



# En Spökhistoria

Ett äventyr till Eon  
av Pauli Paananen

Layout: Jörgen Åkerklint  
Tack till Krister Sundelin och Johan Norström

### **Några inledande ord**

En spökhistoria är ett egensinnigt litet äventyr till rollspelet Eon. Skådeplatsen är riket Consaber och själva berättelsen utspelar sig i och kring en gammal isolerad ruin. Den börjar dock långt därifrån, vid en enslig skogsväg i Uriens...

Äventyret skrevs ursprungligen till Drakar och Demoner men omarbetades sedan i flera olika systemlösa versioner för olika fansin och rollspelstidningar. En spökhistoria blev sedermera konventsscenario till Eon på LinCon'98. Denna Eon-version av äventyret är en omarbetning av konventsversionen och har inga färdiga rollpersoner utan är anpassad för att kunna spelas med vilka karaktärer som helst. (En systemlös version har publicerats i fansinet Runan #22, 1998).

### **Råd till spelledaren**

Det är viktigt att spelarna från början förstår att detta inte är ett äventyr där problem ska lösas med våld. Spelledaren kan givetvis lägga in lite vapenskrammel om han så vill – sådant brukar ju som bekant uppskattas av spelare. Istället för att försöka övervinna äventyrets svårigheter med svärd i hand, måste spelarna här använda sin slughet, sin intelligens och sin slutledningsförmåga. Deras förmåga att rollspela, här i

bemärkelsen att kunna interagera med spelets omgivning, är även en avgörande faktor.

Spelarna måste först få tag i information om hur saker och ting egentligen hänger ihop, sedan finna det föremål de söker, och efter det komma på hur de ska bära sig åt för att lyckas med sin uppgift. De måste bestämma sig för vad de egentligen vill uträtta och slutligen övervinna sin egen girighet och våga sig på en rejäl chansning. Det blir med andra ord inte lätt...

### **Angående rollpersonerna**

Eftersom det inte är rollpersonerna som ska lösa problemen utan spelarna, spelar det egentligen inte någon som helst roll hur gruppen ser ut; deras antal, erfarenhet, bakgrund, sammansättning med mera är ganska oviktigt i sammanhanget. Rollpersonerna bör dock vara minst två till antalet och de ska helst inte kunna betvinga spöken eller andar på något sätt. Några råd angående nya rollpersoner dock: för stämningens skull bör alla vara människor samt ingen vara magiker.

En intressant aspekt är att äventyret är lika svårt (eller lätt) oavsett om rollpersonerna är nybörjare eller rutinerade hjältar – det är som sagt spelarnas erfarenhet som kommer att fälla avgörandet.

## Berättelsens bakgrund

### Stölden

År 1445, för 67 år sedan, försvann kungens rådgivare, trollkarlen Vermont, spårlöst under mystiska omständigheter. Detta skapade stor uppståndelse i huvudstaden Calnia. En annan mystisk händelse, endast känd av gärningsmannen och ytterligare en annan, inföll samtidigt med magikerns försvinnande. Den sabriska kröningskronan byttes nämligen ut mot en kopia! Det enda vittnet till händelsen råkade vara lojal till draken Verduhrakh, talmannen i regentförsamlingen och en betydande maktfaktor i landet. Draken såg till att vittnet tystades, då den såg en möjlighet att utnyttja situationen för att fixera sin egen maktposition. Om blivande kungar i Consaber skulle komma att krönas med en falsk krona, skulle dessa egentligen inte vara fullvärdiga härskare av nationen. Detta inte minst därför att kröningskronan enligt traditionen är en gåva från Daak. Att kröna en konung med en simpel kopia skulle alltså göra självaste kungen till en kättersk hädare! Blivande kungars överhöghet skulle med ens bli ifrågasatt om dådet blev känt, samt att landets adel skulle anse sig vara löst från sina trohetseder till kronan. Vetskapen om detta skulle alltså ge draken en möjlighet att avsätta framtida kungar om dessa blev ett hot mot hans egen position. Kungar kommer och går ju som bekant, medan Verduhrakh består...

Drakens list förutsatte dock två saker: För det första måste han vid behov kunna bevisa kronans falskhet. Detta skulle dock inte bli något reellt problem, då den skulle kunna analyseras med magiska metoder. Däremot var det helt uteslutet att kronan överraskande skulle kunna tillåtas dyka upp – det skulle endast skada landet och drakens egen position. Därför började Verduhrakh söka efter kronan, för att förstöra den, alternativt gömma undan den på en plats där den inte skulle kunna bli funnen. Draken gjorde egna undersökningar, vilka ytterligare stärkte hans övertygelse om att det var Vermont som låg bakom kuppen...

Verduhrakh sände också ut tre nobla riddare för att söka efter konungakronan. Draken intalade trion att de gjorde detta för sin konung och för sitt

fosterland, inte för hans egen räkning. Riddarna var alla av god börd och samtliga berömda kämpar. De fick också alla svära dyra eder till såväl draken själv, som till konungen och till Daak. De svor också att inte återvända utan konungakronan eller någonsin yppa någonting om saken för någon. Hjältarna spreds för vinden, en och en, på jakt efter evig ära och berömmelse. Ingen av dem skulle dock någonsin komma att återvända... Den sittande konungen visste dock själv ingenting om det inträffade eller om riddarnas uppdrag, och det har heller ingen av de tre kungarna som efterträtt honom gjort.

Det som ingen kände till var trollkarlens syfte med stölden, även om draken hade sina aningar. Vermont hade nämligen upptäckt att kröningskronan hyste en sällsam kraft, inte helt olik gudomlig magi eller rent av skaparkraft. Denna kraft utövade en sällsam lockelse på mystikern och till slut blev frestelsen för stor. Han planerade kuppen och lyckades också med sitt uppsåt. Men det fanns som sagt ett vittne till dådet...

