

*SagaGames™*

PRESENTERAR ETT ÄVENTYR TILL FANTASY! OLD SCHOOL GAMING

# Ondskans HORD



**Fantasy!**  
Old School Gaming

# Ondskans HORN

ETT ÄVENTYR AV JÖRGEN KARLSSON

ILLUSTRATIONER AV CARLOS LUNDHALL OCH PER FOLMER

VERSION 1.1



*Det stank av död och förruttnelse i labyrinten. Den främste krigaren i sällskapet höjde sitt svärd och sade "vi är nära nu." Han tog några försiktiga steg in i en ny korridor och signalerade till de andra att de skulle följa efter. Plötsligt bördes ett vedervärdigt bröl eka mellan labyrintens väggar. Sällskapet frös till is och lyssnade. Tunga fotsteg bördes men det var omöjligt att avgöra varifrån de kom. Den obebagliga tystnaden bröts av prästinnan som viskade "så var det jägarna som var de jagade." Ingen i sällskapet skrattade för alla visste att de nu satt fast i fällan som råttorna på ett sjunkande skepp.*

*Ondskans Horn* är ett nytt och rafflande äventyr för en spelledare och 3-4 spelare till *Fantasy! Old School Gaming* som först publicerades i Speltidningen Fenix [nr 1, 2013]. Det är tänkt att äventyret skall utspela sig i en fantasymiljö som påminner om den man finner i grekisk mytologi. Modiga hjältar och hjältinnor dras frivilligt eller ofrivilligt in i gudarnas komplicerade intriger och tvingas allt som oftast att kämpa mot både monster och halvgudar. Nya faror tycks ständigt vara i faggorna och det är

därför en ständig efterfrågan på krigare, trollkarlar och andra handlingskraftiga män och kvinnor. Det är helt enkelt en tid för hjältar...

## SAMMANFATTNING

Turansurs tjurkult har tagit makten i stadsstaten Hrabbanack på den aguriska halvön. Med ett järngrepp förtrycker tjurkulten folket och tvingar dem att förse guden med ständigt nya människoeffter. Dessutom är skatterna skyhöga

för att stadsstaten skall kunna rusta sin armé. Planen är att med vapenmakt sprida tjurkulten till varje hörn av den aguriska halvön.

Men det finns några som gör motstånd mot den blasfemiska hegemonin. En välbärgad handelskvinna vid namn Xenippa är en av de modiga. Hon tar kontakt med några modiga hjältar och hjältinnor och ber dem befria Hrabbanack från förtrycket. Det visar sig att rollpersonerna är de hjältarna.

Inledningsvis tvingas rollpersonerna att göra en kortare resa till bergen för att där tala med ett orakel som kan svara på frågor som är ställda till högre makter. Med oraklets visdom är de sedan redo att direkt ta sig an tjurkulten. I jorden under Turansurs tempel kommer en heroisk slutstrid att utkämpas som kommer att avgöra Hrabbanacks och hela den aguriska halvöns öde.

## BAKGRUND

Tjurkulten var döendes. Överallt på den aguriska halvön började Vorgans dyrkare att tränga undan de gamla gudarna och ersatta dem med sin himlafader. Prästinnan Delyphia var maktlös att göra något åt saken och i sin förtvivlan begav hon sig ensam iväg till den gamla offerlundan. Där bad hon tjuguden Turansur att visa förskoning och rädda det som räddas kunde. Guden hörsammade hennes klagande stämma och uppenbarade sig i egen hög person inför den trogna prästinnan. Längre talade Turansur till Delyphia och förklarade för henne vad hon måste göra. Sedan omfamnade han henne och gav henne två gåvor. Den första gåvan var ett horn som Turansur bröt av från sitt eget huvud. Den andra gåvan kom nio månader senare då Delyphia under svåra umbäranden födde en son. Men barnet var inte som andra barn. Det var till hälften människa och till hälften tjur. Sonen var en minotaur, en legendarisk halvgud som återvänt från historiens mörker för att åter blåsa liv i Turansurs tjurkult.

## ONDSKANS HORN

Hornet som Turansur gav till Delyphia är ett magiskt blåshorn. Den som hör hornets djupa ton blir omedelbart positivt inställd till tjurkulten och kommer inte att agera mot dess intressen. Magin gör inte att den som förtrollas av magin förlorar den egna viljan men personen kommer inte att göra något direkt fientligt mot någon som tillhör kulten. Bli en förtrollad person anfallen av en tjurkultist kommer personen givetvis att försvara sig och använda dödligt våld om så krävs. Den magiska effekten håller i sig i en timme och därefter är den förtrollade fri att agera helt som den vill. Rent regeltekniskt bör spelledaren inte tillåta rollpersoner som har förtrollats av hornet att få anfalla eller på något annat sätt agera mot tjurkulten så länge de är påverkade av magin. Snälla spelledare kan låta rollpersonerna få slå ett handlingsslag Närvaro med svårighetsgraden 8 om de vill försöka stå emot hornets magi.

## AGURIEN

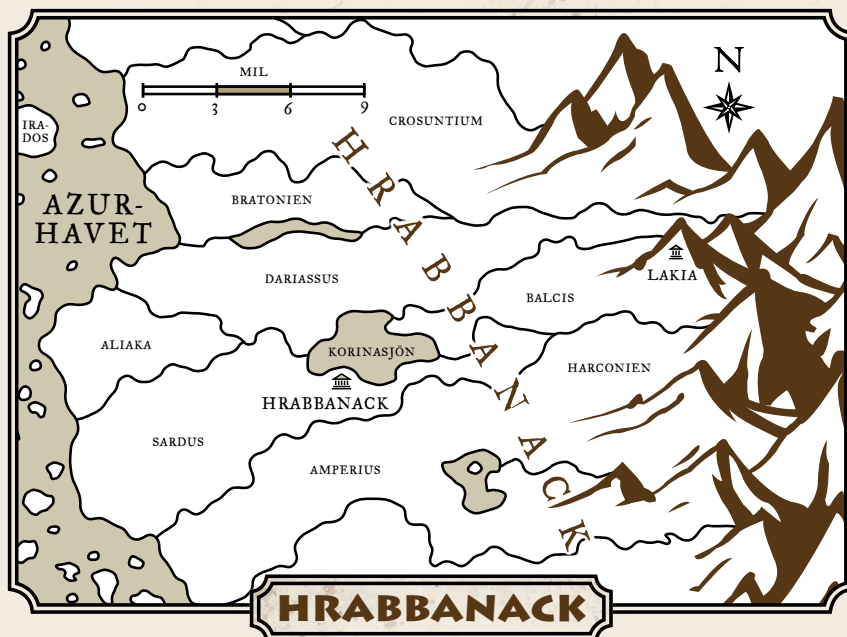
På den aguriska halvön lever det människofolk som kallar sig agurier. Det är inget enhetligt folk som lyder under en härskare eller lever med en gemensam tro. Istället har halvön delats upp i ett stort antal stadsstater som i stort fungerar som egna länder. Varje statsstat delar språk och kultur med varandra men har sina egna seder och gudar som man dyrkar till. På grund av detta har stadsstaterna i århundraden kämpat med varandra om kontrollen över Agurien och den rika handeln över Azurhavet. Regionens gudar lägger sig ofta i människornas affärer och försöker påverka händelseförloppet i en eller annan riktning. Detta får ofta katastrofala följder vilket på senare tid har fått en liten men inte obetydlig del av agurierna att börja överge de gamla gudarna för att istället motta den nya guden Vorgan.

## HRABBANACK

Mitt på aguriens bördiga slättland ligger den anrika staden Hrabbanack. Genom alla tider har stadens härskare gjort anspråk på allt land från Azurhavet i väster till Herkelionbergen i öster. Detta stora landområde kan bara kontrolleras tack vare de stora inkomster som staden får in genom sin handel med spannmål. Denna handel har gjort Hrabbanack känd som söderns kornbod och många är de grannstater som kastar lystra blickar på stadsstatens gyllene sädesfält. Förutom handeln med spannmål är staden också känd som ett nav för allehanda hantverkare. Dagligen byter en stor mängd silver ägare i utbyte mot kvalitetssniderier, smidesbrons och vackert vävda silkesmattor som har blivit litet av stadens signum.

