

SMÖRJMÄSTARENS VILA

ETT ÄVENTYR TILL KOPPARHAVETS HJÄLTAR

TEXT: JONAS VIJE, BILD: JONAS VIJE, GUSTAF PILESJÖ, JOHAN PALMÉN

Sammanfattning

Smörjmästarens vila är ett litet äventyr till Kopparhavets hjältar. Det utspelar sig i den väldiga metropolen Krilloan, och kretsar kring en aktad tjänstemans död. En död som det visar sig inte är hans första. Äventyret erbjuder möten med spöken, mumier och dödsridhare, en trogen katt, en paranoid orden och ett slutet öga som öppnats. Före spelet är det bra om du och din spelgrupp bekantar er med texten om Krilloan i Regelboken på sidan 171.

GALNINGEN

☛ *Det har varit en lyckad kväll på kejsar Xeopyrs gladiatorarena – svärmarna av cikator har hållit sig borta, de grillade ödlespetten var både billiga och saftiga, och framförallt: spelen var just så brutala och chockerande som utlovats. Xeopyrs gladiatorspel är visserligen inte lika påkostade som de större tillställningarna på Saurodromen och Rotundan, men monstren är vildare, kampen intensivare och finalen blodigare. Ni har precis kommit ut från arenan och går längs en smutsig gränd mot Mässingsmidarnas basar, när ni hör ett skrik bakom er.*

Rollpersonerna attackeras av en man som kastar sig över dem från en takterrass. Han vrålar som av smärta medan han hugger vilt med en dolk. Välj en av rollpersonerna som är hans utvalda offer och låt alla slå för *Speja* för att inte överraskas av hans attack. Mannen räknas som en jämbördig motståndare, men utan rustning och beväpnad endast med dolk. Han är helt besinningslös

och slåss tills han dör. Även om rollpersonerna håller fast honom eller på något annat sätt försöker lugna honom så får de inget vettigt ur honom. Mannen avlider efter fyra rundor i till synes oerhörda smärtor. Han är en äldre man med vaxat skägg och klädd i synnerligen eleganta kläder. Några viktiga ledtrådar:

- När mannen dör viskar han "Hjälp mig, döda mästaren!"
- Han har två stora ringar på ena handen. Den ena bär Ordo Magus symbol, och den andra är en släktring ingraverad med två katter.
- Hans ena arm är fruktansvärt uppsvällad och mörk. Med *Finna dolda ting*, eller om man undersöker armen närmare, kan man hitta ett ormbett mitt i blånaden.
- Ett tarocckort glider ur hans sidenkåpa. Kortet är okänt för rollpersonerna. Det är nött och ålderdomligt, och föreställer ett stort slutet öga.

Tumultet med galningen drar uppmärksamhet till sig, och när väl attackeraren ligger död har ett halvdussin trashankar och mässingsmidare samlats runt platsen. Därtill har en handfull gladiatorer från arenan dykt upp i sällskap med ägaren av arenans gladiatorstall – den gyllentandade Fayn Fah Famessa. Hon studerar offret, blottar ett guldglänsande leende och beklagar teatraliskt att rollpersonerna verkar ha hamnat i en oturlig sits – mannen är Akharon av Ubiri, smörjmästare i Ordo Magus, och att ha dräpt en så ansedd och respekterad tjänsteman leder till galgen om det uppdragas. Men – för en ringa ersättning på

20 shekel kan hon ta hand om kroppen och se till att ord inte sprider sig. Famessa styr enväldigt över arenan, och även i kvarteren runt omkring är hon både respekterad och fruktad. Resterna av de som sätter sig emot Famessa hittas inte sällan i arenans monsterburar.

