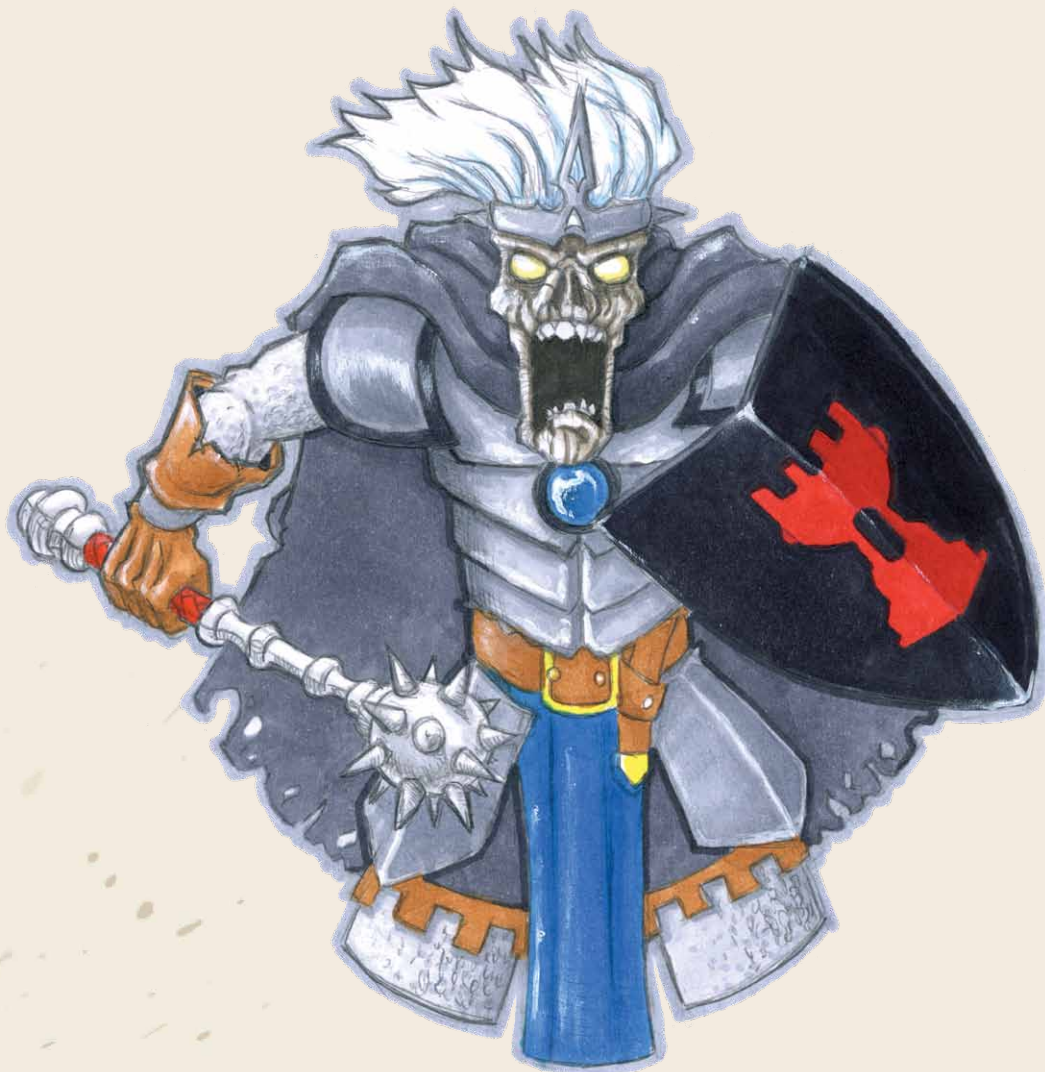




PRESENTERAR ETT ÄVENTYR TILL FANTASY - OLD SCHOOL GAMING

# Det Brända Landet



**Fantasy!**  
Old School Gaming

# Det brända landet

Ett äventyr till Fantasy - Old School Gaming av Jörgen Karlsson 🐉 Illustrationer av Robert Örtengren



Några äventyrare har på sina vandring kommit till en landsända där en ond trollkarl har tagit över makten. De måste avgöra om de vill försöka befria folket från ondskan eller om de skall lämna dem åt sitt grymma öde.

## Bakgrund

Den onda trollkarlen Cromax har slagit sig ner i den gamla borgruinen Valadur i en provins som kallas Dackien. Därifrån sänder han ut sina odöda för att sprida skräck och ta slavar. Dessa slavar transporteras sedan till Valadur där de får arbeta tills de stupar.

Cromax plan är att först bygga upp Valadur så att han har ett starkt fäste att utgå ifrån innan han ger sig på att erövra resten av landet.

## Cromax organisation

För att kunna utföra sin onda plan har Cromax 10 gästkrigare och 100 skelett till sin hjälp. Den smartaste av gästkrigarna kallas Guzhuul och är också trollkarlens löjtnant. Med tiden tänker Cromax väcka fler odöda till liv men inte förrän Valadur är återuppbyggt.

## Guzhuul

Guzhuul är en fruktad odöd krigare som rider omkring på en svart hingst och utför sin herres befallningar. Han saknar helt empati och visar ingen nåd i strid. För tillfället planerar han ett nytt anfall mot Marlion som hitintills har lyckats stå emot hans vilja. Guzhuul bär en metallförstärkt ringbrynja, en morgonstjärna och en sköld med ett rött torn på svart bakgrund.

*Strid:* 12.

*Skada:* 1T+4 [morgonstjärna och sköld].

*Kroppspoäng:* 20.

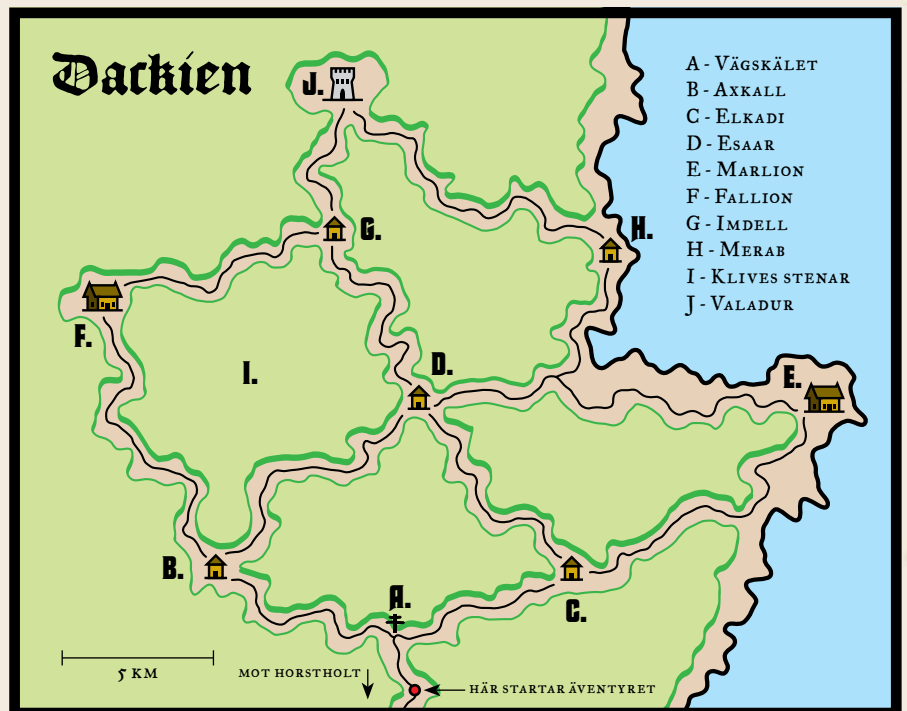
*Magiskt försvar:* 12.