Själva staden är byggd vid den sköna Korinasjön som sägs förlänga livet för alla som badar i den. För att skydda sig mot yttre fiender har Hrabbanacks forntida härskare uppfört en sju meter hög mur med många vaktorn som omgärdar hela staden. Innanför murarna står de vita kalkstensbyggnaderna tätt och de har ofta två eller tre våningar med tak av brant tegel. Överallt i staden står det statyer, obelisker och andra monument som påminner om forntida kungar och hjältar. Tjurstatyerna är också många och från staden alla tak och balkonger hänger tjurkultens olycksbådande fana, ett vitt tjurhuvud på svart bakgrund. Det råder ingen som helst tvekan om vem det är som har makten.

Mitt i Hrabbanack står stadens stora torg. Detta är en livlig plats som stadens invånare i alla tider har använt som en mötesplats där man diskuterar spörsmål och driver handel. Vid torget står Turansurs tempel [läs mer om denna plats nedan] och det vida omtalade världshuset Satyrens vindkrus. Historierna om detta världshus är legendariska och det finns resenärer från hela Agurien som bara besöker staden för att göra en visit. Andra platser i Hrabbanack som bör nämnas är Mefios marknadsplats, Cirkus Hippodroma och Ismenes olivgård.



## TURSANSURS TEMPEL

Hrabbanacks överlägset största byggnad är Turansurs Tempel. Denna helgedom är helgad till tjurguden Turansur och innehåller otaliga rum och bönekammare. Mest fruktat är den stora offersalen där ett blodigt altare står framför en enorm staty med brinnande ögon föreställande tjurguden själv. Från detta tempel styr överprästinna Delyphia landet och prästerna och prästinnorna i hennes tjänst är många. I templets västra flygel huserar den 50 man starka tempelvakten som ser till att ingen vanhelgar templet eller skadar prästerskapet.

Dagtid står templet öppet för alla som vill besöka helgedomen. Alla vapen måste dock lämnas vid stora porten och hårdhänta tempelvakter ser till att ingen försöker smugla in något otillbehörigt.

Försöker rollpersonerna smyga in i templets förbjudna inre delar kommer en manstark styrka från tempelvakten att försöka arresteras dem. Straffet för denna illgärning är antingen tio års vistelse i saltgruvorna på Sahak eller döden på altaret som Turansurs offer.

I slutet av äventyret kommer rollpersonerna att ta sig in i templets källare via stadens kloaksystem. Innan dess bör spelledaren styra dem bort från templet. I värsta fall får minotaurerna visa sig och sprida litet rättvisa med sin tvåhandsyx.

## ÄVENTYRETS BÖRJAN

Rollpersonerna kommer under sina äventyrsvandringar fram till staden Hrabbanack, botten de grå Herkelionbergen. Vägen de vandrar efter leder till stadsporten där en kö bestående av bönder, köpmän och andra besökare har bildats. Ett dussintal stadsvakter iklädda svarta hjälmar med små tjurhorn vaktar porten och begär tull från alla som vill besöka staden. Tullen är ett kopparmynt per person och tre kopparmynt per riddjur.

Väl innanför murarna märker rollpersonerna att något är fel. En tryckande stämning råder i staden och alla invånare verkar nervösa. Ingen ler eller är glad och på världshus och krogar hörs inget stim eller stöj, bara lågmälda diskussioner.

Helt plötsligt hörs en hornstöt eka från de centrala delarna av Hrabbanack. Stadens invånare lämnar omedelbart vad de håller på med och börjar vandra mot stadens stora torg. Även rollpersonerna påverkas av hornstöten [de förtrollas av dess magi] och får en obegriplig lust att följa med folkmassan. Väl framme på torget ser de att det är fullpackat med folk.

Överst på tempeltrapporna till Turansurs tempel står en prästinna och blåser i ett horn. En av stadsborna rollpersonerna knuffas med kan berätta att det är Delyphia, tjurkultens överprästinna. Bredvid henne står en lång rad andra präster och prästinnor i ceremoniella dräkter samt två dussin tempelvakter. När hela staden verkar vara samlad på torget håller överprästinna upp hornet så att alla kan se det glänsa i solen. Sedan börjar hon hålla ett tal till folket.

*"Fromma invånare av Hrabbanack, trogna undersåtar av Turansur. Idag firar vi ytterligare en stor seger mot de otrogna. Lömska pirater från därarnas ö Irados vågade göra strandbagg längs våra kuster men våra tappra krigare upptäckte som tur var faran i tid. Genom Turansurs gudomliga nåd besegrades piraterna och vi tackar honom som vanligt med blod. För fram fångarna."*

En mindre kalabalik uppstår i folkmassan när sex kedjade fångar förs uppför tempeltrapporna. Fångarna består av fyra ynglingar och två gamla män och ingen av dem ser ut att vara härdade sjöfarare men likväl bemöts de med burop och rutten frukt. Överprästinna håller upp sitt horn och folkmassan lugnar åter ner sig. Sedan vrålar hon:

*"Turansur, hämta dina offer."*

En kort tystnad följer. Därefter kliver en tung bestialisk varelse ut ur templet med kropp som en jättelik man och huvud som en tjur. Minotauren brölar ut all sin vrede och folkmassan tar ofrivilligt ett steg tillbaka. En av fångarna pissar på sig av skräck medan en annan svimmar. Minotauren sliter åt sig kedjan och släpar sedan de hjälplöst sprattlande fångarna in i templet. Med detta är dagens uppvisning över och Delyphia går tillsammans med prästerskapet också in i helgedomen. Magin från onskans horn hindrar rollpersonerna att vid detta tillfälle agera mot tjurkulten, de är dock fria att göra något annat som att exempelvis leta efter ett värdshus.

## ETT HEMLIGT MÖTE

Senare samma kväll kommer rollpersonerna att bli kontaktade av en välbärgad handelskvinna vid namn Xenippa. Mötet kan ske på ett värdshus, i en affär eller på något annat ställe som spelledaren tycker passar bra. Xenippa frågar rollpersonerna om de är modiga hjältar som mot en stor belöning är villiga att utföra ett



FOL  
MOR

farligt uppdrag för henne. Om rollpersonerna är intresserade ber Xenippa dem att följa med henne. Handelskvinnan leder dem därefter genom några mörka kvarter tills de kommer fram till ett lagerhus. Hon tar fram en nyckel, läser upp det gedigna låset och ber rollpersonerna att skynda sig in.

Inne i lagerhuset tänder hon en oljelampa och ber gästerna att slå sig ner på några trälådor. Xenippa förklarar sitt hemlighetsmakeri med att Turansurs tjurkult har ögon och öron i hela staden och att det är bäst att ta det säkra före det osäkra när man planerar att störta den blodtörstiga kulten. I lagerhuset är Xenippa säker på att ingen kan höra dem och ber rollpersonerna att tala fritt. Följande tre punkter bör spelledaren väva in i Xenippas samtal med rollpersonerna.

- ❖ Xenippa hatar tjurkulten som har förstört hennes stad och förslavat folket. Hon vill att rollpersonerna skall hjälpa henne att krossa kulten och befria folket.

- ❖ Så länge tjurkulten har onskans horn och kontrollerar minotauren kan de inte besegras. Bara om hornet förstörs och besten dräps kan uppror göras.

- ❖ Innan en räd mot Turansurs tempel kan genomföras måste oraklet i Lakia rådfrågas. Hon kan berätta om kultens svagheter och hur man besegrar minotauren.