FAYN FAH FAMESSA

Stallägaren Famessa är äventyrets huvudsakliga skurk. Hon var galningens egentliga offer, men han tog miste på grund av smärtan från ormbettet. Attacken var den döende mannens sista desperata försök. Om du vill kan du utöka Famessas roll ytterligare. Exempelvis kan rollpersonerna ha uppsökt henne för ett annat uppdrag – kanske att infånga något exotisk monster för hennes räkning, eller med avsikt att ställa upp i kommande gladiatorspel. Det är också fullt möjligt att byta ut Famessa mot någon annan person som rollpersonerna redan bekantat sig med i Krilloan.

MYSTERIETS INGREDIENSER

Efter attacken kan rollpersonerna agera helt i den takt och ordning de vill. Om de inte aktivt tar tag i ledtrådarna och nystar vidare kan du som spelledare vid lämpligt tillfälle låta dem uppsökas av Akharons spöke, änkan av Ubiri eller Portväktaren (se nedan).

Akharon av Ubiri

Rollpersoner som är bekanta med Krilloan kan med *Lärdom* inse att katterna på mannens ring är ätten Ubiris symbol. Det är allmän kännedom att Ubiri är en högt ansedd tjänstemannaätt i

stadsdelen Nekropolis. Detta går också att sluta sig till med *Utstrålning* genom att fråga folk på gatan. Ringen med Ordo Magus ugglesymbol tyder på medlemskap i magikerorden. Därtill avslöjar alltså också Fayn Fah Famessa vem attackeraren är om hon inte avbryts vid överfallsplatsen.

- ♦ **Residenset.** När man känner till mannens identitet är det lätt att fråga sig fram till hans residens i Nekropolis. Det ligger i kvarteren söder om Brunnhuset, bland balsamerarmästarnas strama marmorvillor och det högre Ereshkigalprästerskapets tjänstepalats. Residenset är i tre våningar och omges av en stenträdgård prydd med ett otal kattstatyer. En lakej med aska i håret kan meddela att mästare Akharon av Ubiri tragiskt nog avlidit för två veckor sedan i akut mjältsvikt, och att hans änka utfärdat fjorton månaders sorg. Detta går att bekräfta genom att höra sig för på gatan. I residenset finns en byst av Akharon, och det är utan tvekan mannen från attacken.
- ♦ **Änkan.** Akharons trogna fru, den sorgtyngda änkan Sobun av Ubiri, tar gärna emot besök. Hon är skärrad och blek, och kan berätta att spöket av hennes man uppsökt henne alldeles nyligen. Detta skedde efter attacken på rollpersonerna. Spöket var hotfullt och talade osammanhängande innan det försvann ner i residensets källare. Änkan har hört ljud därifrån, men inte vågat ta sig dit. Hon anar att något förfärligt har hänt eftersom hennes man inte har fått ro. Hon misstänker att hans grav skändats. Om rollpersonerna kan hjälpa henne och återbörda honom till gravens vila är Sobun beredd att betala furstligt. Hon berättar då att Akharon, liksom alla smörjmästare, begravts på hemlig ort. Hon har redan besökt Ordo Magus för att be om hjälp efter att spöket uppenbarat sig, men magikerna vände henne kallt ryggen. Hon har just återvänt från Kristalltornet och är oerhört sårad över saken. Om du vill kan spöket vagt ha beskrivit rollpersonerna för änkan. Hon känner då igen dem och tänker att de är viktiga för att få mannen till ro. På detta sätt kan även hennes springbud hitta dem på staden, och bjuda in dem till residenset.
- ♦ **Belöningen.** Om rollpersonerna åtar sig att hjälpa änkan kan hon genast erbjuda 10 s per person, samt ett ypperligt sömnmedel med drogstyrka 70, 1T6 doser. Därtill lovar hon dem ytterligare var sin förstklassig avelskamel för utfört uppdrag. Dessa kan säljas för 80 s styck till rätt köpare.