Magikern hade planerat stölden länge och köpt sig en fästning långt från huvudstaden, i en öde trakt norr om Tokon. Den inredde han till sin arbetsplats för sitt storslagna magiska värv, varefter han började utforska stöldgodsets krafter. Nu visade det sig att tjuven ämnade hänge sig åt de förbjudna konsterna. För att snabbt stilla sin omättningsbara kunskapsörst och avgrundsdjupa maktbegär, tog han allt större risker i sitt värv och utförde allt oheligare ritualer. Detta ledde slutligen till att han gick samma öde till mötes som många dåraktiga häxmästare gjort före honom, då de sökt tvinga till sig svaren på de riktigt stora hemligheterna i tillvaron. Exakt vad som blev Vermons öde vet ingen, men han försvann återigen spårlöst en mörk, månlös natt...

### Förbannelsen

Förgäves sökte länge drakens utsända efter regalien, men två av dem kom till slut mysteriet på spåren. De spårade bägge, oberoende av varandra, upp trollkarlens näste. Saken var bara den att de bägge anlände närapå samtidigt och möttes uppe i fästet.

Det var riddar Haok Salamaon, äldste son av greve Salamaon, som kom först fram till platsen. När sedan riddar Walenior anlände, innan Haok

hunnit leta reda på skatten, ansåg han naturligtvis att han skulle äga ensamrätt på ett förmodat fynd, och den ära som automatiskt följde av det. Haok avvisade sin konkurrents krav på att avlägsna sig från platsen och utmanade den högmodige antagonisten på envig. Vapen lossades från sina skidor och en lång och bitter kamp tog sin början. De var bägge för goda kämpar för att låta sig utmanövreras eller besegras, och då de dessutom var tungt rustade blev striden exceptionellt lång. Duellen började på gårdsplanen, men efter att Haoks klinga brustit förflyttades striden snart inomhus och sedan uppför trapphuset.

På balkongen på andra våningen skulle avgörandet komma, eller snarare avsaknaden av avgörande. Här hade de bägge övergått till att slåss med dolkar, sparkar och rena brottarkonster. Efter att riddar Walenior tappat svärdet nedför

klyftan, över vilken fästningen var belägen, fick riddar Salamaon övertaget. Sakta men säkert pressade han sin motståndare över räcket, så att denne skulle följa efter sitt svärd ner i avgrunden. Då hände det som skulle komma att få de mest ödesdigra följder – räcket brast och de bägge tumlade nedför klippan i en dödens omfamning... Deras sista skrik var fulla av dödsångest, hat och fruktansvärd vrede.

Så starka var deras känslor i dödsögonblicket att de bägge i döden drabbades av en kraftfull förbannelse. Vilka andra krafter som spelade in i dess förseglande – om det hade att göra med kungakronans krafter, eller möjligtvis med själva ironin i deras öde, kan man endast spekulera kring. Riddarna dömdes till att bli kröningskronans väktare och slavar i evig tid...

## Äventyrets inledning

Äventyret börjar i norra Uriens, i ett skogsparti ett par dagsmarscher sydöst om staden Salston Tor. Inledningsscenen utspelar sig på en mindre väg, ungefär vid lunchtid. Spelledaren inleder äventyret genom att låta vilda skrik och upphetsade röster höras en bit bort.

Det som sker en bit bort är ett överfall på en ensam ryttare på den ödsliga skogsvägen. Angriparna är en hop fredlösa, fyra stycken för att vara exakt, beväpnade med stora knivar. Ryttaren är tungt rustad, men övermannas lätt av lösdrivarna på grund av sin höga ålder. Det är meningen att rollpersonerna ska blanda sig i leken för att försöka rädda den gamle riddaren.

Riddaren strider som en sann hjälte, men hinner ändå få sig ett par riktigt olyckliga hugg mot kroppen innan han faller ur sadeln. Egentligen behöver det aldrig bli någon regelrätt strid mellan rollpersonerna och våldsverkarna, då de senare tar till flykten i vild panik då de får syn på rollpersonerna. Hinner de senare ikapp någon av de fredlösa så gör de förtvivlat motstånd, då de vet att galgen väntar på dem om de skulle tillfångatas. Egentligen är de en sorglig ansamling människospillror som tvingas leva som vilda djur i skogarna. Den som tillfångatar eller dödar någon av dem kan också få mottaga en, om än blygsam, belöning av den lokale länsherren.

Oavsett rollpersonernas agerande så visar det sig att riddaren är allvarligt sårad, men dock inte under normala omständigheter livshotande – om det inte vore för riddarens höga ålder vill säga. Denne tycks nämligen ha levt i ett helt sekel, och en eventuell begravning verkar inte heller helt osannolik med tanke på omständigheterna.

## Den gamles berättelse

Begravning blir det också av, men innan livsanden lämnar honom hinner Faramon Serakil, som ädlingen heter, berätta sin historia för rollpersonerna. Faramon är nämligen den siste av de tappra riddare som svor sig till det ädla sökandet (se Berättelsens bakgrund, ovan). Han berättar om den stulna kröningskronan, om de tre ädla riddarna, och om sitt livs hårda prövningar i det tillsynes eviga sökandet. Uppgivet berättar han att han nyligen, med största sannolikhet, lyckats lokalisera skatten men att hans höga ålder

hindrar honom från att följa upp spåret. Därför var han nu på sin sista resa, på väg till sin uppdragsgivare draken Verduhrakh, för att förtälja denne frukten av sitt livslånga sökande. Nu visade det sig att ödet ville annorlunda och han klagar inte över sin lott – han dör hellre ärorikt i strid, än återvänder gammal och skröplig till draken och sin konung, utan att ha fullgjort sin edsvurna plikt.

Nu när hans levnads bok har kommit till det sista bladet, inser han i ett ögonblick av gudainspirerad klarsynthet (?) att rollpersonerna är de som ska finna kronan åt honom, skänka honom hans rättmätiga ära och åter göra kungen till en fullvärdig monark. Innan Faramon dör, berättar han att den tjuvaktiga trollkarlen troligen håller hus på en plats som kallas Malriada, norr om Tokon. Han lyckönskar dem i konungens och Daaks namn, och lovar dem den ofantliga belöning som hans uppdragsgivare lovat honom. Vad den belöningen består i, hinner han inte närmare förklara innan livet lämnar hans lekamen.