Xenippa erbjuder rollpersonerna 500 silvermynt i belöning om de hjälper henne att besegra Turansurs tjurkult. Målet är att döda minotauren och att förstöra onskans horn. Om rollpersonerna accepterar blir deras första uppdrag att bege sig till oraklet i Lakia och fråga henne hur kulten kan besegras.

## FÄRDEN TILL LAKIA

Det tar två dagar för rollpersonerna att gå från Hrabbanack till Lakia i Herkelionbergen. Färden går genom ett idylliskt jordbrukslandskap där sädesfälten och olivlundarna står tätt. Små byar och gårdar passerar med ojämna mellanrum och ibland går vägen via en bro över en flod. Bönderna som rollpersonerna möter är vänliga men bekymrade över tjurkultens betungande skatter och önskar att någon kunde befria dem från förtrycket. För några kopparmynt kan rollpersonerna köpa husrum för natten hos någon bonde om de inte vill sova ute i det fria. Färden till Herkelionbergen fortlöper annars utan problem om inte spelledaren vill annat.

## ORAKELGROTTORNA

Väl framme vid Herkelionbergen hittar rollpersonerna snabbt vägen som leder upp till Lakia där orakelgrottorna finns. På avstånd kan de se hur rök på flera ställen sipprar ur berget vilket tyder på att det pågår vulkanisk aktivitet under deras fötter. Bergsvägen blir allt smalare ju närmare Lakia rollpersonerna kommer och slutar

uppe på en bergsplatå. Från platån har man god utsikt över landet nedanför och klara dagar kan även Hrabbanack skimras långt i fjärran.

## 1. BERGSPLATÅ

**ÖVERBLICK.** Några hundra steg upp på berget breder en liten bergsplatå ut sig. Marken har planats ut med kanthuggna stenplattor som på vissa platser har spruckit. Jämranden och spöklika klagorop kan höras från en mörk och ovälkommande grottoppning på bergets västra fasad. Bredvid grottoppningen står ett stort altare och bakom det en lit-en tempelliknande byggnad av vit marmor.

**VARELSER.** Prästerna Durus och Misisteus.

**DOLDA TING.** Inga.

**SL.** De två prästerna som bor i den tempelliknande byggnaden tillber Barash, bergets och spådomarnas gud. De förklarar för rollpersonerna att oraklet har fått sin profetiska gåva direkt från Barash och därför bör de lämna offergåvor till guden för att blidka honom. De kan också berätta att det finns faror i grottorna och bara de med rent uppsåt bör besöka oraklet. Prästerna ser helst att mat, vin och klingande mynt offras vid altaret då det är deras enda form av inkomst. Vad de inte berättar är att de själva inte har vågat sig in orakelgrottorna på flera år då de fruktar jättespindeln Atractos som har bosatt sig i grottorna.

## 2. GROTTUNNEL

**ÖVERBLICK.** En smal och mörk tunnel med ojämna väggar borrar sig djupt in i berget. Vit ånga täcker golvet vilket gör det svårt att se vart man placerar sina fötter.

**VARELSER.** En ofarlig råtta.

**DOLDA TING.** Inga.

**SL.** För att öka den kusliga stämningen som råder i tunneln kan spelledare säga att en rollpersonerna känner något som inte syns i ångan som smeker dennes fot. Vad detta något är för något bör spelledare inte berätta för att få orakelgrottorna att kännas som ett extra skrämmande och hemsökt ställe.

## 3. ALTARRUM

**ÖVERBLICK.** Ett litet grottrum med högt tak. Vid den västra väggen står ett altare som är täckt av damm och spindelväv. I själva bergväggen bakom altaret finns en uthuggen gudabild som föreställer guden Barash.

**VARELSER.** Inga.

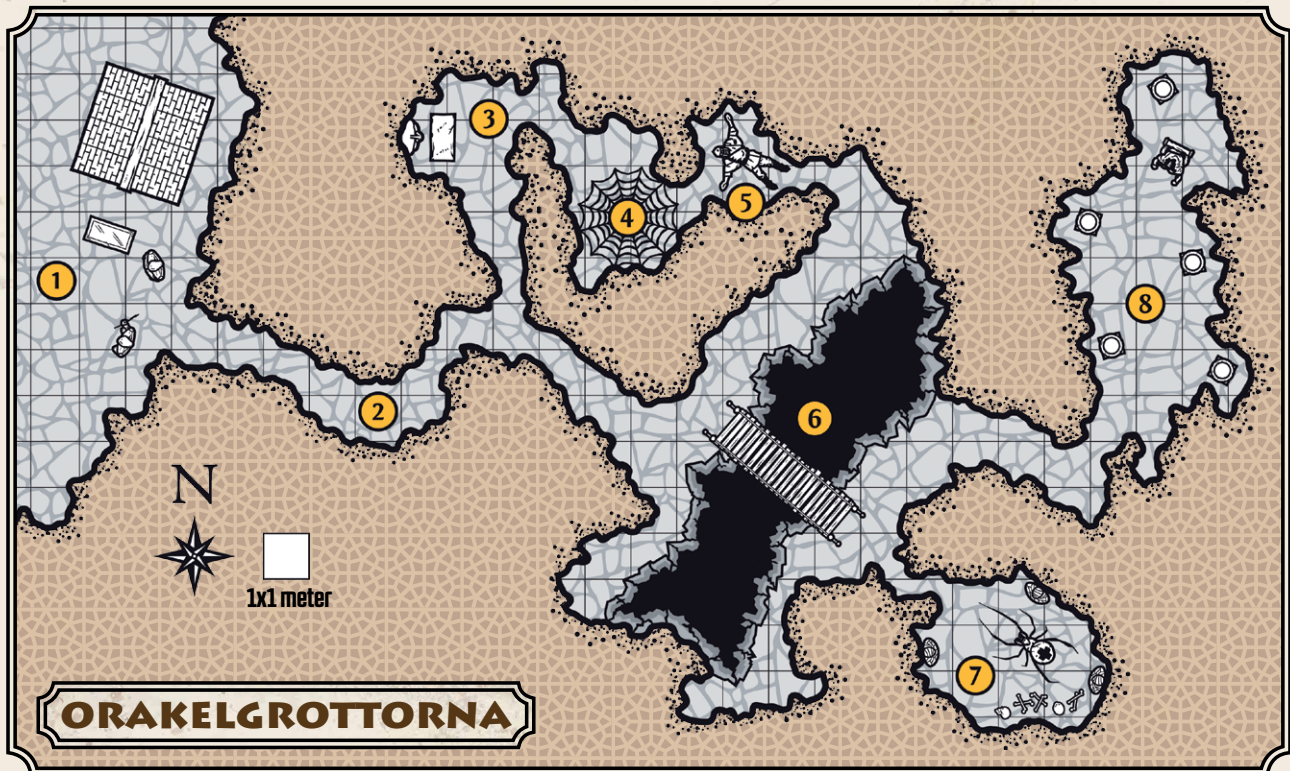
**DOLDA TING.** Sopar någon det skitiga altaret rent från all smuts finner denne fem ålderdomliga silvermynt.

**SL.** Innan altaret och byggnaden på bergsplatån byggdes var det i detta grottrum som prästerna tog emot besökarnas offergåvor. Rummet har inte använts på decennier vilket all smuts är ett tydligt tecken på. Mynten offrades till Barash för länge sedan av en fiskardotter som behövde rådfråga oraklet.

## 4. SPINDELNÄTSRUM

**ÖVERBLICK.** Ett litet grotta med lågt tak.

**VARELSER.** Inga.



**DOLDA TING.** Rakt över rummet har jättespindeln Atractos vävt ett spindelnät som är mycket svårt att upptäcka i mörkret. Går någon rollperson oförsiktigt in i rummet kommer denne att fastna i det klubbiga nätet. För att komma loss krävs ett lyckat handlingsslag Fysik mot svårighetsgraden 3.