*Rustning:* 2.

*Specialförmåga:* Dödsskri, alla som hör skriet måste utföra ett skräcktest [sg 3].

## Gästkrigare

En gästkrigare är en odöd varelse som mäktiga trollkarlar kan animera till liv från färskt lik. De har en fysisk kropp och kan dräpas med fysiskt våld. De gästkrigare som Cromax har animerat bär ringbrynja, svarta mantlar och tunga vapen. De som inte befinner sig i Valadur rider omkring på hästar och för befälet över 5-10 skelett.



KARTA: JÖRGEN KARLSSON

*Strid:* 10.

*Skada:* 1T+3 [svärd eller spikkclubba].

*Kroppspoäng:* 20.

*Magiskt försvar:* 12.

*Rustning:* 2.

*Specialförmåga:* Dödsskri, alla som hör skriet måste utföra ett skräcktest [sg 3].

## Skelett

De levande skeletten är ryggraden i Cromax armé. De saknar helt egna viljor och måste vara inom hundra meter från antingen Cromax eller en gästkrigare för att kunna agera. Hamnar de bortanför denna gräns rasar de ihop och kan enkelt krossas av fiender. Detsamma händer om gästkrigaren vars befäl de står under skulle dräpas. Detta är en svaghet som rollpersonerna bör kunna utnyttja i sin kamp mot Cromax.

*Strid:* 8.

*Skada:* 1T+3 [svärd].

*Kroppspoäng:* 7.

*Magiskt försvar:* 10.

*Specialförmåga:* Immuna mot all magi som påverkar psyket.

## Slumpmässiga händelser

Varje gång rollpersonerna färdas mellan två punkter på kartan över Dackien skall spelledaren slå 2T och läsa av tabellen nedan.

- 2-6. INGENTING HÄNDER.
- 7-8. PATRULL
- 9. ÖVERFALLET
- 10. KURIREN
- 11. IVASAR
- 12. FÅNGTRANSPORTEN

### 2-6. Ingenting händer

Ingenting viktigt inträffar men lägg in någon mindre händelse för att liva upp färden. En räv kan smita över vägen, en mystisk skugga kan röra sig mellan träden, ett färskt lik hittas, rök från en nedbrunnen enslig gård kan skådas i fjärran och liknande.

### 7-8. Patrull

En patrull med 1T+4 skelett under befäl av en ridande gästkrigare kommer patrullerande efter vägen. De är på jakt efter flyktingar som kommit undan tidigare härjningar i trakten.

Om rollpersonerna agerar snabbt bör de ha en chans att kunna undvika en konfrontation. Bli r upptäckta går skeletten till anfall medan gastkrigaren håller sig på betryggande avstånd. Går det dåligt för skeletten ger sig även gastkrigaren in i striden ridandes på sin häst. Rollpersoner som kastar vapen och ger upp skonas för att senare föras till Valadur för slavarbete.

## 9. Överfallet

På avstånd kan rollpersonerna höra gälla skrik och ljudet av klingande metall. Smyger de sig närmare kan de beskåda en desperat strid på en kulle. Två män och två kvinnor står runt fem barn och försöker försvara dem mot anstormande skelett [antal rT+4]. Nedanför kullen sitter en gastkrigare på sin häst och beskådar striden.

Räddar rollpersonerna människorna undan de odöda så får de många lovord för sin tapperhet. De räddade tillhör alla fiskarsläkten Brax och de har varit på flykt genom skogarna sedan deras hemby Merab skövlades. De kan berätta att deras fiskeby i gryningen för 3 dagar sedan blev attackerad av odöda som tycktes ledas av en mörkrets riddare som bar en svart sköld med ett rött torn.

Kan rollpersonerna berätta om Klives stenar [se nedan] så vill familjen bege sig dit för att söka skydd. Helst med rollpersonerna som eskort.

## 10. Kuriren

Helt plötsligt kan rollpersonerna höra klappande hovar som närmar sig i snabb takt. En ensam gastkrigare som agerar kurir kommer ridandes i hög fart efter vägen. Om rollpersonerna håller sig undan kommer gastkrigaren bara att rida förbi dem. Hindras denne kommer den att dra sitt vapen och gå till anfall utan förskoning.

Vinner rollpersonerna striden kan de hitta en pergamentrulle i gastkrigarens axelväska. Följande står skrivet:

*Min berre.*

*Byn Elkadi är underkuvad enligt planen och 23 nya slavar kommer att transporteras till bygget så snart vi har slagit dem i järn. Jag kommer att göra ett nytt anfall mot Marlion om två dagar då hela vår styrka bör vara samlad utanför staden.*

*Guzhuul.*

## 11. Ivasar

Från en höjd kan rollpersonerna se en grupp människor som rör sig genom skogen. De tycks ledas av en bredaxlad man som bär på en stor träklubba. Gruppen har inte upptäckt rollpersonerna och skyndar hastigt vidare genom skogen.

Om rollpersonerna ger sig till känna kommer bara den bredaxlade mannen att närma sig medan övriga håller sig på betryggande avstånd. När mannen har förstått att rollpersonerna inte vill honom något ont presenterar han sig om Ivasar. Han kan berätta att nästan alla byar och städer i Dackien har blivit anfallna av odöda de senaste dagarna, många har blivit dräpta och många har i kedjor släpats norrut till okänd destination.

Sedan stridigheterna börjat har Ivasar försökt samla ihop alla flyktingar han kan hitta vid Klives stenar, en naturlig försvarsplats djupt inne i skogen. Han är nu på väg dit med denna grupp och han vill gärna att rollpersonerna följer med som extra beskydd mot de odöda.