När riddaren saligt lämnat denna värld återstår endast att begrava den gamle och besluta vad man ska göra med de unika upplysningar som rollpersonerna nu är ensamma om att besitta. Faramon bör givetvis begravas som en ädling och hjälte, varför det borde vara uteslutet att hans sköra kropp blir nergrävd vid väggkanten! Exakt hur detta sköts är dock upp till spelarna och deras rollpersoner. Ett alternativ vore att överlämna hans lik till närmaste kyrka.

Spelledaren bör se till att spelarna inser vikten av den information de just tagit del av! Om spelarna inte spontant börjar spekulera kring frågan kan spelledaren nämna saker såsom att konungen anses vara Daaks högste representant i Consaber, och att kröningsceremonin är helt nödvändig för att konungen ska kunna anses vara den sanne uttolkaren av den sabriska lagen och av Daaks vilja. Om det skulle bli känt att den nuvarande konungen inte är krönt med den riktiga kronan, som ju enligt traditionen är en gåva från Daak, skulle detta kunna störta landet i ett blodigt inbördeskrig. Inte minst missnöjet i Tokon skulle kunna blossa upp till fullt inbördeskrig mot resten av Consaber, då Tokon troligen skulle utnyttja avslöjandet för att ifrågasätta den sabriska

kungamaktens överhöghet. Därmed har rollpersonerna ett visst ansvar för den politiska utvecklingen i landet!

### **Att motivera rollpersonerna**

Det är helt nödvändigt att spelarna upplever att deras rollpersoner är motiverade för uppgiften, som givetvis består i att följa upp Faramons uppgifter om konungakronan. Eftersom informationen är så pass uppseendeväckande (åtminstone för rollpersonerna) så borde de alla åtminstone vara nyfikna på om det kan finnas någon sanning i den!

### **Resan till Malriada**

Det första problemet är att ta reda på exakt var den plats som den gamle kallade Malriada ligger, om den över huvudtaget existerar. Han sade endast att platsen skulle ligga norr om Tokon. Förfrågningar i Uriens (där äventyret börjar) bör inte ge alltför mycket information. Först när man kommit in i Tokon, kanske djupt in på tokons klanmarker, kan man finna någon pålitlig information om platsen. Det visar sig vara en liten by eller ort i gränstrakterna mot de stora slätterna i norr, på Tokonmassivets nordliga sluttningar.

Den första etappen på resan består av att ta sig till själva Tokon. Gränsen är öppen, men

beredskapen är höjd på bägge sidor om gränsfloden Touk. Rollpersonerna har dock all rätt att färdas i hela Consaber, även om sabriska adelsmän kommer att få mottaga en och annan välmenad varning för att inte bege sig in i regionen i dessa ofärdstider. Enklarest passeras gränsen och floden via den stora väg som leder till Tokons huvudort Intouk. Resan till gränsen tar mellan en och två dagar, beroende på vilken fart man håller och hur man färdas.

Väl inne i Tokon kan man sedan fortsätta längst goda vägar under ytterligare cirka fyra dagars färd. Efter det blir färden successivt alltmer krävande, då terrängen blir mer svårforcerad och vägarna sämre. Resan till Tokonmassivet i norr tar mellan 10 och 15 dagar i anspråk, beroende på vad som inträffar under färden. Den nordligaste delen av Tokon består huvudsakligen av Neillís klanland. Klanen Neillí är känt att vara en av de hårdföraste av de större klanerna. Denna trakt får anses vara speciellt farlig för eventuella sabriska adelsmän att vistas i, då dessa representerar konungen.

Den sista etappen av färden till Malriada består i att bestiga Tokonmassivet och klättra ner på andra sidan, en strapats på en till två dagar. Det varnas för tiraker i passen, men det finns knappast utrymme för något sådant i det här äventyret.

## Framme vid Malriada

### Byn Malriada

Malriada är en liten håla mitt ute i ingenstans, närmare bestämt på Tokonmassivets nordliga sluttningar, med utsikt över ett storslaget bergslandskap. Där lever ett 50-tal personer i en föga idyllisk eller pittoresk tillvaro. Befolkningen består av landsflyktiga från östra Uriens – här har de funnit sig en fristad undan förtryck och förföljelse. Fårskötsel är huvudnäringen och ord som hunger, nöd och elände speglar förhållandena ganska väl. En gammal fästning finns på en höjd, en dryg kilometer från byn och är också synlig från byn, där den tornar upp sig ovanför en lodrät klippvägg.

I byn kan rollpersonerna provianterna (helstekt får, fårbringa, fårklubba, fårmage, fårtarmar, fårskalle med flera lokala kulinariteter), få tak över huvudet ("värdshus?!") eller köpa enklare utrustning (enklare verktyg, rep, kläder av fårskinn eller ylle, eller dylikt). Befolkningen har dock en mycket skeptisk hållning gentemot främlingar, men de är ändå inte direkt fientliga av sig, snarare avvaktande. I bästa fall blir rollpersonerna betraktade som lämpliga kandidater för avel (för att tillföra det lilla samhället nytt friskt blod) och i värsta fall som ett farligt hot. Rollpersonerna lär knappast befatta sig med den här incestuösa hålan, mer än vad som är absolut nödvändigt.

### Bybornas berättelse

Skrönan om borgruinen har omsorgsfullt odlats i byn under flera generationer men innehåller ändå ett visst mått av sanning. Antagligen frågar rollpersonerna någon äldre bybo, även om alla känner till historierna. Hur grova överdrifter som presenteras beror på vem man frågar (det är alltså helt upp till spelledarens godtycke). Det gör inget om spelledaren överdriver lite övertydligt, så att spelarna förstår att de inte ska ta bybornas skrock på blodigt allvar. En kort och koncis version av den lokala sägnen kan låta något i stil med följande, och berättas gärna av spelledaren med en utpräglad dialekt:

För sekler sedan byggde en ond häxmästare fästningen uppe på bergsknallen. Han manade fram vanheliga andar och det hände att han

rövade bort barn, som offer till sina Mörka Makter.