**SL.** En gång om dagen besöker Atractos detta rum för att se om någon har fastnat i hans fälla.

## 5. GROTTTRUM

**ÖVERBLICK.** Ett litet och trångt grottrum. På golvet ligger det ett mänskligt lik med sönder-riven rustning.

**VARELSER.** Kryseus ande.

**DOLDA TING.** Under liket ligger ett brutet och rostigt svärd. På likets vänstra pekfinger finns en magisk guldring. Den som bär ringen har alltid +1 i egenskapen Närvaro när denne utsätts för en magisk attack.

**SL.** Kryseus var en gång i tiden en ung man som var olyckligt förälskad i en annan mans hustru och sökte oraklets visdom för råd. När han kom till orakelgrottorna blev han dock anfallen av jättespindel Atractos som jagade in honom i detta rum och dödade honom. Kryseus död var så ångestfull att hans ande inte släpptes in i dödsriket utan istället tvingades stanna kvar i de levandes rike.

Hittar någon av rollpersonerna Kryseus ring uppenbar sig anden och berättar sitt tragiska livsöde. Anden berättar också att det enda sättet han kan få ro är om rollpersonerna dräper jättespindeln Atractos som finns i någon av grottorna bortom avgrunden. Kryseus ande kan inte attackera rollpersonerna och om den utsätts för en attack försvinner den i tomma intet för tillfället.

## 6. AVGRUND

**ÖVERBLICK.** En stor oregelbunden grottsal med över tio meter till taket. Salen klyvs i två delar av en avlång svart avgrund som verkar vara mycket djup. Från avgrunden hörs jämmer och spöklika klagorop. En vit ånga bolmar med ojämna mellanrum upp från avgrunden och försvinner genom små håligheter i taket. Över avgrunden hänger en gammal hängbro som förenar de båda sidorna med varandra.

**VARELSER.** Inga.

**DOLDA TING.** En av hängbrons plankor har ruttnat och om någon går över bron är det 50% chans att denne kliver på plankan. Slå rT, 1-3 kliver på plankan, 4-6 kliver över plankan. Kliver någon på plankan faller den olycklige igenom bron och blir hängande med sprattlande ben. För att ta sig upp krävs hjälp eller ett lyckat handlingsslag Fysik mot svårighetsgraden 2.

**SL.** Avgrunden är bara cirka 3 meter bred så det är fullt möjligt att hoppa från den ena sidan till den andra. För att lyckas med hoppet krävs ett handlingsslag Fysik mot svårighetsgraden 3. Ett misslyckande gör att man faller ner i avgrunden och krossas när man slår i botten. Det var från denna avgrund som Atractos tog sig upp ur för att bosätta sig i orakelgrottorna.

## 7. ATRACTOS HÅLA

**ÖVERBLICK.** En medelstor grotta med högt tak som luktar mycket illa. Efter väggarna hänger tre kroppar som är invirade i klubbig spindelväv och på golvet ligger många dödskallar och benknoter.

**VARELSER.** Jättespindeln Atractos.

**DOLDA TING.** De tre kropparna är liken efter tre olyckliga bönder som försökte rådfråga oraklet men istället föll offer för Atractos. Varje

bonde bär en penningpung som innehåller 2T kopparmynt.

**SL.** Jättespindeln Atractos lever ett bra liv i orakelgrottorna. Naiva människor kommer med jämna mellanrum till hans revir och fyller på hans matförråd. Det enda Atractos fruktar är oraklet och han håller sig därför borta från rum 8. Om någon av rollpersonerna går ut på hängbron kommer jättespindeln att höra detta och lägga sig bakhåll för att slå till när de minst anar det. Har rollpersonerna varnats om jättespindeln av Kryseus ande har de +2 på sitt Upptäcka-slag.

## ATRACTOS

*Strid:* 10.

*Skada:* rT+2 [bett] +3 KP/rT SR [gift]

*Kroppspoäng:* 12.

*Magiskt försvar:* 4.

*Rustning:* 3.

*Specialförmågor:* Gift, Spinna nät.

För mer information om jättespindlar se regelboken sidan 43.

## 8. ORAKLET'S GROTTA

**ÖVERBLICK.** Ett stort grottrum som lysas upp av fem oljefat som är placerade på meterhöga fyrkantiga klippblock. I den norra änden av rummet står en majestätisk tron.

**VARELSER.** Oraklet.

**DOLDA TING.** Inga.

**SL.** Oraklet är inte längre en vanlig människa. Hon dog egentligen för över 150 år sedan men gudarna har dömt henne att vara deras språkrör och svara på människornas frågor till tidens

ände. Oraklets kropp har med tiden börjat förfalla och för att dölja sin hemska uppsyn bär hon tjocka kläder över hela kroppen och en mask som täcker hennes ansikte. Det enda som syns är hennes ögon som är svarta som djupa brunnar. Genom sin gåva [eller förbannelse bero-ende på hur man ser på det] kan oraklet kommunicera direkt med gudarna. Hon är dock strängt förbjuden att ge raka svar utan skall istället svara tvetydigt eller svårtolkat, helst i form av en gåta. På rollpersonernas fråga ”Hur kan Turansurs tjurkult besegras?” svarar oraklet följande:

*Om hornets förtrollande toner du bör  
dina öron med händerna du bör hålla för  
Besten kan besegras med ett enkelt knep  
bugg av dess svans med ett kraftfullt svep*

Detta är den enda fråga som oraklet är villig att svara på vid detta tillfälle. Insisterar rollpersonerna på fler frågor så blir hon arg och försöker skrämna bort dem med sin magi.

## ORAKLET

*Fysik:* 1.

*Motorik:* 1.

*Intelligens:* 3.

*Närvaro:* 7.

*Kroppspoäng:* 6.

*Rustning:* 1.

*Mana:* 24.

*Förmågor:* Magi 7, Övertyg a 5.

Skulle rollpersonerna dräpa oraklet kommer gudarna att återuppliva kroppen en timme senare för hon är för evigt dömd att tjäna som deras språkrör.

## DEN BRATONISKA TJUREN

Efter besöket hos oraklet bör rollpersonerna återvända till Hrabbanack så fort som möjligt. Vad de inte vet är att tjurguden Turansur med tvivelaktigt intresse har följt deras hemliga resa och han är nu mycket förgrymmad. Han har därför åter uppenbarat sig för Delyphia och beordrat henne att släppa lös den bratonska tjuren för att ta hand om problemet. Överprästinna gjorde omedelbart som hon blev tillsagd att göra och tjuren är nu med högsta fart på väg mot Herkelionbergen.

Den bratonska tjuren är ett fruktansvärt vidunder som ser ut som en vanlig men ovanligt stor röd tjur. Förutom sina vassa horn kan tjuren även attackera genom att spruta eld vilket den gör med stor glädje. Tjuren är däremot inte speciellt listig varelse utan den förlitar sig helt på sin styrka och sitt raseri. Den kommer så snabbt som möjligt att spåra upp rollpersonerna och gå till anfall. Detta bör ske någon gång under färden tillbaka från Lakia. Ryktet säger

att den bratonska tjuren skapades av guden Turansur som straff till bönderna i Bratonia som vägrade att underkasta sig tjurkultens vilja. Tjuren brukar efter bratoniens ödeläggelse skickas ut av Delyphia mot de gårdar där ohörsamma bönder lever för att sätta eld på hus och sädesfält samt sprida skräck i bondebefolkningen.

## DEN BRATONISKA TJUREN

*Strid:* 15.

*Skada:* 3T [bett], 2T [horn].

*Kroppspoäng:* 20.

*Magiskt försvar:* 8.

*Rustning:* 1.

*Specialförmåga:* Eldsprut [3 gg/dag].