Taroccikortet

Akharons taroccikort hör inte till den allmänna Erebosiska taroccin. Med *Legender* kan man dra sig till minnes berättelser om en golwyndisk arkana med helt egna kort, som anses ogudaktigt men kraftfull. Med *Insikt* kan man se hur ögat på bilden verkar öppna sig och sedan blixtnabbt sluta sig igen. Besöker man en siare kan den berättata att kortet är det **Slutna ögat**, och anses representera både liv och död. Kulten kring demonen Ang har anammat det Slutna ögat som en viktig symbol. Ett besök hos en siare resulterar också lämpligen i en spådom med hjälp av kortet. Spådomen lyder: *"Katten skall leda er rätt, lotusens lukt, till gravens fukt. Att sluta ögat öppnar ögat."*



Bettet

Huggmärket på Akharons arm kan man med *Läkekunst* inse att är ett dödande ormbett. Smärtan från giften var sannolikt oerhörd och kan ha påverkat mannens sinnen. Med *Insikt* får man en underlig känsla av att bettet är äldre än den gamla mannen.

Ordo Magus

Om rollpersonerna hör sig för om titeln smörjmästare hänvisas de till Ordo Magus. Uppe vid Kristalltornet, högst uppe på Nekropolis kulle, tas besökare emot i den stora Porslinspaviljongen. Väl där meddelar paviljongvärderna, en artig och sirlig protokollmästare, att Akharon av Ubiri avled för två veckor sedan. Om rollpersonerna frågar kan han berätta att Akharon var en plikttrogen smörjmästare och omtyckt person. Därtill kan protokollmästaren tjänstvilligt bistå med följande allmänna information om ämbetet:

Smörjmästarna. Detta ämbete är en uråldrig och högt ansedd position inom orden. Smörjmästaren inviger ("smörjer") alla magiker som upptas i ordens olika sällskap och akademier. Många av dessa är hemliga sammanslutningar, och smörjmästaren svär därför en helig blodsed att inte yppa vem som tagits upp i vilken sammanslutning. Detta sker i demonen Angs namn, och smörjmästaren blir oförmögen att avslöja hemligheter som slutits under Angs vakande öga. Döden häver dock alla avtal, och därför begravs smörjmästarna i ett hemligt kapell i Nekropolis som vigts åt demonen. Deras själar färdas därmed inte till Irkalla, utan de uppgår i Ang. På så sätt kan inte ens den skickligaste nekromantiker nå dem efter livet. I kapellet begravs ordens alla ämbetsinnehavare med tillgång till känslig information. Till dessa så kallade livtjänare hör, förutom smörjmästarna, även bland annat de högt ansedda monsternästarna. De sköter såväl ordens olika monstrem och odjur, som magikernas egna familjere, varför de sitter inne med intima hemligheter.

ANG

Demondyrkan är inte alls ovanligt i Krilloan, även om det i många kretsar ses ned på eller rentav fruktas. Vid sidan om Anzu och Drakryggens bergsandar är Ang den mest betydande demonen bland stadens kulturer.

Om man söker information om Ang i tempel och bibliotek får man reda på att demonen är både livets och dödens väsen, och en av döds-gudinnan Ereshkigals närmaste bundsförvanter. Han lär ha rätt till en andel av Ereshkigals själar, och i Angs halvsjunkna ziggurat i de vattensjuka delarna av Nekropolis sker regelbundet mänskoofer i demonens namn.

Med lyckade slag för *Lärdom* kan man därtill läsa om att ett fåtal lyckosamma offer lär återfödats efter en tid. Detta sker i Angs öga – en uråldrig damm i templets offersal. Dessa återfödda innehar höga positioner inom kulturen, och lever ett liv i lyx och lättja.

Det anses dock att de flesta som dör i Angs namn blir en del av demonen, och att deras själar därmed upphör att existera i egentlig mening. Detta stöter på arga motargument av troslärda som uppehåller läran om själars evighet.