På den tiden begravde man fortfarande de döda på gravplatsen nedom fästet, men den Ondes närvaro störde de dödas vila. De döda blev oroliga och vandrade omkring på nätterna och skrämde slag på de levande. Om nätterna brukade häxmästaren samtala med de döda och tvinga dem att svara på frågor om hemligheter i det hinsides livet, bortom dödens trösklar. En ohygglig natt tröttnade dock de döda på att bli störda av häxmästaren och släpade ner honom i gravens mörker. Hans fasansfulla skrik hördes ända ner till byn.

Kort därefter anlände två riddersmän för att söka efter den Ondes skatter. De klättrade upp till borgen och kom aldrig tillbaka. Precis vid midnatt hördes fasansfulla skrik, då häxmästarens osaliga vålnad kastade riddarna nedför stupet, uppifrån borgen.

När den gamle avslutat sin berättelse, kan spelledaren gärna låta ett underligt ylande höras från höjden till, där ruinen spretar upp mot himlen. Byborna ser skärrade ut, gör skyddstecken allt efter vad traktens lokala vidskepelse föreskriver och vägrar kommentera saken närmare.

### Begravningsplatsen

För att komma upp på höjden och upp till borgen måste man följa en igenvuxen stig som leder genom ett skogsklätt område. Inne i skogen passerar stigen en gammal vildvuxen begravningsplats. Den ger ett föga trevligt intryck, ens i dagsljus: Gravstenar har välts på ända och några gravar ser ut att ha blivit uppgrävda en gång i tiden. Mycket riktigt finns det kvar några få kvarlevor efter uppgrävda lik bland gravarna. Djurlivet på platsen är mycket begränsat. Växtligheten däremot ger ett något övergött intryck.

Om natten är platsen betydligt obehagligare och kanske också farligare om spelledaren så önskar. Denne ska bara se till att spelarna inte får för sig att detta är ett "hack'n slay-äventyr", då detta kan få oanade konsekvenser. Det kanske räcker med att rollpersonerna anar olycksbådande skepnader i mörkret eller hör oroväckande ljud bakom sig. Dessutom är det viktigt att använda odöda och

andra nattvandrare vid rätt tidpunkt i äventyret, exempelvis när spelarna börjar tycka att äventyret saknar action. Om spelarna efter äventyret är besvikna på att det inte getts möjlighet till ärorik strid, kan spelledaren också, om inte annat så för att rädda livet på oskyldiga bybor, slänga lite odöda över dem. Spelarna kan likaså behöva avreagera sig, då de troligtvis inte kommer att få tag i någon kungakrona när äventyret väl är avslarat (mer om detta nedan).

Skräm gärna spelarna lite så att det inte endast blir ytterligare en mekanisk strid. Någon kan till exempel ramla ner i en uppgrävd grav när denne vacklar bakåt för att undvika ett vandrande liks omfamning. Väl där nere kan rollpersonen antastas av något fuktigt och onämnbart som rollpersonen väckt till "liv"... Eller något...

Om spelledaren vill, eller om spelarna kört fast, kan likspökena ge dem några välbehövliga ledtrådar. De kan exempelvis viska till rollpersonerna att de ska "krossa kronan" eller att de ska "leta efter kroppen". Det bör dock inte bli tal om något interagerande, eller några djuplodande konversationer, med de levande döda.

### **Riddarnas kvarlevor**

Nedom den drygt 20 meter höga klippan finns ett kargt område med vassa klippor och stenblock. Precis nedanför ruinen ligger kvarlevorna efter de två tappra kämparna. Dessa utgörs numera av två rostiga klumpar av rustningar, med innandömen av förruttnade riddare. Liken har plundrats på eventuella värdesaker men de bär all annan, om ändock rostig, förmultnad eller krossad utrustning på sig. Bägge liken bär exempelvis fortfarande sina ruttnade sköldar på armarna. I närheten finns ett sönderrostat svärd och en förstörd dolk.

Ser man efter, så har ena liket nacken böjd i en onaturlig vinkel, vilket skvallrar om att den otursamme bröt nacken i fallet. Annars är det svårt att finna några individuella detaljer på likresterna, då mjukdelarna ruttnat eller ätits av asätare och likmaskar, skeletten ruttnat, kläderna möglat och rustningarna rostat sönder.

Om dagarna finns här inte mycket mer att se, men om nätterna lägrar sig en tät dimma över platsen och kalla kårar kryper längs med en våldgästares ryggrad. Bland dimmorna hörs emellanåt ett ohyggligt jämrande, som dock inte låter särskilt farligt, men nog så skrämmande. Det är riddar Waleniors spöke som beklagar sig bland dimbankarna. (Se Spökena, nedan.)



## Borgruinen

Fästningen är närmare 200 år gammal och har tillåtits förfalla under det senaste halvsekle. Den är dock i stort sett intakt, förutom några läckande tak, rutnade golvplankor och dylikt. En enkel stenmur, som mäter fyra meter på höjden, inramar en liten gårdsplan. Där finns resterna av ett stall med foderförråd, ett fähus med svinstia, samt en inhägnad åt svinen samt en brunn. På gårdsplanen återfinns de rostiga resterna av ett brutet stridssvärd (se Berättelsens bakgrund, ovan).

Huvudbyggnadens bottenvåning är helt byggd i sten, medan de övre kraftigt utskjutande våningarna nästan uteslutande har uppförts i trä. Vindsvåningen utgörs av utrymmet under takåsen. Trapphuset förbinder byggnadens olika delar med varandra, men är också den enda passagen in till huvudbyggnaden och vidare till gårdsplanen (se bifogad ritning för detaljer). Trapp- och porthuset utgör samtidigt ett torn, vars översta utskjutande plan helt har byggts i trä. Där hade Vermont sitt arbetsrum och sin ritualkammare.