## OVÄNTAT MÖTE

Några kilometer utanför Hrabbanack ser rollpersonerna en kvinna som sitter på en sten. Hon har en sjal virad runt sitt huvud så att det är svårt att se hur hon ser ut. Kvinnan ber rollpersonerna att komma närmare med en besynnerligt välbekant röst. När de kommer närmare tar kvinnan av sig sjalen och det visar sig vara Xenippa som har väntat på dem. Hon berättar för rollpersonerna att Turansurs tjurkult har spärrat av staden och utfäst en stor belöning på dem. Portvakten har fördubblats och alla som vill besöka Hrabbanack undersöks noggrant. Det skall till ett mindre mirakel om rollpersonerna skall lyckas ta sig in i staden den vägen.

Men allt hopp är inte ute. Xenippa känner till en hemlig ingång och har gjort några för-

beredelser för att underlätta deras kamp. Hon berättar vidare att det under Hrabbanack finns ett kloaksystem som har sitt utlopp på den östra sidan av stadsmuren. Detta utlopp vaktas inte men eftersom det patrullerar vakter på muren ovanför bör de vänta till nattmörkrets infallande innan de försöker ta sig in den vägen. Under tiden de väntar föreslår Xenippa att rollpersonerna försöker sova några korta timmar eftersom det kommer att bli en lång och ansträngande natt.

Vid skymningen väcker Xenippa rollpersonerna och efter ett snabbt kvällsmål leder hon dem efter en gammal flodfåra mot Hrabbanack. På stadsmuren syns fackelbärande vakter som patrullerar och Xenippa säger att från och med nu måste rollpersonerna vara tysta. Sedan smyger hon vidare fram mot muren.

## XENIPPAS PLAN

Eftersom det troligast är omöjligt att ta sig in obemärkt i Turansurs tempel via någon av de ingångar som finns på gatuplan har Xenippa kommit fram till att det bästa vore för rollpersonerna att ta sig in i templets källare via kloaksystemet som rinner under byggnaden. Hon har skaffat fram en del utrustning som hon tror kan komma till nytta och har tagit reda på hur kloaksystemet rinner. Hennes plan är enkel, rollpersonerna tar sig in i källaren och där letar de reda på onskans horn och minotauren. Hornet måste förstöras och besten måste dräpas, bara på det sättet kan staden befrias från tjurkultens järngrepp. Xenippa varnar också rollpersonerna för att bege sig upp i templet då de med all sannolikhet kommer att få hela tempelvakten efter sig om de upptäcks.



## TEMPLETS KÄLLARE

Källaren i Turansurs tempel är en mindre labyrint av korridorer och rum. Det kommer att ta lång tid för rollpersonerna att leta igenom hela källaren men håller de sig bara vid liv och använder sin list kommer de till slut att hitta Delyphia med ondskans horn och minotauren. Beslutar rollpersonerna sig för att gå upp för trappan [rum 5] till själva templet får spelledaren bestämma vad som händer. Troligast kommer de att upptäckas av någon tempelvakt som genast slår larm. Sedan har rollpersonerna hela den 50 man starka tempelvakten efter sig vilket inte bör sluta lyckligt. Följande information gäller för källaren om inget annat anges.

❖ Alla rum och korridorer som inte har ett oljefat saknar belysning och är helt mörka.

❖ Alla dörrar är av järnbeslag ek och har 50 konstruktionspoäng. Vissa dörrar [se kartan] har bara handtag på ena sidan och kan bara öppnas från det hållet. Alla svarta dörrar på kartan är försedda med en fjäder som gör att de automatiskt stänger sig om ingen håller upp dörren. Dessa dörrar är också mycket svåra att upptäcka från "fel" sida.

## 1. UTLOPPSHÅL

ÖVERBLICK. Vid den östra foten av Hrabbanacks höga stadsmur finns utloppet för stadens kloaksystem. Vattnet som rinner igenom utloppet luktar illa men når inte högre än till midjan. Ett stabilt järngaller täcker utloppet och förhindrar att obehöriga tar sig in i staden denna väg. Bredvid utloppet växer en stor nyponbuske. VARELSER. På stadsmuren ovanför utloppet patrullerar varje kvart en stadsvakt förbi under sin runda. Är rollpersonerna tysta kommer vakten inte att upptäcka dem.

DOLDA TING. Under nyponbusken finns en stor lädersäck som Xenippa har gömt på platsen tidigare under dagen. I säcken finns det ett elddon, fem facklor, en dyrkats, ett tio meter långt rep med änterhake, en hacka, tre helande drycker [läker 1T kroppspoäng vardera] och en flaska med frätsyra.

SL. Efter att rollpersonerna har delat upp föremålen i säcken mellan varandra viskar Xenippa sin plan till dem [se ovan]. Hon berättar också att frätsyran skall användas på gallret vid utloppet då det på några minuter kommer att fräta sönder det. Om rollpersonerna följer kloakens huvudtunnel i femhundra meter kommer de att vara rakt under Turansurs tempel. Om de har kommit rätt skall det till vänster om dem finnas ett järngaller med en låst grind. Tar

### STADSVAKT

Strid: 7.

Skada: 1T+2[kortsvärd].

Kroppspoäng: 8.

Magiskt försvar: 3.

Rustning: 1.

Specialförmåga: Sköldtränad.

rollpersonerna sig igenom den grinden är de i templets källare där både ondskans horn och minotauren finns någonstans. Efter denna lilla genomgång kysser hon rollpersonerna farväl och lämnar dem till att göra det som bara äkta hjältar och hjältinnor gör.

## 2. KLOAKTUNNEL

ÖVERBLICK. En lång huvudtunnel med midjehögt stinkande vatten. Längs med huvudtunneln finns det många mindre sidotunnlar och i taket finns det många brunnhål där Hrabbanacks invånare kastar ner sitt avfall. Dryga femhundra meter in i tunneln finns det på vänster sida ett järngaller med en låst gallergrind.

VARELSER. Enstaka råttor.

DOLDA TING. Inga.

SL. För att dyrka upp gallergrinden krävs dyrkar samt ett lyckat handlingsslag Fingerfärdighet mot svårighetsgraden 3. Misslyckas detta kan maximalt tre rollpersoner samarbeta [se regelboken sidan 22] och försöka lyfta gallret. Svårighetsgraden för detta handlingsslag Fysik är 7. I värsta fall måste rollpersonerna slå sönder gallret som har 35 konstruktionspoäng. Men då väcker de också demonen Akvalos i rum 3.

## 3. BASSÄNG

ÖVERBLICK. Ett stort cirkelrunt rum med ett högt kupoltak. Hela rummet är en tio meter djup bassäng med ett grumligt vatten. Över vattnet löper det en bro som har formen av ett jättelikt pentagram. I den sydligaste delen av väggen finns en dörr.

VARELSER. I en håla på botten av bassängen lever den gigantiska vattendemonen Akvalos. Han sover när rollpersonerna simmar in i rummet [om de inte har väckt honom genom att banka på järngallret] men vaknar av deras plaskande. Rollpersonerna hinner upp på broarna innan Akvalos yrvaket går till anfall med sina tentakler.

DOLDA TING. Demonhålan på bassängbotten. SL. Akvalos liknar till formen en jättebläskfisk men är betydligt hemskare. Han kommer att anfalla rollpersonerna med lika många tentakler som de är till antalet. Rent regeltekniskt räknas varje tentakel som en separat motståndare och när rollpersonerna har lyckats döda tre tentakler har Akvalos fått nog och gömmer sig i sin håla utan att göra några fler anfall.

### AKVALOS TENTAKLER

Strid: 7.

Skada: 2T [tentakel].

Kroppspoäng: 8.

Magiskt försvar: 6.

Rustning: 1.

Specialförmåga: Vattenandning.

Akvalos har sammanlagt 9 tentakler. Skulle rollpersonerna vilja simma ner och dräpa demonen har hans kropp 30 kroppspoäng.

## 4. PELARSAL

ÖVERBLICK. En stor kvadratisk sal. Det är fem meter till taket som hålls upp av 16 marmorpelare placerade i fyra perfekta rader. På den norra väggen finns det en dörr. Den västra, östra och södra väggen har två dörrar vardera. På den norra väggens högra sida hänger en gobeläng från tak till golv med ett motiv som föreställer en drake som ligger på en enorm skatthög.