HÄNDELSER

Portväktaren

Ordo Magus smörjmästare och deras edsvurna sekretess är särskilt betydelsefull för de beslöjade Portväktarna – Ordo Magus äldsta, mest hemliga och sannolikt mäktigaste sällskap. De har nu fått höra att änkan av Ubiri hört sig för i Ordo Magus och talat om sin mans spöke. Detta är en katastrof för sällskapet som bevakar sina hemliga identiteter till varje pris. Portväktarna vet inte ens själva vilka de övriga medlemmarna av sällskapet är – endast smörjmästaren känner till det. En odöd smörjmästare kan påverkas av magiker och andar, och bli hur lösmynst som helst. Spöket måste alltså åtgärdas, men ärendet är både kritiskt och genant, och måste skötas med största diskretion.

Av Sobun har en av Portväktarna nu fått en beskrivning på rollpersonerna, och den beslöjade magikern söker upp dem. Hennes budskap är kort: "Berätta allt ni vet om mästern Akharon, lämna sedan Nekropolis och kom aldrig åter." Hon är högfärdig och överlägsen men med insmickrande övertalning går det att få henne att öppna upp en smula. Hon kan då bland annat återge den allmänna informationen om smörjmästarna och demonen Ang ovan. Lyckas man med Förleda kan man få henne att avslöja var smörjmästarnas kapell ligger. Portväktaren är en Kraftfull motståndare utan rustning men med *Trolldom 80* och kunskap om alla besvärjelser i Regelboken.

Famessa

Om du vill kan du låta den guldtandade gladiatorchefen söka upp rollpersonerna. Hon är dels intresserad av att utpressa rollpersonerna ytterligare för dråpet av Akharon, och dels hör hon sig försynt för om vad rollpersonerna vet om attackeraren. Hon har lyckats spåra Akharons rörelser innan överfallet, och har börjat inse att hon var det tilltänkta offret. Nu försöker hon utreda huruvida det finns fler som är ute efter henne, men hon avslöjar inget om detta eller om sin bakgrund. Famessa rör sig med rejäl eskort bestående av 1T6 + 4 gladiatörer (Jämbördiga motståndare).

Källaren

I källaren i det ubiriska residenset finns Akharons privata skriptorium. En mörk trappa leder ned med byster av gamla ubiriska ättfäder som bistert blickar ner från piedestaler. I skriptoriet står ett skrivbord och två läspulpet. Pergament ligger utströdda på golvet. En katt hoppar plötsligt ner från en fönsterglugg. Den är undernärd och doftar diskinkt av lotusblomma, och vill gärna gosa med någon av rollpersonerna. Visar man katten för änkan säger hon att den var Akharons ögonsten och att den aldrig vek från hans sida. Hon har inte sett den sedan han dog.

Pergamenten är främst räkenskaper och ätte-tavlor, men med lite tålmod kan man hitta ett anteckningshäfte. Där framgår att Akharon bävade inför döden. Han skriver att han liksom alla smörjmästare lovat sig till demonen Ang, och att han avundas alla som "får skåda Irkallas askfält". Det framgår också att han besökt sin blivande grav och att "även om det är av ringa tröst, känns det bra att få ligga intill rikets stolta generaler och hjältar".

- **Spöket.** Akharons spöke anfaller när rollpersonerna är i källaren. Först drar en vindpust genom rummet och alla ljuskällor slocknar. Sedan hörs ankans skrik från övre våningen, dörren ut från källaren slår i lås, och sekunden efter uppenbarar sig Akharons skimrande vålnad i ett hörn. Han har fortfarande förbundna ögon och bär alla sår som rollpersonerna åsamkat honom. Han står stilla men rycker som av spasmer, och väser med omänsklig röst: "Vem är ni? Vad gör ni här? Varför har ni inte dödat mästaren?" Spöket reagerar dock inte på eventuella tilltal och attackerar sedan med fruktansvärda skrik som av smärta. Se spelvärden på sidan 216 i Regelboken. Efter 3 rundor försvinner det med ett tjut genom källargluggen. Spöket kan också söka upp rollpersonerna i staden.