Vid klippkanten finns en balkong som löper utmed vindsvåningens hela längd. Räcket har delvis gett vika och brustit (se Berättelsens bakgrund, ovan). Om dagen kan en skarpsynt rollperson se något metalliskt blänka nedanför stupet. Om natten kan ett svagt jämrande, nästan klagande, ylande höras från dimmorna nere i djupet. (Se Riddarnas kvarlevor, ovan.) Dagtid är utsikten magnifik, över såväl byn och dess omgivningar som över storslagna bergslandskap som omger platsen. Vid god väderlek kan man till och med skymta nordens oändliga slätter i fjärran.

## Förklaringar till ritningarna

Inga mer detaljerade rumsbeskrivningar ges, då fästningen redan plundrats på allt (?) värdefullt eller intressant, samt av utrymmesskäl. Det mesta av möblemanget finns dock kvar, även om det blivit angripet av skadedjur och tidens tand. Spelledaren bör ha i minnet att byggnaden senast bebotts av en trollkarl och att den därmed är möblerad av och för en sådan. Exakt hur det ser ut i rummen och vad som kan hittas bland resterna, är helt upp till spelledaren. Denne kan säkert också enkelt improvisera ihop vad

rollpersonerna finner i husets alla skrymslen och vrår, men bör göra det på ett sätt som inte sporrar spelarna att rota rätt på ännu mer ointressant bråte. Främst magikerns arbetsrum kan dock tänkas innehålla mer intressanta detaljer och kanske också fynd.

- A. Torn, trapphus och porthus
  - B. Huvudbyggnad
  - C. Stall
  - D. Fähus
  - E. Inhägnad
  - F. Brunn
- 
- 1. Kök
  - 2. Skafferier
  - 3. Tjänarrum
  - 4. Salong
  - 5. Borgherrens gemak
  - 6. Sovgemak
- 
- 7. Avtråde
  - 8. Vindsförråd
  - 9. Balkong
  - 10. Arbetsrum

Eftersom spelarna säkert kommer att vilja undersöka byggnaden grundligt, bör spelledaren beskriva den lika ingående när dessa väl gör så. Om spelledaren tvingar spelarna att specificera vad de letar efter, samt var och hur de går till väga, kanske det kan undvikas att spelarna använder hela dagar åt att ”scanna” platsen med sina rollpersoners söka-färdigheter. För det första är en sådan exercis tråkig för alla inblandade, och för det andra så kommer de inte att hitta vare sig några lönnutrymmen eller någon konungakrona på det sättet.

## Rollpersonerna i ruinen

Rollpersonerna besöker antagligen ruinen om dagen, eftersom de säkerligen vill genomsöka den. För att undvika total tristess vid spelarnas första besök i ruinen, så kan de få höra och skymta någons eller någots närvaro på platsen. På så sätt kan spänning byggas upp och spelledaren kan förhoppningsvis beskriva ruinen på ett för spelarna mer engagerande sätt. Men om dagen finns där trots allt ingenting av intresse att skåda,

speciellt inga spöken. Det bör endast vara barn från byn som leker i byggnaden, mot sina föräldrars stränga förmaningar. Barnen kan dock säkert berätta allsköns skrönor och berättelser om ruinen.

### **Den första natten**

Eftersom rollpersonerna inte kommer att finna något av intresse i borgen om dagen, så bör de lockas till att ta reda på om det finns någon sanning i uppgifterna om att ruinen skulle vara hemsökt. Detta undersöks lämpligtvis om natten...

Rollpersonernas första natt i ruinen bör göras stämmningsfull och här får spelledaren vidta de åtgärder som denne finner lämpliga. Spelldaren utsätter med fördel spelarna för hårresande spökerier i vålnadens regi. Om det rör sig om mer spektakulär paranormal aktivitet eller om detta yttrar sig som mer sublimes aningar, lämnas återigen osagt. Spöket, riddar Salamaon, håller gärna till uppe i tornvåningen men rollpersonerna kan givetvis även komma i kontakt med denne på en annan plats i ruinen.

Det är dock av yttersta vikt att rollpersonerna, och även spelarna, känner respekt för spöket. Hela äventyret riskerar att urarta om de börjar käbbla med vålnaden, så att denne förvisar dem från platsen. Då äventyret i mångt och mycket förutsätter att rollpersonerna kommunicerar med den odöde, vore det mycket olyckligt om de blev hatiska mot varandra!

### **Borgens hemlighet**

Under trapp- och porthuset finns ett litet hemligt källarutrymme. Det är beläget fem meter under ingångsplanet och en trappa leder ner dit från ytterportarna, under trappan som leder upp till första våningen (se ritningarna för detaljer!). Nedgången är dock igenmurad och mycket svår att upptäcka. Väggen som hindrar passage är nämligen murad i stora stenblock på exakt samma sätt som resten av väggarna i trapphuset.

Att riva väggen är ingen lätt uppgift, då den är välmurad och bastant. Det krävs ordentliga verktyg, mycket tid och hårt arbete. Har man undermåliga verktyg blir det hela mycket

besvärligare, samt icke att förglömma att slottsspöket troligen har ett och annat att invända mot sådana aktiviteter (se Förbannelsens upphävande, nedan). Den förre borgherren gick själv helt sonika rakt igenom väggen eller teleporterade sig ner och tillbaka.

### **Konungakronan**

Nedom löntrappan finns som sagt ett litet utrymme, där trollkarlen förvarade sina dyrbaraste ägodelar. Där finns nu endast ett föremål: den sabriska kröningskronan! Den krona som de senaste konungarna har blivit krönta med är endast en mycket skickligt tillverkad kopia (se Berättelsens bakgrund, ovan). Kronan, som är en av de sabriska riksregalierna, symboliserar Daaks helighet. Konungen mottager kronan av primoden som ett tecken på den förres förbund med Gud, vilket också gör honom till gudens världslige ställföreträdare. De sabriska riksregalierna, däribland kröningskronan, tillkom i samband med att Daaks lära gjorde sitt intåg i landet. Därmed anses kröningskronan enligt traditionen vara en gåva från självaste Daak.