VARELSER. En jätteamöba.

DOLDA TING. Gobelängen är egentligen en jätteamöba som använt sin hamnbytarförmåga. SL. Jätteamöban väntar lömskt på att en av rollpersonerna skall gå i hans fälla. Direkt någon rör vid gobelängen tar amöban sin rätta form och faller över sitt offer och försöker förtära det.

### JÄTTEAMÖBA

Strid: 8.

Skada: 1T [frätsyra].

Kroppspoäng: 12.

Magiskt försvar: 12.

Rustning: 1.

Specialförmågor: Hamnbytare, Överraskningsattack 8.

En jätteamöba kan bara anfalla genom att överraskande falla över sitt offer. Lyckas anfaller är offret inkapslat i amöbans slemmiga kropp och utsätts varje stridsrond för skada från amöbans frätsyra. En inkapslad person kan inte göra något och kan bara befrias om amöban dödas. Den inkapslade får dessutom hälften i skada av den skada som amöban tar från andra.

## 5. TRAPPHALL

ÖVERBLICK. En medelstor hall med en lång korridor som leder norrut. I söder finns en trappa som leder upp till Turansurs tempel. På den östra väggen finns två små korridorer som slutar vid varsin dörr. Trapphallens två oljefat lyser upp Turansurs mästertligt ingraverade sigill i guld och svart som finns på golvet.

VARELSER. Fyra tempelvakter.

DOLDA TING. Inga.

SL. De fyra tempelvakterna anfaller omedelbart de får syn på rollpersonerna. Skulle tre av vakterna dräpas försöker den sista att flyg upp för

### TEMPELVAKT

Strid: 10.

Skada: 1T+3 [spjut].

Kroppspoäng: 10.

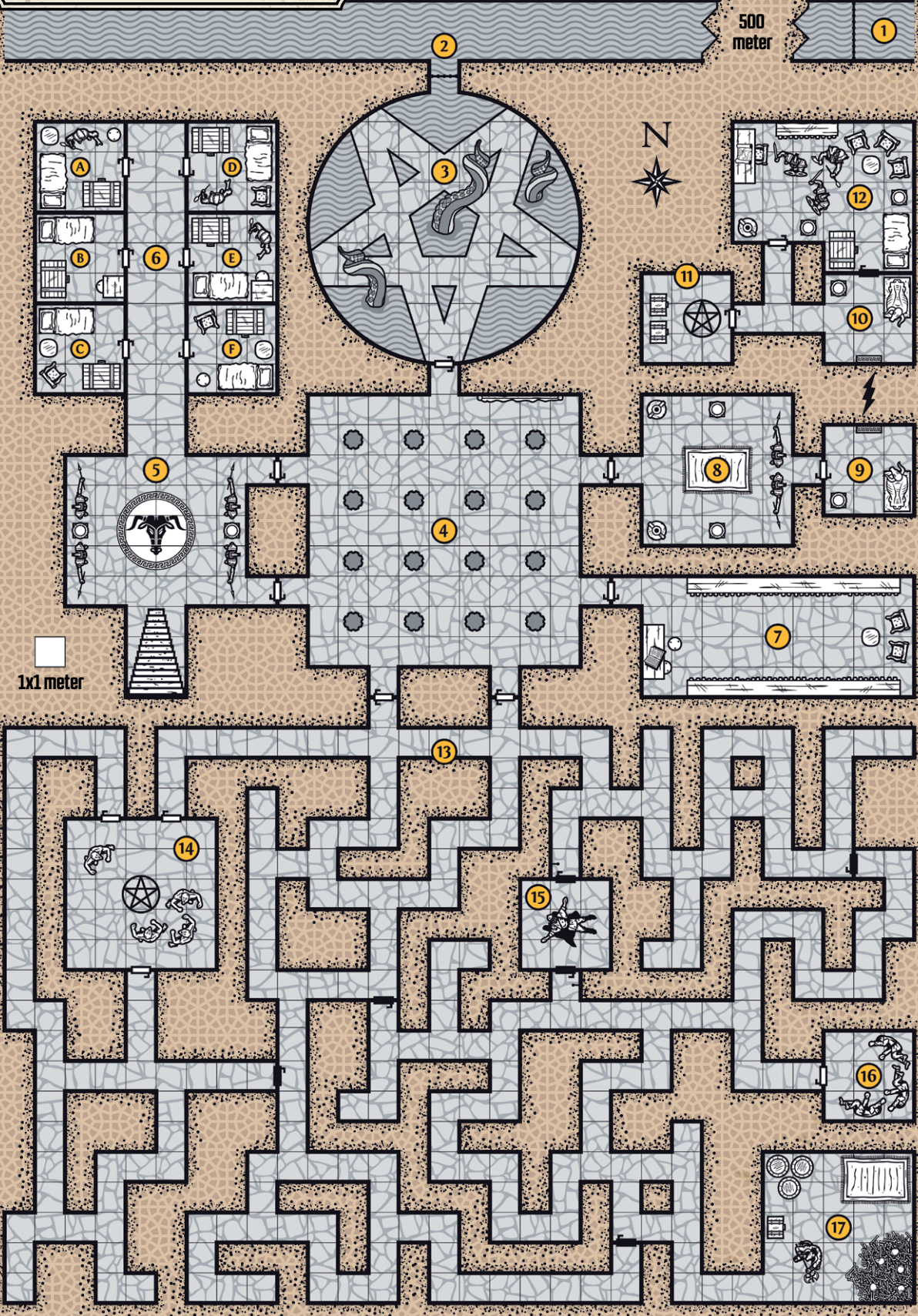
Magiskt försvar: 4.

Rustning: 2.

Specialförmåga: Omutbar.

Alla tempelvakter är fanatiskt trogna mot tjurkulten och kommer inte att förråda den.

# TEMPLETS KÄLLARE





trapporna för att hämta förstärkning. Kommer vaktens undan återvänder han 60 stridsrundor senare med 30 tempelvakter som systematiskt leter igenom hela källaren och dräper alla fiender som kommer i deras väg.

## 6. SOVCELLER

**ÖVERBLICK.** En korridor med sex dörrar, tre på var sida. Innanför dörrarna finns prästerskapets sovceller. Varje cell ser litet olika ut men innehåller överlag en säng, en kista och några andra mindre möbler.

**VARELSER.** I cell A, D och E finns en präst eller prästinna. Dessa celler lysas upp av en oljelampa.

**DOLDA TING.** I respektive kista har cellens invånare sina personliga ägodelar som kläder, böcker och andra obetydliga föremål. Dessutom finns det smycken och blandade mynt till ett värde av 4T+50 silvermynt.

**SL.** Så fort någon av sovcellernas invånare får syn på rollpersonerna ropar denna på hjälp. De andra två prästerna hör ropet och kommer omedelbart till undsättning.

### PRÄST/PRÄSTINNA

*Strid:* 6.

*Skada:* 2T [kraftstav\*].

*Kroppspoäng:* 8.

*Magiskt försvar:* 7.

*Rustning:* –

*Specialförmåga:* Nerver av stål.

\*Kraftstaven är en stav med en kristall i toppen. Träffar kristallen en fiende avger den en magisk stöt som ger 2T i skada. Varje kraftstav är laddad med 5 magiska laddningar.

## 7. BIBLIOTEK

**ÖVERBLICK.** Ett stort avlångt rum med sparsam inredning. Efter den norra och södra väggen står två bokhyllor fullpackade med böcker och pergamentrullar. Mot den östra väggen står två bekväma fårskinnsfätöljer tillsammans med ett litet bord. Mot den västra väggen står ett stort bord med två pallar. På bordet ligger en uppslagen bok.