KAPELLET

Smörjmästarnas hemliga kapell ligger i en av Nekropolis muromgärdade och bevakade gravparker. I sådana exklusiva kvarter ligger många stormän och forntida kejsare begravda, bevakade från gravplundring. Rollpersonerna kan hitta hit på olika sätt:

- Om man kopplar kattens lotusluk och pergamentet i Akharons skriptorium kan de flesta Nekropolisbor berätta om lotusgravarna – ett muromgärdat grönskande kvarter med gamla härförars gravpalats.
- Fayn Fah Famessa vet var smörjmästaren begravts, och kan berätta om hon inser att rollpersonerna är intresserade av platsen. Hon begär dock runt 100 shekel för informationen, och avsätter sedan två gladiatörer på att skugga rollpersonerna.
- Det går att följa efter katten – den återvänder till graven efter en stund.
- Spådomen från tarocikortet kan få en att koppla lotus och grav, och på så sätt leda en rätt.

Lotusgravarna

Att ta sig in i det muromgärdade kvarteret och hitta smörjmästarnas kapell är en utmaning. Utforma utmaningen efter rollpersonernas tillvägagångssätt. Kvarteret är labyrinthiskt med statyer,

mausoleer och gravpalats inbäddade i prunkande och bedövande lotusblomster. Lervakter ur Ordo Magus golemgarde patrullerar området. De är obevekliga och stumma, och räknas som Jämbördiga motståndare.

- Med **Överlägsen kvalitet** hittar man en anonym dörr utsmyckad med en nött relief av ett slutet öga, och man har gott om tid att öppna den.
- **God kvalitet** är som ovan, men man hör golemvakterna närma sig.
- **Begränsad kvalitet** är som God, men man upptäcks av två golemvakter.
- **Låg kvalitet** innebär att man inte hittar dörren och upptäcks av två vakter.
- **Udermålign kvalitet** är som Låg, men hela kvarteret alarmeras.

Rummet bakom ögat

Det går att kliva in i kapellet om man öppnar dörren medan man blundar. Om rollpersonerna inte har fått spådomen som tipsar om detta, eller inte inser lösningen, så kan de alltid försöka bryta upp dörren. Det går med *Styrka*, men lockar två vakter till platsen.

Kapellet består av ett litet rum med marmortavlor på väggarna. På tavlorna finns namnen på alla Ordo Magus smörjmästare och andra livtjänare. Man hittar Akharons namn på den nyaste tavlan, och om man undersöker rummet kan man med *Finna dolda ting* även hitta en tavla med inskriptionen "Ärevördig livtjänare, monstermästare Fayn Fah Gyltentand 485-527". I bakväggen finns en liten stenucka som går att öppna. Bakom den leder en trång marmortrappa ner i mörkret.

Fällan

Den rollperson som går först i trappan får slå för *Finna dolda ting* för att upptäcka att det näst sista trappsteget är i svart basalt och inristat med ormar. Trampar man på det skjuter små nålar ut och hugger en i foten. Det gör ont men ger ingen skada. Om man kliver över trappsteget börjar trappans väggar sakta röra sig inåt. Det finns inte tid att springa tillbaka upp i trappan innan väggarna brakar ihop, men alla hinner ut nedåt. Den sista måste dock lyckas med *Smidighet* för att inte trampa på ormsteget. Om trappan sluts öppnas den först när någon huggs av ormdolken i Angs hall, se nedan.

ANGS HALL

Trappan leder till en stenka vid ett svart grotthav. På kajen står en stenbrits omgiven av lådor med balsameringsingredienser. I vattnet ligger en svart gondol, och ute i havet syns ett ensamt ljus. I gondolen sitter ett skelett under en lila sidenkåpa (spelvärden på sidan 215).