Kronan är en magnifik skapelse, helt utförd i guld, smaragder och röd sammet. Den är tung och väger närmare sex kilo. Framtill finns en drake avbildad som slingrar sig om ett Daak-kors (en sammanslagning av en triangel och ett kors, Daaks symbol). Föremålets värde kan inte uppskattas, lika lite som konungens eller konungarikets värde kan uppmätas i pengar.

Kronan ligger på en piedestal i lönnkällaren och ser ut att vara helt opåverkad av tidens tand eller någon annan yttre påverkan. Inte ett enda dammkorn vågar befläcka den, där den gnistrar sagolikt i mörkret och nästan tycks alstra ett eget sken.

Om en rollperson skulle få för sig att sätta kronan på sitt eget huvud, upplever densamme en överväldigande känsla som får denne att helt tappa fattningen. Det är en häftig känsla av makt och härlighet, inte helt olik en uppenbarelse eller en annan andlig upplevelse. Eftersom kronan inte är avsedd för andra än kvalificerade tronarvingar, kan upplevelsen dock vara mer skrämmande än upplyftande!

## Spökena

I texten förekommer termer som spöke, vålnad och odöd ande, men dessa bär alla på samma betydelse. De olika benämningarna förekommer endast av språkliga skäl.

## Riddar Salamaons vålnad

Riddar Haok av Salamaons spöke har insett sin nuvarande situation, ja, till och med kommit att acceptera den, men är samtidigt evigt trött på förbannelsen, som tvingar honom att agera slottsspöke på det gamla kråkslottet. Hans största och faktiskt enda önskan är numera att bli kvitt förbannelsens bojor.

Alla decennier av ensam isolering har gett honom tid att fundera över vad som orsakat hans olyckliga tillstånd av ickeliv. Det enda han har kommit fram till är dock att han mot sin vilja är konungakronans väktare, eftersom det var han som först kom till platsen. Troligen var det också han som sist slog i backen i det ödesdigra fallet, och på sätt och vis vann duellen. I sin nuvarande belägenhet är han dock oförmögen att slutföra sin edsvurna plikt, att återföra kronan till kungen. (Verduhrakh lurade i de utsända riddarna att de egentligen gick konungens ärenden. Se Berättelsens bakgrund, ovan.) Hans slutsats blir att han är evigt dömd för sitt misslyckande – han svor ju som sagt att varken vila eller återvända innan han funnit kronan... Det enda som stört riddarens osaliga lugn har varit ett klagande ylande, som har sitt ursprung någonstans i dimmorna nedanför klyftan (se Riddarnas kvarlevor, ovan).

Hans arma ande håller till nere i källarvalvet om dagarna med sin dyrbara skatt, men stryker gärna omkring i ruinen om nätterna. Anledningen till att han håller sig nere i källarvalvet om dagarna är att Haok har utvecklat en fullständigt ologisk och ogenomtänkt skräck för solens ljus. Han kan tänkas övervinna denna fobi om han verkligen måste, om någon till exempel skulle stjäla hans kära skatt. Spöket har fortfarande inte ens vågat titta nedför klippan, då minnet av dödsögonblicket fortfarande hemsöker honom svårt. Det krävs mycket för att han över huvudtaget ska våga sig ut på balkongen igen...

## Möte med spöket

I början av sitt ickeliv skrämde han lokalbefolkningen till den milda grad att han inte fått några vidare nattliga besök av någon levande, eller död heller för den delen. Därför har han bestämt sig för att ta lärdom av sitt misstag och försöka konversera med eventuella nattliga besökare, som skulle kunna tänkas hemsöka honom. Han uppträder då aningen överlägset och ohyfsat, men välkomnar ändå till slut dem som stört hans osaliga vila... Han undrar vad rollpersonerna gör på platsen och avslöjar dessa sitt uppdrag, blir han aggressiv och hotar dem till livet om de försöker lägga vantarna på det som han är satt att vakta. Han hånar också den gamle riddaren Faramon, tillika rivalen om äran och härligheten. Att rollpersonerna är dennes utsända gör ju också dem till spökets rivaler, vilket han gärna påpekar samtidigt som han hänler.

Spöket berättar gärna sin historia för rollpersonerna, om dessa inte är alltför respektlösa. Han överdriver dock givetvis sina egna bedrifter och sin roll i berättelsen. Haok anklagar också nesligen sin motståndare för fusk och oärlighet. Det är återigen dags för spelledaren att bre på ordentligt med struntprat...

Skulle någon erbjuda sig att befria Haok från förbannelsen blir han först misstänksam, sedan tvivlande, men till slut tänds en gnista av hopp i hans arma själ. Skulle de lyckas med detta lovar han att avslöja för dem var kungakronan finns, och vara i tacksamhetsskuld till dem i evinnerlig tid. Beroende på hur samtalet med spöket fortlöper och beroende på spelledarens humör, kan spöket också själv föreslå en sådan uppgörelse.

Avslöjar man för Salamaon att gnällandet som stört honom i hela hans oheliga existens faktiskt uppstötts av hans hatade fiende riddar Waleniors vålnad, blir han våldsamt vred. Samtidigt är han inte så lite nöjd, då mannen som han håller skyldig för sin olycksamma belägenhet ju är drabbad av samma hemska öde! Det gör plötsligt eländet mycket lättare att uthärda! Han förbjuder rollpersonerna att ha något med Walenior att göra, samt hotar dem till livet om de skulle trotsa honom. Riddaren är helt enkelt rädd för att hans hatade rival än en gång ska komma efter det som han rätteligen anser tillhöra honom. Berättar man för spöket att hans rival totalt förlorat alla minnen

från sin tid bland de levandes skara (se Riddar Waleniors Vålnad, nedan), blir han aningen lättad men förbjuder samtidigt rollpersonerna att berätta något för den glömske saten.