## 12. Fångtransporten

På vägen framför rollpersonerna går ett 20-tal kedjade människor som bevakas av en gastkrigare och rT+4 skelett. De är på väg mot Valadur där det är tänkt att de stackars fångarna skall arbeta i stenbrottet.

Helt plötsligt dyker ytterligare en gastkrigare upp längs vägen. Han rider på en svart hingst och bär en sköld med ett rött torn på svart bakgrund. Det är Guzhuul. Han för ett kort samtal med den andre gastkrigaren innan han åter sporrar hästen och försvinner bort efter vägen.

Anfaller rollpersonerna fångtransporten kommer de att få oväntad hjälp. Hälften av skeletten kommer att attackerar av fångarna och dräpas. Är Guzhuul närvarande kommer han inte att delta i striden. Han har viktigare saker för sig och kommer att rida iväg så fort en fara nalkas.

Om rollpersonerna vinner striden kan de befria fångarna. Nyckeln till deras kedjor bärs av gastkrigaren. Olyckligtvis har 6 fångar dräpts under striden så det är bara 15 kvar i livet.

Kan rollpersonerna berätta om Klives stenar så vill fångarna bege sig dit för att söka skydd. De beväpnar sig med gastkrigarens och skelettens vapen och beger sig iväg.

## A. Vägskälet

Rollpersonerna som är på väg norrut kommer till ett vägskal där vägen fortsätter i både östlig och västlig riktning. Vid vägen finns en vägs skylt av trä med utskurna bokstäver. På de två pilarna som pekar västerut står det Axkall och Fallion. På de två pilarna som pekar österut står det Elkadi och Marlion.

Oavsett i vilken riktning rollpersonerna än beslutar att färdas efter kommer de ett hundratal meter senare att möta en svårt skadad kvinna som hänger över en häst som skritt framåt i egen takt. Försöker de hjälpa kvinnan säger hon: "Vänd tillbaka, ondskan har kommit till Dackien. De brände ner min by och..." Längre än så kommer hon inte innan hon avlider.

Denna händelse bör uppmärksamma rollpersonerna på att allt inte står rätt till Dackien. Om de väljer att fortsätta framåt eller följa kvinnans uppmaning är helt upp till dem att avgöra.

## B. Axkall

På långt avstånd kan rollpersonerna se att Axkall har blivit nedbränt. I några av byggnaderna pyr det fortfarande och kråkorna kalasar gott på de lik som ligger utspidda i trakten. Den enda byggnad som fortfarande står är Vorgans Soltempel, mest tack vare att den är uppförd i sten. Taket har dock rasat in och stora sotfläckar förfular den annars så vackra vita stenen.

Dolt i skuggorna av tempelväggarna lurar tre likätare. De har ätit sig mätta och håller sig nu undan dagsljuset [om det är dag]. De är dock inte helt tysta och rollpersonerna kan höra att det är något som rör sig i templet. Bara om rollpersonerna undersöker byggnaden anfaller likätarna. Annars låter de dem vara då det fortfarande finns massor av lik att äta efter mörkret fallit.

## Likätare

En likätare är en odöd varelse som livnär sig på att äta färska lik. De är lika intelligent som levande människor och kan vid behov använda sig av både redskap och vapen.

*Strid:* 8.

*Skada:* rT+2 [bett], rT+1 [klor].

*Kroppspoäng:* 11.

*Magiskt försvar:* 3.

*Rustning:* 1.

*Specialförmåga:* Mörkersyn, Överraskningsattack, Stryparhänder\*

\*Likätaren kan gör en attack där den kopplar ett grepp kring sitt offers strupe. Följande stridsrundor måste offret göra ett Fysikslag mot svårighetsgrad 5. Misslyckas slaget så tar offret 2T i skada.



## C. Elkadi

Redan utanför byn Elkadi gör rollpersonerna en skrämmande upptäckt. I en ek hänger liket från en hängd man som varning till alla som färdas efter vägen.

Likt Axkall har Elkadi blivit nerbränt och det ligger lik överallt. Den ende som har överlevt skövlingen är en dräng som blivit galen av den traumatiska händelsen. Drängen heter Kole och om rollpersonerna lyckas få ett vettigt ord ur honom kan han berätta att byn anfölls av skelett som dräpte hans husbonde och tog de som gav upp tillfånga. Fångarna fördes sedan i riktning mot byn Esaar.

## Kole

Kole rör sig som en skadeskjuten kråka samtidigt som han skrålar högt allt han säger. Om rollpersonerna är snälla mot honom vill han följa med dem. Det kan dock vara ett stort misstag då Kole så fort han ser en odöd kommer att drabbas av panik och skrikande flyr in i skogen. På så sätt drar han till sig fiendens uppmärksamhet.

*Strid:* 4.

*Skada:* rT.

*Kroppspoäng:* 5.

*Magiskt försvar:* 1.

*Specialförmåga:* Dränggöra.

## D. Esaar

Esaar är ytterligare en nedbränd by. På grund av sitt centrala läge i Dackien är det en samlingspunkt för Cromax trupper. I byn finns det alltid en gastkrigare och  $rT+4$  skelett. I ett hus håller de fem kedjade fångar i väntan på att de skall transporteras till Valadur.

Om rollpersonerna befriar fångarna blir de överlyckliga. De beväpnar sig snabbt med de odödas vapen och berättar att de tänker bege sig till Klives stenar, en känd samlingsplats i skogen i tider av ofred, som finns cirka 5 km väster om Esaar.

En av fångarna vill dock innan de ger sig av ge rollpersonerna en gåva. Hon heter Millilea och tar dem till en husruin. Hon berättar att detta var hennes hem och ber rollpersonerna att röja bort spillrorna i det nordöstra hörnet. Under spillrorna finns en lucka som Millilea öppnar. Under luckan finns ett litet utrymme som innehåller hennes värdesäker. Hon stoppar på sig en penningpung med silver, ett pärlhalsband, en bok med Vorgans heliga skrifter samt en snidad träfigur föreställande en enhörning. Dessutom tar hon fram en helande dryck som hon ger till rollpersonerna. Drycken innehåller 2 doser och läker 2T kroppspoäng vid förtäring.

## E. Marlion

Marlion är en liten handelsstad vid kusten som skyddas av en träpalissad. Guzhuul har redan anfällt staden en gång men de tappra stadsborna lyckades då slå tillbaka anfallet. När rollpersonerna anländer är staden under belägring av två gastkrigare och  $rT+14$  skelett. De står utplacerade runt palissaden på säkert avstånd från avståndsvapen och förhindrar bara att någon flyr. Gastkrigarna har order om att invänta Guzhuul som kommer med förstärkning innan ett slutgiltigt anfall kommer att ske. Vill rollpersonerna ta sig in i Marlion utan att behöva strida mot de odöda finns det två sätt som de kan försöka sig på.