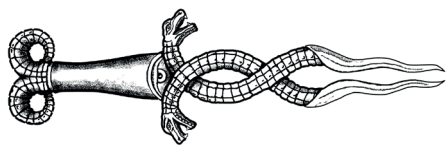
Sätter man sig i gondolen rör skelettet ut mot ljuset och man kommer till en låg svart ö med två

rader av vita pelare resta i mitten. Man tas emot på stranden av levande statyer som hänger vissna blomsterkransar runt ens halsar och bjuder upp till dans i takterna till en sorgsen harpa. Statyerna är vittrade, men oändligt vackra, och de som stuckits av trappsteget måste slå *Viljestyrka* för att motstå en svängtur på stranden.

Mellan pelarna står ett långt dukat festbord vars bortre ända försvinner i mörkret. All mat är rutten, och korpar pickar i resterna. Återigen ser detta dock oemotståndligt ut för de stuckna och de måste slå *Uthållighet* för att inte slå sig ner och äta sig mätta.

I andra ändan av bordet sitter mörka skepnader inbegripna i ett kortspel. Spelkortet är likadana taroccikort som det från Akharons kropp.

På bordet ligger en bronsdolk formad som en orm. Den som både dansat med statyerna och ätit av maten måste lyckas med *Viljestyrka* för att inte hugga sig med dolken. Övriga personer känner en dödens kyla från vapnet och kan försöka hindra dolkbäraren (till exempel genom ett motsatt slag för *Styrka*). Dolken blir en orm och biter den som hugger sig. Den bitna är oåterkalleligt förlorad och uppgår sakta i Angs intethet.



Mumierna

Kortspelarna vid ändan av bordet består av fyra mumier och en dödsriddare i svart rustning av jätteormsfjäll. Förtvinade och förmultnade skelettresten upptar de övriga stolarna kring bordet.

Mumierna reser sig och välkomnar rollpersonerna till Angs hall, bugar sig och presenterar sig. De är smörjmästare Derus III, mästare Galagor den viskande, första översmörjare Oum, och monsterskötare Ashish den yngre. Riddaren är tyst, men mumierna presenterar honom som Angs löjtnant.

Bakom löjtnanten står en väldig stenglob på en plint. Globen är formad som ett öppen stjärnande öga med en skimrande spegelaktig pupill. Den följer rollpersonerna med blicken. Mumierna är förvirrade över rollpersonernas ankomst – de levande är inte tillättna på ön, och efter en stund börjar vattennivån sakta stiga och ön börjar sjunka. Du som spelare kan använda detta till att i egen takt sätta tidspress på spelarna.

Kortspelet

Mumierna kan berätta att ön är ett dödens vänterum, utformat som en paradisk tillvaro för livtjänarna som svurit trohet till Ang. Med jämna mellanrum skall de döda dock samlas till kortspel med löjtnanten. Reglerna är enkla – den som vid partiets slut har kortet Ormen kvar på handen måste sticka sig med ormdolken och

uppgå i Ang. Vinnaren är den med det Slutna ögat på handen.

Tidigare välsignades segraren med en kort inblick i de levandes värld. Kortspelen brukade ordnas när det slutna globögat blinkade till, vilket skedde sparsamt i enlighet med Angs avtal med Ereshkigal.

För ett antal år sedan öppnades dock ögat plötsligt för gott, kortspelet har pågått oavbrutet i flera år, och bara fyra av livtjänarna är kvar. När globögat öppnade sig blev också kortlekens Slutna öga det **Öppna ögat**. (Även rollpersonernas taroccikort är öppet i Angs hall och glöder rött.)

Vinnaren av ett parti erbjuds nu att kliva igenom Angs öppna globöga och födas på nytt. Det har alltså gjort det möjligt för livtjänarna att återvända till Athos, och mumierna är utom sig – detta var aldrig avsikten, livtjänarna skulle aldrig erhålla Angs pånyttfödelse. En återfödd livtjänare är inte bunden av gamla eder och kan avslöja sina hemligheter för vem som helst.