### Utseende

Riddar Haok av Salamaon uppträder i en blåskimrande, halvt genomskinlig skepnad, som till formen och utseendet dock är väldigt lik hans gamla, fysiska person. Han är klädd i en heltäckande, immateriell ringbrynja med en icke-fysisk vapenrock över denna, samt bär en lätt transparent hjälm på huvudet. I bältet hänger en dolk och en sköld sitter fast på vänster arm. En liten detalj är att hans huvud sitter aningen snett – man kan nämligen känna igen hans kvarlevor på att han bröt nacken i fallet (se Riddarnas kvarlevor, ovan). (Spelledaren vrider med fördel huvudet i en onaturlig vinkel då denne gestaltar spöket.)

Ädlingens ansiktsdrag ser stolta men bistra ut, som om han kände till någon hemska sanning som de levande inte ens skulle våga ana sig till. Ansiktsdragen är tidlösa och hans fysiska ålder vid dödsögonblicket är omöjlig att gissa sig till.

### Förmågor och begränsningar

Riddar Salamaon är numera helt immateriell, liksom all den utrustning han bär på. Detta innebär att han inte kan hantera fysiska föremål eller på något sätt påverka något ickelevande. Däremot kan han färdas med god hastighet genom alla former av död materia. Därmed kan spöket inte heller skadas av rollpersonernas vapen. Spöket kan dock inte upplösa sin skepnad så att han blir osynlig, men kan mycket väl gömma sig i lönnkällaren eller inne i en bastant vägg.

Till skillnad från eventuella angripare kan spöket förorsaka skada på sina levande fiender, motsvarande kraftiga elektriska stötar – alla muskler i offrets kropp spänns i en smärtsam kramp. Dessa överförs då något levande eller något järnbaserat föremål kommer i kontakt med spökets ”kropp”. Om någon exempelvis angriper den, eller snarare rakt igenom den, med ett svärd, får angriparen en välbehövlig lugnande stöt. (Regeltekniskt yttrar sig detta som att varje attack ger Ob1T6 kryss i smärtsektionen samt i utmatt-

ningssektionen. Man kan alltså inte avlida av vålnadens beröring, men väl förlora medvetandet.)

Spöket kan inte lämna ruinen så länge som kungakronan finns kvar där. Lämna kronan platsen kan han, och kommer han att, följa efter tjuven intill världens ände för att hämnas och för att fortsätta sitt oheliga bevakningsuppdrag.

### Riddar Waleniors vålnad

Till skillnad från sin rival har riddar Erkil Walenior inga som helst minnen från sitt liv. Det enda han har att klamra sig fast vid är minnet och känslorna från ögonblicket precis före sin död, samt misstanken om att han har varit en människa en gång och en svag aning om att han har förlorat minnet. Han har sett herdar och andra människor och tycker sig ha svaga aningar av minnen av ett sådant fysiskt liv. Dessutom har han dragit slutsatsen att den ene av de två rostiga skeletten borde bestå av hans forna lekamen. Det kanske inte behöver tilläggas att spöket är mycket olyckligt – han minns varken sitt namn, hur han såg ut, eller om han någonsin varit något annat, som till exempel en människa. Han har hemsökt klipporna nedanför klyftan i mer än ett halvt sekel, och blivit ohyggligt bitter och melankolisk av sina resultatslösa grubblerier.

### Möte med spöket

Möter spöket rollpersonerna kommer denne att försöka ta kontakt med dem. Han hoppas på att de inte ska springa iväg av rädsla som alla andra, och att de kanske ska kunna berätta något för honom om vem han är, vad han gör på platsen, varför han inte minns något, vad det är för ruin han ser ovanför sig, och så vidare. Han brister ut i plågade ylanden mellan meningarna och verkar lida oerhört. Han ger ett förtvivlat intryck och det är svårt att låta bli att känna sympati för spöket som bokstavligen förlorat allt...

Spöket blir dock betydligt mindre sympatiskt om det inte får de svar den vill höra, eller om det finns luckor i rollpersonernas redogörelse. Anden vill hela tiden veta allt mer och försöker pressa rollpersonerna på de mest omöjliga svar på sina minst sagt omöjliga frågor. Blir den inte nöjd eller om rollpersonerna försöker avlägsna sig från platsen, hotar den med att i stället stjäl

rollpersonernas minnen och kunskaper. Struntar dessa i hotet, anfaller han en av dem och gör just detta! Spöket går dock med på att en person i sällskapet stannar kvar som hans fånge, medan de andra försöker få tag i mer upplysningar om hans forna liv och leverne. De får då tid på sig tills gryningen. Om de inte återvänder med mer detaljer innan dess, tar han det som han så hett eftertraktar från sin fånge, nämligen dennes minnen.

Observera att spöket inte kan veta vad som är sant och vad som är falskt, och att han dessutom verkligen vill tro på allt rollpersonerna säger. Han är dock inte för dum för att upptäcka uppenbara motsägelser i rollpersonernas lögner.

När spöket väl har fått en någorlunda klar bild av händelseförloppet före sin död, kommer han fram till att hans tillstånd är onaturligt och vill bryta förbannelsen. Berättar någon om kungakronan för honom, vill han få tag i denna och tar kanske till och med en rollperson som sin gisslan tills han får lägga vantarna på föremålet.

### **Utseende**

Spökets skepnad består av en nästan osynlig fluorescerande dimma som knappt har en bestämd form, utan flyter omkring tillsynes oregelbundet, nästan, men inte helt olikt en droppe bläck i ett vattenglas. Man kan dock ana en människoliknande skepnad i kaoset. Det lilla man kan ana av ansiktsdragen utstrålar dödsångest och ett fruktansvärt lidande. Vålnadens röst ändrar tonläge och styrka under

samtalet, då den inte verkar kunna bestämma sig för hur den ska låta.