❖ Smyga. Eftersom skeletten står utplacerade runt palissaden är de utspridda med en lucka på omkring 50 meter mellan varandra. Det är fullt möjligt för rollpersonerna att försöka smyga sig genom denna linje då det finns diken, buskar och stora stenbumlingar att gömma sig bakom. Väl framme vid muren kommer vakten på palissaden att upptäcka dem och beordra att portarna öppnas så att rollpersonerna kan smita in.

❖ Tokspringa. Ett annat sätt att ta sig in är att tokspringa och hoppas att stadsborna öppnar portarna när de kommer fram. Skeletten kommer då att upptäcka rollpersonerna och sätta fart efter dem. Stadsborna kommer att se rollpersonerna och öppna portarna för dem, tyvärr lyckas även  $rT$  skelett ta sig in innan portarna hinner stängas.

## Möte med Lammdir

Väl innanför palissaden förs rollpersonerna till Lammdir, vaktkapten av Marlion. Han kan berättat att kvinnor och barn har evakuerats söderut från staden med de få båtar som fanns i hamnen.

De 50 männen som är kvar inväntar nu att båtarna skall komma tillbaka för att hämta dem. Om allt går som det skall bör båtarna anlända om tre dagar.

Har rollpersonerna kommit över kurirens pergamentrulle kan de visa den för Lammdir. Han blir mycket bekymrad över det han läser och säger att staden inte kan stå emot ytterligare ett anfall. Av de 50 försvararna är bara en handfull krigare, resten är bagare, fiskare, skraddare och andra stadsbor som har beväpnat sig.

## Planen

Efter många djupa suckar och oroligt vridande på händerna kommer Lammdir fram till att deras enda chans att komma undan med livet i behåll är att fly via havet. För att kunna göra detta måste de ha båtar. Om rollpersonerna åter kan ta sig genom fiendens linje kan de bege sig till Merab, en by ungefär 10 km norr om Marlion landvägen. Väl där kan rollpersonerna segla en eller flera båtar ner till Marlion. Dessa båtar kan ta ombord de flesta stadsborna medan övriga får ta chansen på provisoriskt byggda flottor.

## Anfallet mot Marlion

Om stadsborna inte hinner fly innan de två dagarna efter att rollpersonerna fann kurirens pergamentrulle har löpt ut anländer Guzhuul, två gastkrigare och ytterligare 30 skelett till staden. Med sig har de tre tunga murbräckor.

De går till omedelbart till anfall på tre kolonner. Snabbt slår de upp portarna och håll i palissaden så att de kan ta sig in. Sedan börjar slakten. Nere vid hamnen har stadsborna färdigställt två flottor som kan bära fyra personer var. De sista stadsborna och rollpersonerna får strida om platserna om de vill fly striden.

## Lammdir och krigare (4 st)

Dessa kämpar är de få som återstår av Marlions stolta stadsvakt. De är alla tappra män och kvinnor men de kan inte stå emot de odödas övermakt.

*Strid:* 8.  
*Skada:*  $rT+3$  [svärd],  $rT+2$  [armborst].  
*Kroppspoäng:* 10.  
*Magiskt försvar:* 4.  
*Rustning:* 1.  
*Specialförmåga:* Ducka 1.

## Stadsbor (45 st)

I strid är stadsborna värdelösa. Tar de minsta skada drabbas de av panik och flyr mot hamnen.

*Strid:* 4.  
*Skada:*  $rT+1$  [träklubba].  
*Kroppspoäng:* 6.  
*Magiskt försvar:* 2.

## F. Fallion

Det återstår inte mycket av staden Fallion när rollpersonerna anländer. Lik ligger utspridda litet

var stans och ungefär hälften av byggnaderna är nerbrända. Efter att Imdell föll var Fallion nästa mål för att Cromax skulle få många slavar till sitt bygge. På stadens stora torg finns tre människor korsfästa till varning för de som går emot Cromax vilja.

Den starka liklukten har lockat en himlabjörn till staden som den nu ser som sitt revir. Den kommer att smyga omkring i ruinerna och lägga sig i bakhåll för rollpersonerna. Himlabjörnen kommer inte att jaga de som flyr ut från staden.

## Himlabjörn

En himlabjörn ser ut som en vanlig brunbjörn men är betydligt större.

*Strid:* 12.  
*Skada:* 2T [bett],  $rT+4$  [klor].  
*Kroppspoäng:* 18.  
*Magiskt försvar:* 4.  
*Rustning:* 2.  
*Specialförmågor:* Björnkram\*

\* Om en himlabjörn lyckas med en attack med klorna kan den istället för skada ha fångat sin motståndare i en björnkram. Så länge motståndaren är fast i björnens kram lyckas denna alltid med sitt bett. För att ta sig ur en björnkram måste den fasthållne lyckas med ett handlingsslag Fysik mot svårighetsgraden 4.

## Spannmålsboden

Som genom ett mirakel har en mindre spannmålsboda klarat sig undan förödelsen. Bodan är låst [SG 5, 30 KP] och ingen nyckel går att hitta. I bodan finns det 12 säckar malen råg och 5 säckar malen vete.

## F. Imdell

Den första byn som Cromax odöda anföll var Imdell och eftersom anfallet kom som en total överraskning skedde inte så mycket skadegörelse på bebyggelsen. Bara tre hus har brunnit ner och det är en kuslig känsla att vandra i byn då den är som en övergiven spökstad.

När rollpersonerna anländer till Imdell har en grupp vättat tagit sig till byn för att plundra den. De har inte hittat så många värdeföremål men däremot en mängd husgeråd, verktyg, kläder och annan utrustning som kan komma dem till nytta.

Vättarnas ledare kallar sig Grönbulte. Han är villig att försvara vättarnas nyvunna byte men vill helst inte strida mot rollpersonerna. Om de båda grupperna inte besvärar varandra så stannar vättarna i byn i ungefär en timme innan de ger sig av.

Väljer rollpersonerna att köra bort vättarna måste de oskadliggöra 6 av dem innan övriga tar vad de kan bära och flyr in i skogen. Om rollpersonerna rotar igenom det som lämnats kvar kan de hitta följande värdeföremål; 23 silvermynt, 78 kopparmynt, en guldring, två silverringar, en kam av ebenholtssträ, en jadeamulett, ett försilvrat dryckeshorn, en bronsstaty och ett fint schackbräde som tyvärr saknar den vite kungen.

## Vättar (20 st)

Vättar är onda småväxta humanoider. De anfaller normalt inte människor men är skickliga krigare i tät skog och trånga grottor där deras ringa storlek är dem till stor fördel.