**VARELSER.** Inga.

**DOLDA TING.** Boken på bordet behandlar magins trådar och de inre hemligheterna i de fyra elementen. Studerar en magikunnig person boken i en vecka får denne slå ett handlingslag Närvaro mot svårighetsgraden 4. Lyckas slaget har personen lärt sig nya kunskaper inom magins svåra konst och får +1 i förmågan Magi. Bara ett försök får göras.

**SL.** Detta bibliotek innehåller hundratals faktaböcker med kunskaper i alla möjliga ämnen. Exakt vilka böcker det rör sig om och om rollpersonerna kan ta del av kunskapen är upp till spelledaren att bestämma.

## 8. VAKTRUM

**ÖVERBLICK.** Ett medelstort rum med en stor väven matta mitt på golvet. Två oljefat lysar

upp rummet och i det nordvästra och sydvästra hörnet står varsitt stort vinkrus.

**VARELSER.** Två tempelvakter.

**DOLDA TING.** Vinkrusen är tomma.

**SL.** Dessa tempelvakter är fanatiskt lojala mot Delyphia och tjurkulten och strider till sista blodsdroppen. De har samma värden som vakterna i rum 5.

## 9. TELEPORTERINGSRUM A

**ÖVERBLICK.** Ett litet rum som lysas upp av ett oljefat som finns vid det sydvästra hörnet. Vid den östra väggen står en bronsgjuten staty föreställande tjurguden Turansur. Vid den norra väggen finns en vackert ornamenterad fullkroppsspegel som står på golvet.

**VARELSER.** Inga.

**DOLDA TING.** Spegeln ser ut som en vanlig spegel men är egentligen en spegelportal. Går någon in i glaset teleporteras denne ut ur den identiska spegeln som finns i rum 10.

**SL.** Spegelportalen är Delyphias geniala sätt att dölja vägen till de inre rummen.

## 10. TELEPORTERINGSRUM B

**ÖVERBLICK.** Ett litet rum som lysas upp av ett oljefat som finns vid det nordvästra hörnet. Vid den östra väggen står en bronsgjuten



staty föreställande tjurguden Turansur. Vid den södra väggen finns en vackert ornamenterad fullkroppsspegel som står på golvet.

**VARELSER.** Inga.

**DOLDA TING.** Spegeln ser ut som en vanlig spegel men är egentligen en spegelportal. Går någon in i glaset teleporteras denne ut ur den identiska spegeln som finns i rum 9.

**SL.** Observera att rum 9 och 10 är varandras spegelbild men speglarna visar som vanliga speglar det rum man befinner sig i, inte det rum som man teleporteras till.

## 11. SKATTKAMMARE

**ÖVERBLICK.** Ett litet rum med två kistor ståendes mot den västra väggen. Just innanför dörren finns ett pentagram inristat i golvet.

**VARELSER.** Inga.

**DOLDA TING.** Kliver någon rollperson in i rummet utan att först ha täckt över pentagrammet med en mantel, matta eller något liknande teleporteras denne omedelbart till pentagrammet i rum 14.

Båda kistorna är låsta [svårighetsgrad 5, 30 konstruktionspoäng]. Öppnar någon den vänstra kistan avfyras en pil från armorstfällan som finns i kistan. Pilen har strid 10 och ger 1T+4 i skada.

Den högra kistan innehåller 1200 silvermynt och 10 juveler [värda 100 silvermynt/styck].

**SL.** Kistan med mynten och juvelerna är mycket tung och det krävs en mycket stark person för att bära den på egen hand.

## 12. DELYPHIAS KAMMARE

**ÖVERBLICK.** Ett medelstort L-format rum med luxuös inredning. Direkt till höger om dörren står det ett brinnande oljefat som lysar upp hela rummet. I det sydvästra hörnet av rummet står ett vinkrus. Längs med den västra väggen står ett skrivbord med en fätölj. På bordet ligger en karta över hela Agurien. Mot den norra väggen står en bokhylla med många tjocka luntor. I det nordöstra hörnet står tre fätöljer runt ett litet bord. I det sydöstra hörnet finns en säng och bredvid den står en kista. Mellan sängen och kistan finns en envägsdörr.

**VARELSER.** Överprästinna Delyphia och två generaler.

**DOLDA TING.** I vinkruset finns det fem liter välsmakande vin. I en av luntorna i bokhyllan finns ett litet utrymme utskuret från dess sidor som innehåller en flaska med en grön vätska. Den gröna vätskan är ett förlamande gift med styrka 4. I kistan finns förutom kläder även 10 guldmynt och ett vackert silverdiadem med ädla stenar [värde 400 silvermynt].

**SL.** När rollpersonerna kommer in i kammaren finns Delyphia och två av hennes generaler i rummet. De håller som bäst på att planera det kommande erövringståget av hela Agurien när de blir störda. De två generalerna drar omedelbart sina vapen och ställer sig som en skyddande vägg framför Delyphia. Överprästinna grepar onskans horn och blåser i det. Har rollpersonerna inte löst oraklets gåta genom att stoppa

bomull eller något annat i öronen som dämpar deras hörsel blir de förtrollade av hornet. Delyphia kommer då att beordra generalerna att avvärja rollpersonerna och eskortera dem till fängelsehälan [rum 16]. Om rollpersonerna inte blir påverkade av hornet utbryter en strid på liv och död. Märker Delyphia att det går dåligt för hennes sida kommer hon att fly genom envägsdörren och vidare genom spegelportalen. Väl på andra sidan kommer hon att vräka omkull spegeln så att glaset krossas och rollpersonerna blir instängda i de inre rummen.

Lyckas rollpersonerna komma över ondskans horn kan det lätt förstöras med ett krossande hugg eller med eld.

## 14. LIKÄTARNAS RUM

**ÖVERBLICK.** Ett tomt kvadratisk rum med ett pentagram inristat i golvet.

### DELYPHIA

*Fysik:* 3.

*Motorik:* 3.

*Intelligens:* 5.

*Närvaro:* 6.

*Strid:* 9.

*Skada:* 2T [kraftstav\*].

*Kroppspoäng:* 8.

*Rustning:* –

*Mana:* 18.

*Förmågor:* Magi 8, Hota 5.

\*Kraftstaven är en stav med en kristall i toppen. Träffar kristallen en fiende avger den en magisk stöt som ger 2T i skada. Kraftstaven är laddad med 10 magiska laddningar.

### GENERAL

*Strid:* 12.

*Skada:* 1T+4 [svärd].

*Kroppspoäng:* 12.

*Magiskt försvar:* 5.

*Rustning:* 2.

*Specialförmåga:* Slå hårt 1.

### LIKÄTARE

*Strid:* 8.

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

*Kroppspoäng:* 11.

*Magiskt försvar:* 3.

*Rustning:* 1.

*Specialförmåga:* Mörkersyn. Överraskningsattack. Stryparhänder.

Likätaren kan göra en attack där den kopplar ett grepp kring sitt offers strupe. Varje följande stridsrunda måste offret göra ett handlingsslag Fysik mot svårighetsgrad 5. Misslyckas slaget så tar offret 2T i skada.

**VARELSER.** Fyra hungriga likätare

**DOLDA TING.** Inga.

**SL.** Förutom att använda dörrarna kan rollpersonerna komma till detta rum genom att kliva på pentagrammet i skattkammaren [rum 11]. Pentagrammet i detta rum teleporterar inte tillbaka rollpersonerna till skattkammaren om de kliver på den.

## 15. TAKSPJUTSFÄLLA

**ÖVERBLICK.** Den trånga korridoren slutar vid en låst dörr. Bredvid dörren finns en spak i sitt uppläge. Dras spaken till sitt nerläge hörs ett klick och dörren låses upp. Öppnas dörren syns ett litet unket rum på andra sidan. I mitten av rummet ligger en död krigare i en pöl av torkat blod. Avskadorna att dömma har krigaren blivit ihjälstucken för kroppen är punkterad med otaliga hål. Kan detta vara ett verk av minotaurens horn? Runt krigarens hals glimmar en gyllene amulett i fackelskenet.