Mumierna hedrar ännu sitt avtal med Ang, och endast en livtjänare har genom åren haft mage att anta erbjudandet och gå genom ögat: monsternästare Fayn Fah Gyllentand. Därtill har en nykomling, mästare Ubiri, skickats genom ögat efter att han vunnit sitt första parti. Han avreste med ett heligt löfte att inte få ro förrän han återbördat Famessa till Angs domän.

Därtill stack han sig med dolken så att han inte själv skulle kunna utnyttjas, utan förtvina efter några timmar och förhoppningsvis med utfört uppdrag uppgå i Angs tomhet.

Att ta sig ut

Rollpersonerna kan försöka ta sig tillbaka till kajan, men skelettet vägrar ta levande varelser från Angs hall och kommer att ro iväg med gondolen medan rollpersonerna bekantar sig med ön.

Att hitta tillbaka genom mörkret utan skelettet är en utmaning mot *Uthållighet*, *Viljestyrka*, *Insikt* och *Spana* med alla slag stängda två snäpp, och endast **God** eller **Överlägsen kvalitet** räddar en från en plågsam död i det kalla vattnet. En annan utväg är globögat.

Löjtnanten hindrar visserligen alla som närmar sig, men bjuder in till kortspel med mumier-



na. En rollperson tillåts spela för hela gruppen. Slå ett motsatt slag för *Spel*. Löjtnanten har *Spel* 80. Har man Akharons taroccikort kan man fuska och får slå ett nytt slag med *Förleda*. Förlorar man går det alltid att attackera löjtnanten. Han har värden enligt dödsriddare på sidan 216 i Regelboken.

En levande person som kliver genom ögat återföds inte i egentlig mening, utan dyker upp i dammen i Angs ziggurat med all *Hälsa* återställd och alla *Särdrag* suddade.

SIRENENS KLAGAN

Globögats plötsliga öppnande har att göra med en allvarlig konflikt inom Ordo Magus, mellan Portväktarna och ordens konsul – ärkemagikern Elyza. Elyza har länge varit ute efter Portväktarnas identiteter för att kunna komma åt det hemliga sällskapet, och via sina kontakter till dödsriket Irkalla har hon insett att Ang överskridit sina själskvoter. Med hot om att avslöja demonens fusk för Ereshkigal har hon lyckats tvinga Ang att erbjuda sitt öga som utväg för livtjänarna i hans hall, och hon hoppas snart kunna dra nytta av återvända smörjmästare, fria från sina tidigare sekretessavtal.

Maktkampen mellan Elyza och Portväktarna utvecklas mera i den kommande kampanjen Sirenens klagan. Där presenteras även Krilloan i mer detalj, med fokus på stadsdelarna Nekropolis och Gamla Citadellet.

DEN ÅTERFÖDDA

När rollpersonerna är tillbaka i Krilloan återstår en sista kamp med gladiatorchefen och den före detta monsternästaren Famessa. Hon är alltså den livtjänare som beslöt att strunta i sina kollegors protester och återföddes för ca fem år sedan. (Famessa betyder "Den andra" på solenska.) Hon har dock lagt allt sitt förflutna bakom sig och hängett sig åt sitt livs passion – monsteruppfojdning. Detta är också orsaken till varför hon undgått Elyzas uppmärksamhet. Därtill är ärkemagikern specifikt ute efter smörjmästare. Elyza arbetar med många krokar i sjön, och väntar lugnt på att någon skall nappa.

Rollpersonerna kan försöka konfrontera Famessa när och var de vill. Hon rör sig sällan utanför arenan, och då alltid i sällskap av två lojala gladiatorer. Dessa vaktar även hennes kammare om natten. Totalt finns ett tiotal gladiatorer på arenan, men vissa av dem är hårt hållna slavar och hatar sin chef innerligt.