*Strid:* 4.

*Skada:* 1T+1 [spjut], 1T+1 [dolk].

*Kroppspoäng:* 5.

*Magiskt försvar:* 6.

*Rustning:* 0.

*Specialförmåga:* Mörkersyn, Smyga 8, Överraskningsattack 2.

Grönbulte har samma värden som vanliga vättar men bär även på ett mystiskt rör med slipade glaslinser. Föremålet är en tubkikare som vätledaren stal från en lärd man som virrat in på vätternas territorium.



## H. Merab

Merab är ytterligare en by där det mesta har bränts ner och det ligger många lik utspridda i omgivningen. Nere vid vattnet finns två bryggor där fiskarna i byn brukade förtöja sina fiskebåtar. Två av båtarna har klarat sig oskadda och ligger och guppar i vattnet. Det krävs en besättning på tre personer för att sköta en av dessa båtar och de kan om nöden kräver det packas med upp till 20 personer under förutsättning att sjön inte är alltför hård.

Om rollpersonerna är färre än sex kan de segla en båt och ta den andra på släp. Att segla från Merab till Marlion tar ungefär en timme, två om en båt släpas. En fiskebåt har 50 KP.

Under seglatsen kommer rollpersonerna att bli attackerade av en hungrig monstersköldpadda som tror att båtarna är babyvalar och således ett lätt byte. Sköldpaddan riktar främst sina attacker mot båtarnas skrov och försöker sänka dem till havets botten. Den strider tills den bara har 5 KP kvar. Då har den fått nog och simmar iväg.

## Monstersköldpadda

En monstersköldpadda är stor som en elefantunge och har en näbb som med lätthet kan knäcka ben och bryta upp skeppskrov.

*Strid:* 6.

*Skada:* 2T [bett].

*Kroppspoäng:* 15.

*Magiskt försvar:* 0.

*Rustning:* 4.

*Specialförmåga:* Överraskningsattack i vatten 3.

## I. Klives stenar

Mitt i skogen mellan Fallion, Axkall, Imdell och Esaar finns en hög kulle med branta sidor. Högst upp på kullen runt toppen har någon i forntiden rest höga bautastenar som fungerar som skydd mot fiender. Lärda män och kvinnor tror att platsen en gång i tiden har varit en offerplats för något primitivt folk som levte i trakten men som sedan har försvunnit. Platsen är idag uppkallad efter den jägare som fann den för över hundra år sedan och har sedan dess varit en naturlig tillflyktsort när folket i Dackien hotats av faror.

Rollpersonerna kan hitta till Klives stenar antingen genom att ha träffat Ivasar eller har hört någon flykting berätta om den. När de kommer dit finns det 50 flyktingar på toppen och om rollpersonerna inte känner någon så är de till en början mycket misstänksamma mot dem.

Eventuellt anlände rollpersonerna med Ivasar eller så är han redan där. Han kan berätta att många är skadade och maten håller på att ta slut. Han är mycket bekymrad över att så få har lyckats komma undan den ondska som drabbat landet och han ber rollpersonerna om hjälp.

Senare under kvällen kommer ett rådslag att hållas för att diskutera vad som skall göras. Rollpersonerna är välkomna att närvara då de ser ut att vara pålitliga och rediga trots att de inte är från Dackien. Till en början blir det mycket vecklagan och tragiska livsöden som berättas av olika flyktingar. Följande viktig information bör komma rollpersonerna tillhanda om de inte redan har den.

❖ Byar och städer i Dackien har attackerats av en armé av odöda skelett som leds av fruktsansvärda gästkrigare som rider omkring på hästar.

❖ En av gästkrigarna verkar vara extra kraftfull och är kanske deras ledare. Han strider med en morgonstjärna och bär en stor svart sköld med ett rött torn.

❖ De som har tillfångatagits av de odöda har förts kedjade norrut i riktning mot den gamla borguinen Valadur.

❖ Hamnstaden Marlion har lyckats motstå ett anfall från de odöda. Den tappra vaktkaptenen Lammdir har hitintills lyckats hålla ställningarna trots att läget är prekärt [detta berättas givetvis bara om staden inte redan har fallit].

## Undsättning av Marlion

Om rådet beslutar sig för att undsätta Marlion så är Ivasar och 10 rediga män och kvinnor redo att följa rollpersonerna. Har Guzhuul inte hunnit anlända med sin förstärkning bör de ha en ganska god chans att lyckas. Exakt hur denna undsättning utspelar sig beror på vad rollpersonerna hittar på och är upp till spelledaren att bestämma.

## Provantering

Matförrådet på Klives stenar håller på att ta slut. Även om flyktingarna går ner på svältransoner så har de bara mat för två dagar till. Om inget görs snabbt kommer människorna att börja svälta, de svagaste riskerar att dö.

Högljudda röster hörs ganska snabbt bland de församlade. De som är jägare måste ut i skogen för att finna vilt att fälla. Ett annat förslag är att en patrull beger sig till någon av de kringliggande orterna och letar efter mat som klarat sig undan förödelelsen. Staden Fallion borde då vara det givna målet då det är störst chans att finna mat där, kanske kan något spannmålsförråd ha klarat sig undan elden?

Om rollpersonerna inte vill ta på sig detta uppdrag ensamma kan Ivasar och upp till 6 rediga män och kvinnor vara villiga att följa med dem. Vid detta förlopp bör himlabjörnen i staden vara extra blodtörstig och kämpa till sista andetaget.

## Evakuering

Även Ivasar inser att flyktingarna inte kan stanna på Klives stenar hur länge som helst. Om rollpersonerna föreslår att flyktingarna bör söka sig söderut till säkrare marker kommer många att lyssna på dem. Ivasar vill dock helst stanna kvar i området i ytterligare någon vecka för att hitta fler överlevare som har klarat sig. Han kan dock övertalas om rollpersonerna beslutar sig för att följa med som eskort.

Exakt hur denna flykt utspelar sig är upp till spelledaren att bestämma. Det bör ta flyktingarna ungefär tre dagar att nå staden Horstholt som finns söder om punkt A på kartan över Dackien. Flyktingarna rör sig långsamt då flera skadade måste bäras på bår och färden går genom skogen då det är för farligt att färdas efter vägarna. Trots detta bör flyktingarna åtminstone utsättas för en större fara under färden.

## Anfall mot Valadur

Eventuellt kan rollpersonerna redan ha varit i Valadur och begär nu om hjälp i ett anfall mot borgen i ett försök att befria de förslavade och besegra ondskan. Få är de som vågar ansluta sig till detta självmordsuppdrag. Bara Ivasar och 4 rediga män och kvinnor är villiga att följa med dem. Övriga vill hellre ta chansen och evakura söderut till Horstholt för att där skicka bud om hjälp till kungen.