**VARELSER.** Inga.

**DOLDA TING.** Trots det ofarliga utseendet är hela rummet egentligen en djävulsk fälla. För att fällan skall aktiveras krävs det att två saker inträffar. Det första är att en av spakarna utanför någon av dörrarna är i sitt nerläge. Det andra är att båda dörrarna är stängda. Tänk på dörrarnas fjädermekanism och att de stänger sig automatiskt om ingen håller upp dem. Aktiveras fällan betyder det att en eller flera rollpersoner är instängda i rummet. Ur små håligheter i taket skjuts ett stort antal spjutspetsar ut samtidigt som hela taket börjar sänka sig ner mot golvet. Det tar 10 stridsronder för taket att nå golvet och alla som finns i rummet sticks ihjäl av spjutspetsarna. Det finns bara ett sätt att avaktivera fällan och det är att se till att båda spakarna är i sitt uppläge. Genom att samarbeta kan rollpersonerna försöka hålla uppe taket. Svårighetsgraden för detta handlingsslag Fysik är 10 och ett slag måste göras varje stridsrond. Fem lyckade slag i rad gör att fällans mekanism låser sig och taket slutar sjunka. Det enda sättet för instängda rollpersoner att på egen hand ta sig ut ur rummet är att slå sönder någon av dörrarna. **SL.** Den döda krigaren på golvet var en tapper hjälte som på egen hand försökte dräpa minotauren. Istället för evig ära och odödighet mötte han sitt gruveliga öde i detta rum. Amuletten runt hans hals är av guld och är värd 20 silvermynt.

## 16. FÄNGELSEHÅLA

**ÖVERBLICK.** Dörren till detta rum är försedd med en kraftig regel som lätt går att dra åt sidan. Innanför dörren finns ett litet rum som saknar möblemang.

**VARELSER.** Tre fångar.

**DOLDA TING.**

Inga.

**SL.** De tre fångarna är de enda av de sex piraterna, som rollpersonerna såg släpas iväg

av minotauren i början av äventyret, som fortfarande lever. De berättar att de inte är några pirater utan istället är fredliga bönder som släpades bort mot sin vilja från sin hemby av tjurkultens krigare.

## 17. MINOTAURENS HÅLA

**ÖVERBLICK.** Ett medelstort rum varifrån det stinker något fruktansvärt. I det nordvästra hörnet av rummet finns det tre stora tunnor. I det nordöstra hörnet finns det en tjock il-laluktande matta. I det sydöstra hörnet finns en enorm hög med dödsfallar och benknotor. Mot den västra väggen står en kista.

**VARELSER.** Minotauren.

**DOLDA TING.** I två av de tre tunnorna finns det friskt källvatten. I kistan som inte är låst finns minotaurens samling av blodig skalper.

**SL.** Detta är minotaurens håla och han försvarar sitt revir med sitt liv. Om rollpersonerna virrar omkring i labyrinten för länge utan att utträtta något vettigt kan spelledaren låta minotauren lämna sin håla och jaga dem. Minotauren älskar nämligen att leka en dödlig katt och rätta lek med sin offer. Genom åren har minotauren dödat hundratals människor i guden Turansurs namn. Efteråt brukar han skalpera sina offer och äta upp deras kött. Skalperna samlar han i en kista och de mänskliga benknotorna kastar han i ett hörn av sitt rum. Ibland när minotauren har tråkigt brukar han släppa ut en av fångarna i fängelsehälan och jaga denna till likätarnas rum för att de odöda varelserna skall få något att äta. När rollpersonerna träffar på minotauren greppar besten sin tvåhandsyxa och går till frenetiskt anfall. Han tar inga fångar



och lyssnar inte till några böner. Om rollpersonerna inte löst oraklets gåta och således vet om att bestens kraft sitter i svansen kommer det att bli en bitter strid.

## MINOTAUR

*Strid:* 17.

*Skada:* 1T+6 [tvåhandsyxax], 1T+4 [horn], 1T+2 [nävar].

*Kroppspoäng:* 22 [svans].

*Magiskt försvar:* 7.

*Rustning:* 1.

*Specialförmågor:* Förtrollad svans. Mörkersyn.

Så länge minotauren har kvar sin svans kan den inte dö. Den kan däremot ta skada men förlorade kroppspoäng läks av svansen med 1T varje stridsrond. Huggs svansen däremot av läks inga skador och minotauren kan dödas som vilken varelse som helst. Svansen är däremot svår att träffa. Minotauren har +1 på sina försvarslag vid alla attacker mot svansen.

## EPILOG

Efter att rollpersonerna har dräpt minotauren och förstört ondskans horn känner folket i Hrabbanack att tjuguden har förlorat sin makt över dem och reser sig i uppror mot kulten. Upproret sprider sig snabbt som en löpeld genom staden och börjar med att folket bränner upp

kultens alla fanor och krossar alla tjurstatyer. Det dröjer inte länge innan blodiga strider på liv och död tar sin början när folket kräver hämnd för alla oförrätter.

Vid gryningen är tjurkulten besegrad i grunden och de sista av de trogna jagas ut ur Hrabbanack. När folket därefter får reda på rollpersonernas insats och att det var Xenippa som samlat dem till motstånd under hennes ledarskap väljs hon enhälligt av folket till stadsstatens nya drottning. Rollpersonerna hyllas som Hrabbanacks beskyddare och är för evigt välkomna i staden som ärade gäster. Som drottning kan Xenippa belöna rollpersonerna för deras hjältemod långt bortom deras vildaste drömmar men det är ett helt annat äventyr...

## VAD HÄNDER SEDAN?

Efter att Hrabbanack är befriat från tjurkultens ondska är äventyret slut. Det betyder dock inte att äventyrandet på den Aguriska halvön är över. Här följer några äventyrsuppslag som spelledaren själv kan utveckla och låta rollpersonerna uppleva.

❖ Drottning Xenippa berättar för rollpersonerna att någonstans i Herkelionbergen har de mystiska Krytolska fåglarna ett näste. Fåglarna sägs vara välsignade av gudinnan Fala och en gång vart tionde år lägger drottningfågeln ett gylene ägg. Det sägs att den som dricker innehållet från ägget får sin ungdoms lyster och kraft tillbaka. Drottning Xenippa är mycket intresserad av ägget och är villig att betala ut en stor belöning till rollpersonerna om de kan finna det.

❖ I provinsen Amperius finns en stor skog där en hydra sägs ha sitt tillhåll. Ryktena om hydrans skatt är många och det pratas speciellt om Hristevs spjut. Ett legendariskt vapen som smiddes för att rista legender och erövrå troner.

❖ Rollpersonerna beslutar sig för att lämna den Aguriska halvön för att söka lyckan på andra sidan havet. Tyvärr blåser det upp till storm och båten de färdas i sjunker. Som skeppsbrutna stiger rollpersonerna i land på den mystiska ön Ullios. På ön lever det en grupp cykloper som inte tycker om främlingar som stör deras frid.

❖ En köpman vid namn Trisevsus kontakter rollpersonerna och berättar att han vill köpa slavar från saltgruvorna på Sahak. Trisevsus vill hyra rollpersonerna som hans personliga livvakt eftersom resan kan vara farlig. Väl framme i Sahak förråder Trisevsus rollpersonerna och säljer dem till slavhandlarna. Det visar sig att Trisevsus är en dyrkare av Turansur och han gör detta för att hämnas på rollpersonerna.

❖ Piraterna från Irados gör ett angrepp mot den största hamnstaden i provinsen Crosuntium. Efter plundringen har de kommit över ett rikt byte och många slavar. Bland de tillfångatagna finns barnen till den lokala guvernören och han utfäster en stor belöning till den som kan rädda hans barn.

❖ När rollpersonerna färdas i Augurien blir de helt plötsligt omringade av några kentaurer. Vespatus, kentaurens ledare, vill ha tull för att rollpersonerna färdas på hans marker.