FAYN FAH FAMESSA

Gard: 40

Hälsa: 35

Egenskaper: Flera anfall (2), Tyst

Turordning: 2T6

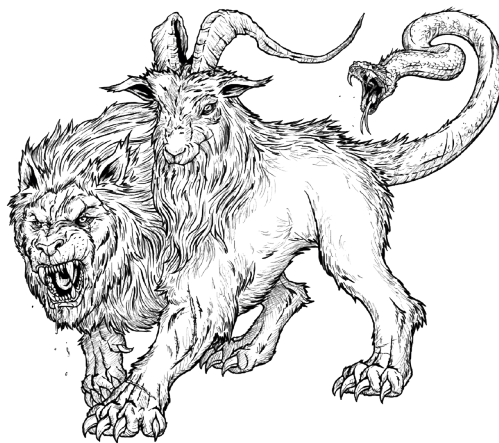
Anfall:

- **Dolken Solunas smaragd:** 75, skada 4T6, Vädlig, Jättedräpare
- **Kastspjut:** 90, skada 4T6, kort räckvidd. FameSSa bär 6 spjut.
- **Kalla på monster:** FameSSa blåser i en liten mässingvissla, och ett monster anländer efter 1T3 rundor och slåss vid hennes sida. På arenan anländer monstret redan nästa runda.

Försvar: 80

Skydd: Läderharnesk 2T6

Färdigheter: Grund 50, Viljestyrka 80, Styrka 80, Uthållighet 90



FAMESSAS MONSTER

FameSSa kan dra nytta av arenans monster som hon kontrollerar till fullo. Slå 1T6 för att avgöra vilket monster som kommer till hennes undsättning: 1 = två örnar (sidan 203), 2 = 1T6 hundar (sidan 203), 3 = en rasande elefant (sidan 203), 4 = en rovtrana (sidan 216), 5-6 = hennes ögonsten, kimeran Astela (se Kimera, sidan 212).

NEKROPOLIS

Detta är de dödas stad, men likväl en bebodd och livlig del av Krilloan. Bland gravpalats och mausoleer bor balsamerare och präster, stenhuggare, siare, skurkar och fritänkare. Och givetvis magiker i Ordo Magus glänsande Kristalltorn uppe på kullens topp. Magikerordens golemgarde patrullerar Nekropolis hemsökta gator.

1T6 Händelser på Nekropolis gator

- 1 Askregn. Varma bergsvindar lyfter stoft från gravfälten och aska från de fördömdas likbål. Vita flagor singlar ner som snö och försvarar sikten. Alla slag för Gömma sig öppnas två snäpp.
- 2 Odöda. Nekropolis varningsklockor ljuder. En dimma stiger ur marken och folk slår fast sina dörrar. Plötsligt skjuter en skeletthand ur jorden och hugger tag om en rollpersons fot. Samtidigt anfaller en skenande skeletthäst. (Spelvärden enligt stridshäst på sidan 203.)
- 3 Plundringsgodset. En köpman erbjuder varor från en dignande lastkamel till hisnande underpriser – bronsdolkar, rökelse och lampolja, samt värdelöst krimskrams som tinkturer för evigt liv, skyddsamuletter och mumifierade katter för lycka. Varorna är från plundrade gravar, och köpmannen har bråttom att bli av med dem innan golemvakterna hittar honom.
- 4 Barnen. En hop med gatubarn spelar boll med en dödsskalle. Kraniet råkar rulla på en av rollpersonerna. Barnen blir extatiska och följer rollpersonen under tissel och trall ("Döden skall döden dö"), och de förväntar sig att personen strax skall dö.
- 5 Golemvakterna. 1T6 stumma lersoldater är ute efter gravplundrare. Om rollpersonerna bär rep, säckar eller facklor kommer vakterna att stoppa dem och med gester avkräva dessa föremål.
- 6 Likvaka. En död storfurstinna ligger för allmän beskådan bland rökelse och fanor. Ululerande gråterskor river i de förbipasserandes kläder för att de skall lägga en gåva vid kistan för döds gudarna och furstinnans närmast sörjande. De ser allt mindre än 5 s som en skymf.