## Ivasar

Ivasar är en 50-årig timmerman från Axkall som har tagit på sig att försöka rädda så många som möjligt från ondskan som drabbat Dackien. Som ung deltog Ivasar i kungens andra orrkrig och

vann stor ära i slaget vid Brokkfold. Efter kriget återvände han hem till Dackien för att börja arbeta i skogen med sina bröder. Dessa bröder dog för några år sedan, den ene i sotsäng och den andre blev mördad av en svartsjuk älskarinna som senare hängdes för sitt brott.

*Strid:* 9.  
*Skada:* 1T+3 [stor träklubba].  
*Kroppspoäng:* 11.  
*Magiskt försvar:* 4.  
*Rustning:* 1.  
*Specialförmåga:* Gott rykte 3,  
Lokalsinne 3, Vildmarksvana 4.

## Rediga män och kvinnor

Vid Klives stenar finns det upp till 10 st rediga män och kvinnor som är redo att riskera sina egna liv i kampen mot onskan. De är inte rädda för att få litet skit under naglarna och strider tappert. De kommer inte att offra sig för rollpersonerna men är lojala mot varandra och främst Ivasar som de litar blint på.

*Strid:* 7.  
*Skada:* 1T+3 [svärd och träsköld],  
1T+2 [Pilbåge\*].  
*Kroppspoäng:* 7.  
*Magiskt försvar:* 3.  
*Rustning:* 1.  
*Specialförmåga:* Vildmarksvana 1.

\* Bara två av de rediga har tillgång till pilbåge och koger med 20 pilar.

## J. Valadur

En gång i tiden var Dackien ett litet självständigt rike och kungamakten styrde från den mäktiga borgen Valadur. Dock utbröt ett krig med det södra grannlandet som olyckligtvis förlorades. Resultatet av denna konflikt var att Dackien blev en provins och att Valadur förstördes. Det enda som klarade sig intakt var borgens källarvåning och det är här som trollkarlen Cromax huserar tills slaverna har byggt upp de raserade övervåningarna.

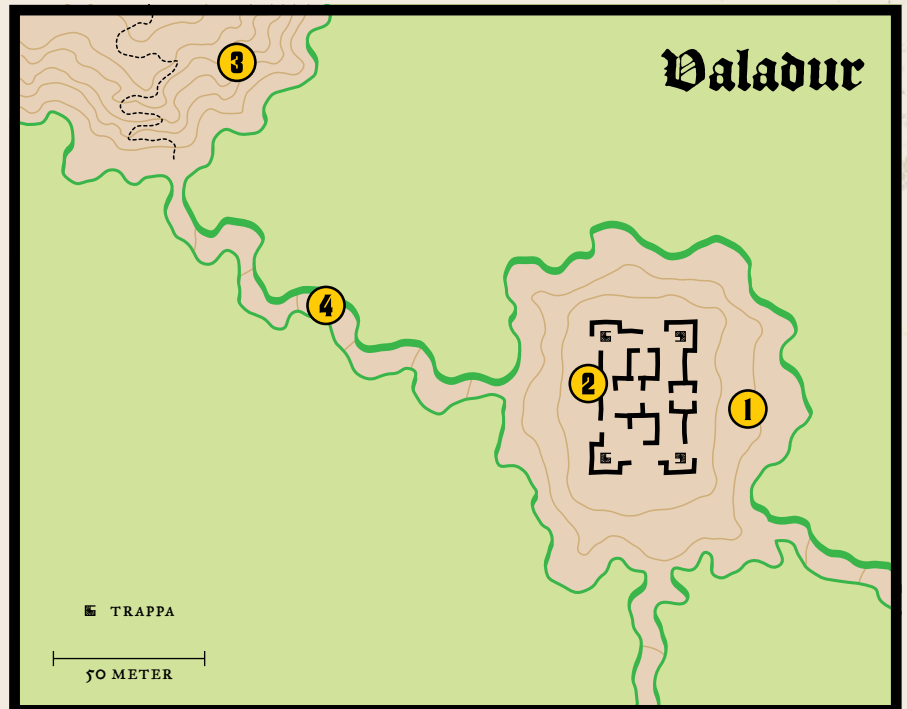
### 1. Gläntan

Valadurs borgruin står på en kulle i en stor glänta. Mellan skogen och själva ruinen är det 20 till 30 meter. 4 skelett patruller dag som natt runt ruinen och ser till att inga slavar flyr och att inga ovälkomna inkräktare lyckas ta sig in till ruinen. Det tar skeletten 3 minuter att gå ett varv runt ruinen.

### 2. Borgruinen

Förutom källaren återstår det inte så mycket av Valadur. Alla torn, byggnader och delar av muren raserades under kriget och har legat orörda sedan borgen övergavs.

Dagtid arbetar 50 slavar på platsen med att återuppbbygga Valadur. De övervakas av en gastkrigare som leder 10 skelett som med piskor ser



KARTA: JÖRGEN KARLSSON

till att slaverna arbetar hårt. Natttid är ruinen övergiven då slaverna sent var kväll eskorteras till stenbrottet för mat och en kort sovperiod.

Valadur hade under sin storhetstid fyra stora hörntorn. I ruinerna av dessa finns det fyra trappor som leder ner till källaren.

### 3. Stenbrottet

Några hundra meter nordväst om borgruinen finns ett stenbrott. Här arbetar cirka 250 slavar med att hugga stenar som sedan fraktas till borgruinen för att användas i nybygget.

Själva stenbrottet är en gigantisk grop med branta väggar. Det finns bara en väg till botten av gropen och den vaktas mycket noga av de odöda.

Det finns alltid minst 2 gastkrigare och 30 skelett vid stenbrottet. Ungefär hälften av dem står runt gropen och övervakar arbetet ovanifrån.

Runt om i gropen finns det små hålor där slaverna får sova några timmar var natt.

### 4. Skogsvägen

Mellan borgruinen och stenbrottet finns en väg som används för transport av stenblock till bygget. 1T+1 gånger om dagen drar slavar en vagn fullastad med byggstenar hela den tunga vägen upp till Valadur. Slaverna är 12 till antalet och de vaktas av gastkrigare och 4 skelett.

### Slavar (cirka 300 st)

Alla slavar bär tunga kedjor runt handlederna och fotanklarna. De är psykiskt nedbrutna och de flesta har funnit sig i sitt grymma öde.

*Strid:* 5.  
*Skada:* 1T+1 [hammare].  
*Kroppspoäng:* 5.  
*Magiskt försvar:* 2.

## Valadurs källare

I borgruinen finns det fyra trappor som leder ner till källarvåningen. Det är helt upp till rollpersonerna att bestämma vilken de beger sig ner för.

### 1. Korridorerna

Källarens korridorer saknar helt ljuskällor och är breda nog för att två rollpersoner skall kunna gå i bredd. Utspridda i korridorerna finns 3 skelett som ser till att inga obehöriga tar sig ner i källaren. Utbryter en strid med ett av skeletten hör de två andra det och kommer till undsättning.

Skelettens utgångsposition är utmärkta på kartan med ett rött kryss.

### 2. Biblioteket

Detta rum är helt mörkt och innehåller sex bokhyllor och en skrivpulp. I biblioteket finns Cromax stora boksamling som behandlar alla möjliga ämnen, dock inga böcker om magi. Exakt vilka böcker som finns att tillgå är upp till spelldaren att bestämma. Hela boksamling som kräver en vagn för att fraktas kan i en större stad som Morcar säljas för 2.000 silvermynt.

I skrivpulpeten finns ett dolt utrymme. Genom att trycka på en knapp på undersidan av skrivskivan öppnas en liten lucka som innehåller en flaska mänbläck. Text som är skriven med mänbläck är osynligt och syns bara om den hålls upp i mänljus. Flaskan går att sälja hos en bemedlad alkemist för 150 silvermynt.

### 3. Cellerna

I dessa tre celler finns fem av Dackiens vackraste jungfruar inspärrade. Det finns även en sjätte jungfru men hon befinner sig i matsalen [se nedan]. Alla dessa unga kvinnor är tänkta att bli de första i Cromax harem så fort Valadur är

återuppbyggt. Trollkarlen har hitintills varit en väldigt upptagen man och samtliga är således som tur är orörda.

De fem jungfruarna heter Mellea, Krissa, Vackia, Alliwa och Untonia. Om de befrias vill de genast fly från Valadur och försöker med alla medel övertala rollpersonerna att hjälpa dem. De kan även berätta om den sjätte jungfrun som heter Valanta. De vet inte var hon befinner sig men vet att hon hämtades av 2 skelett för ungefär en timme sedan.

#### 4. Tortyrkammare

I detta rum har Cromax inrett sin tortyrkammare. I rummet finns en sträckbänk, en järnjungfru, en trähäst och andra tortyrmaskiner. Från taket hänger kedjor och i ett hörn en tunna med kallt vatten för skendränkning.

På sträckbänken ligger en gammal man utsträckt. Det är borgmästaren av Fallion som dog av tortyren han utsattes för.

Vad rollpersonerna inte vet är att järnjungfrun är besatt. Den väntar tills alla rollpersoner är inne i rummet innan den går till anfall.

#### Besatt järnjungfru

En besatt järnjungfru är ett tortyrredskap som kommit till liv på grund av all den smärta och ångest som dess offer upplevt inuti den.

*Strid:* 8.

*Skada:* 1T+2\* [spiklock].

*Kroppspoäng:* 8.

*Magiskt försvar:* 10.

*Rustning:* 4.

\* Vid en träff måste offret klara av ett Fysikslag med svårighetsgraden 3. Misslyckas det fastnar offret inne i järnjungfrun och förlorar 1 KP varje stridsrond. Locket stängs då helt och den fångade kan inte ta sig ut. Järnjungfrun kan bara öppnas från utsidan och först efter att den är besegrad. Hälften av den skada som järnjungfrun utsätts för drabbar även den fångade.

#### 5. Ritualsalen

Denna stora sal är upplyst med facklor längs väggarna och tända eldstäder som finns i två av hörnen. Det var här Cromax animerade fram sina odöda tjänare och tänker animera fler i framtiden.

Mitt på salens golv finns en stor urgammal magisk symbol urgröpt i själva stenen. Från offeraltaret löper en kanal så att blodet från de som offerats kan fylla symbolen med det blod som krävs för att hålla på med mörk nekromanti.

Det stora offeraltaret är av sten och har på ena sidan en lucka. I utrymmet innanför luckan finns en offerdolk i silver [värde 100 SM], en guldbägare [värde 250 SM] och en dödskalle.

Om Guzhuul fortfarande lever när rollpersonerna kommer till Valadur befinner han sig i denna sal tillsammans med 2 skelett för att invänta nya befallningar från Cromax. I strid med denna trio finns ingen förskoning att förvänta och Guzhuul anfaller alltid den främste fienden först.

#### 6. Kök

I detta lilla kök arbetar pigorna Tora och Nori. De håller för tillfället på med att tillreda en festmåltid till Cromax som de skall till att servera.

Pigorna kan berätta att Valadurs nya herre är en ond trollkarl som heter Cromax och att han befinner sig i matsalen med slavflickan Valanta. Mycket mer kan de inte berätta och de vill stanna i köket tills efter rollpersonerna har besegrat trollkarlen vilket de ger dem föga chans att lyckas med.

#### 7. Matsal

I matsalen befinner sig trollkarlen och jungfrun Valanta. För att tillfredsställa sina lustar har han låtit Valanta klä sig i en vit klänning värdig en drottning och bära ett silverdiadem med gnistrande rubiner [värde 1000 SM].

På bordet finns två kandelabrar som lyser upp rummet, fint porslin och silverbestick. Cromax och Valanta dricker vin från varsin guldbägare även om jungfrun knappt har druckit en droppe.

När rollpersonerna kommer till rummet blir trollkarlen först mycket förvånad. Sedan går han förgrymmad till anfall. Under striden kastar sig Valanta i skydd under bordet.

#### Cromax

Trollkarlen Cromax är alltid iklädd en svart kåpa som har ockulta symboler sydda med silvertråd. Han är närmare 100 år gammal men ser ut att vara en kraftkarl i 40-årsåldern. Han har svart skägg och mörka ögon som liknar två brunnar fyllda av ondska.

*Strid:* 8.

*Skada:* 1T+2 [trästav\*], 1T+6 [eldklot].

*Kroppspoäng:* 12.

*Rustning:* 3\*\*.

*Magiskt försvar:* 12.

*Närvaro:* 6.

*Specialförmåga:* Besvärjelsekonst 10.

*Manapoäng:* 30.

*Besvärjelser:* Animera odöd [SG 5], Eldklot [SG 4], Livsförlängning [SG 6].

\* Cromax trästav är laddad med 10 extra manapoäng som trollkarlen kan använda sig av om hans egna håller på att ta slut.

\*\* Cromax kåpa är förtrollad med skyddande magi som fungerar som en +3 rustning.

#### 8. Sovrum

Cromax sovrum är välinrett och innehåller en säng, en bokhylla, ett arbetsbord, två pallar och en eldstad för värme och ljus. Under sängen finns en kista med blandade mynt till ett värde av 500 silvermynt.

I bokhyllan finns Cromax formelsamling och en rad andra verk om magi och svartkonst. Exakt vad är upp till spelledaren att bestämma. Hela samlingen som ryms i en större skottkärra skulle kunna säljas till en magiker för 5.000 silvermynt men en sådan skulle vara mycket svår att hitta. I Morcar skulle Kirin Skuggmantel vara villig att köpa samlingen för en bräkdol för vad den är värd. Hon erbjuder rollpersonerna 400 silvermynt.

#### Epilog

Efter att Cromax och Guzhuul fallit kommer resten av de odöda tappa all styrning. De kommer planlöst att härja omkring i Dackien under några veckor tills kungens armé äntligen anländer och besegrar dem. Därefter tar det tunga återuppbyggnadsarbetet vid. Det kommer att ta många år innan Dackien åter är välgött och vackert.

Rollpersonerna har ingen belöning att vänta sig för sin tapperhet. De blir dock erkända som Dackiens räddare och kan för alltid förvänta sig fri mat och husrum när de befinner sig i provinsen. Eventuellt kan någon av jungfruarna ha förälskat sig i en av rollpersonerna och vill gifta sig med denne...

#### Vad händer sedan?

Efter att Dackien befriats kan rollpersonerna stanna kvar i provinsen för mer äventyr. Här följer några förslag för den driftige spelledaren att utveckla efter egen fatabur.

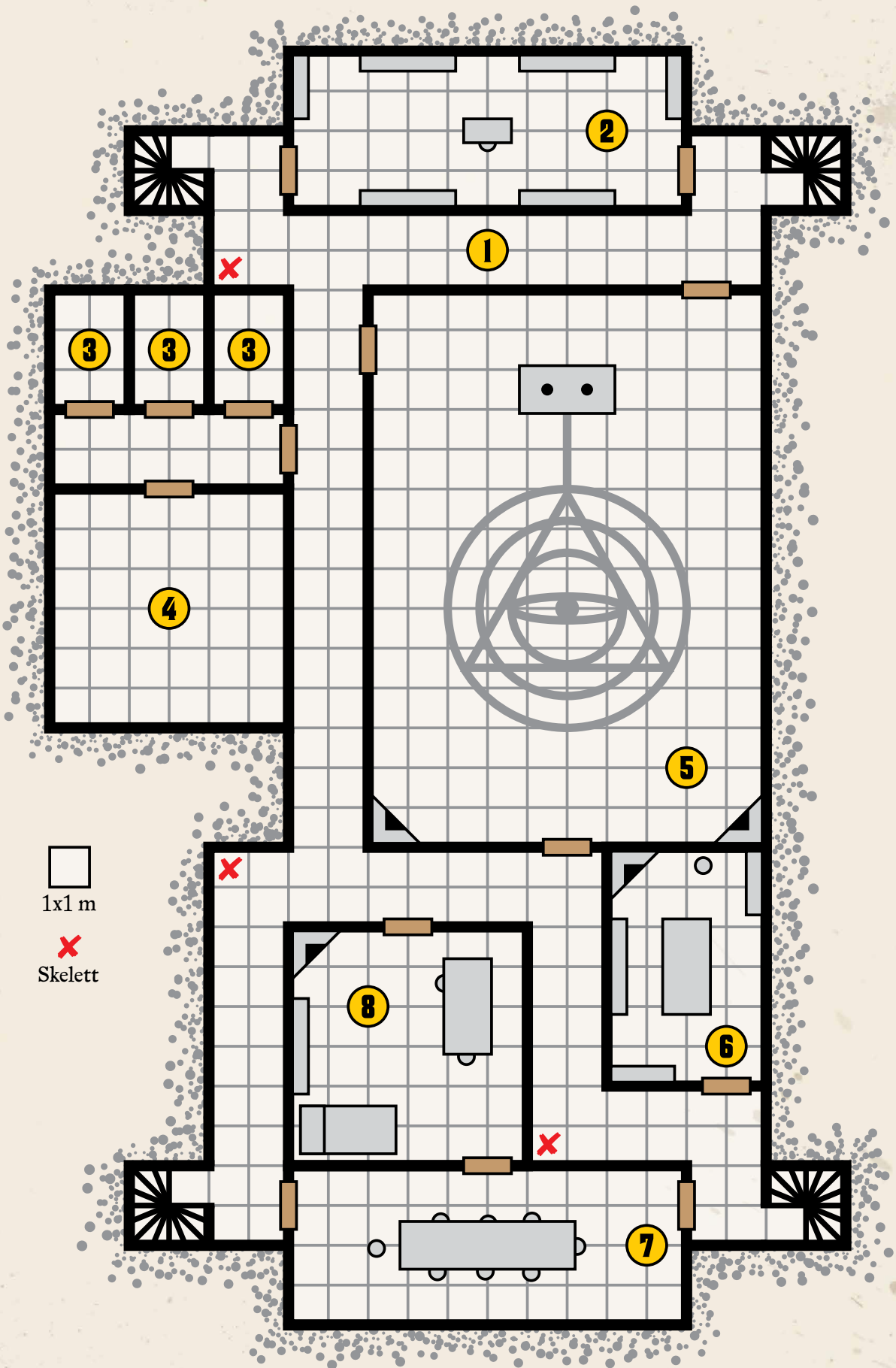
❖ Vintern håller på att nalkas och det finns på tok för litet mat för att invånarna av Dackien skall klara sig. Från Marlion planeras en expedition söderut över havet ner till staden Darconus välfyllda kornbodar. Rollpersonerna erbjuds att följa med som besättning på en av båtarna. Under färden kan de råka ut för pirater, sjömonster och stormar.

❖ Efter plundringen av Imdell har vättarna fått blodad tand. Efter ytterligaren en räd har invånarna av Dackien fått nog. Rollpersonerna anställs för att ta reda på var vättarna har sina grottor så att en straffexpedition kan sändas ut.

❖ Nyrika rollpersoner kommer alltid att locka skumrask till sig. Tjuvar och banditer vill råna dem på det guld och silver som de har kommit över. En dag blir de förgiftade med sömmedel och när de vaknar upp är alla deras skatter borta. Spåren leder dem mot ett mystiskt torn i fjärran.

❖ Som en skänk från ovan anländer en stor grupp alver till Dackien för att hjälpa till med återuppbyggnaden. Ivasar fattar dock misstankar mot denna plötsliga och högst ovanliga vänlighet från skogarnas folk. Han föreslår därför att han och rollpersonerna kidnappar alvernas ledare för att ta reda på vad de egentligen har för planer.





KARTA: JÖRGEN KARLSSON