(Spöket kan av förståeliga skäl vara svår att förkroppsliga, varför spelledaren helt enkelt kan låta sin egen gestalt försvinna, exempelvis genom att släcka alla lampor i lokalen eller genom be spelarna blunda. På så sätt kan spelarna gestalta spöket i sitt inre, samtidigt som spelledaren försöker härma spökets röst.)

### **Förmågor och begränsningar**

Liksom riddar Salamaon är det här spöket helt icke-fysisk i alla hänseenden, med allt vad det innebär. Valenior kan däremot inte skada något levande. Däremot har han en väldigt speciell förmåga att stjäla minnesförnimmelser från levande människor. Exakt hur detta fungerar är upp till spelledaren. Det är nog långt mer ”farligt” om spöket ”suger i sig” färdighetsvärden eller -specialiseringar, än om det föredrar offrets personliga minnen. Kan spelledaren sin sak, borde det dock vara nog så obehagligt för spelaren om hans rollperson exempelvis förlorar sina barndomsminnen... En annan möjlighet är att rollpersonen glömmer vad den sysslar med för stunden och blir totalt förvirrad och handlingsförlamad.

Vålnaden är bunden vid kvarlevorna av sin forna kropp och kan inte bege sig längre bort än cirka 10 fot från dem. I gryningen försvinner spöket med dimman som skingras. Det är inte bara osynlig för blotta ögat i dagsljus, utan befinner sig på ett helt annat existensplan om dagarna.

### **Förbannelsens upphävning**

Givetvis bryter man förbannelsen genom att krossa den sabriska kröningskronan som ligger gömd i lönnkällaren. Då fräses bägge spökerna från sina respektive evighetsstraff. Det är dock inte så lätt att få tag i nämnda dyrgrip och dessutom måste spelarna förstå vad de ska göra med den, samt vara villiga att göra just detta.

Waleniors ande kan också nå den eviga vilan om han kommer till insikt om vem han är, varför förbannelsen drabbat honom, och så vidare. Detta är dock något som spelarna själva måste komma underfund med först och sedan berätta det för spöket. Dennes minnen skulle också kunna klarna betydligt om han visste vilka av kvarlevorna som tillhörde honom, om han såg konungakronan, eller varför inte Haok av Salamaons vanheliga skepnad?

### **Att finna och krossa kronan**

Det finns egentligen bara två sätt att kunna lägga vantarna på kronan. För det första kan man lura riddar Salamaons ande att berätta, eller på annat sätt avslöja, var skatten är gömd. Det bör vara svårt men om spelarna är smarta nog, är inte spöket omöjligt att lura eller överlista. För det andra kan man riva upp alla väggar och golv, och trappor, tills man finner nedgången till lönnkällaren. Problemet är dock att spöket inte kommer att tillåta att någon river "hans borg" om nätterna. Gör man det på dagen, kommer man ändå ofrånkomligt att träffa på spöket, som ju håller till under jord under dygnets ljusa timmar. Han är inte intresserad av att varken lämna ifrån sig kronan eller själv lämna källarrummet. Återstår alltså bara att lura iväg spöket, hugga åt sig kronan och springa för allt man är värd! Har man då inte en väl utarbetad plan, kan det hela sluta mycket illa.... Spelare tenderar dock att vara ett slugt släkte, så det hela löser sig förhoppningsvis ändå till slut.

### **Andligt möte**

En intressant situation kan uppstå om de bägge spökerna skulle kunna mötas. Detta kan bara ske om kronan flyttas till Walenior, eventuellt på dennes begäran, eller om Waleniors kvarlevor transporteras till ruinen. Finns kronan då i närheten, kommer den glömske vålnaden hungrigt att vilja fingra på dyrgripen. Han tror nämligen att den kan lösa honom från förbannelsens bojor (vilket ju också stämmer, se ovan). Salamaon kommer dock inte att tåla att hans rival lägger vantarna på det som tillhör honom. De skeenden som följer på detta kan bli väldigt intressanta. Troligen kommer andarna att råka i luven på varandra och bli inblandade i någon slags "andesträd". Striden lär bli spektakulär, men Salamaon bör nog ändå vinna kampen och hans rival bli förintad, antingen för stunden eller för evig tid. Under tiden bör rollpersonerna ha kommit på vad de ska göra eller kanske fly med kronan mitt i tumultet. Då riskerar de dock att få bägge vålnaderna efter sig!

### **Alternativa lösningar**

Spelare är ett lurigt släkte, så det bör inte komma som någon överraskning om de finner andra lösningar eller om de faktiskt kommer på ett sätt frakta konungakronan till huvudstaden, spöket till trots! Dessa eventualiteter lämnas utan vidare kommentar här och överlämnas till spelledarens goda omdöme. Texten bör dock inte tolkas som att det endast finns en möjlig lösning, även om den som beskrivs ovan egentligen är den "rätta". Spelledaren bör inte heller försöka hindra spelarna från att prova oortodoxa lösningar eller metoder! Däremot är det upp till denne att avgöra om dessa är genomförbara och vad de i så fall resulterar i.

## Avslutning

Äventyret är så beskaffat att det lätt kan sluta med att rollpersonerna misslyckas med det de försatt sig att utföra, vare sig deras målsättning varit att föra kronan till kungen eller att befria spökena från förbannelsen. Även om de lyckas med någondera, så kan äventyret ändå sluta i en antiklimax. Detta bör undvikas till varje pris! Hur äventyret slutar är helt upp till spelarna och spelledaren. Även om det inte bjuds på någon slutstrid, bör spelledaren försöka styra händelserna så att maximal dramatisk effekt uppnås.

Man löser som sagt spökena från förbannelsens bojor genom att krossa den sabriska kröningskronan. Om detta sker, kan spelledaren understryka dess makt genom att låta de magiska krafter som frigörs ur föremålet ställa till med smärre magiska fyrverkerieffekter.

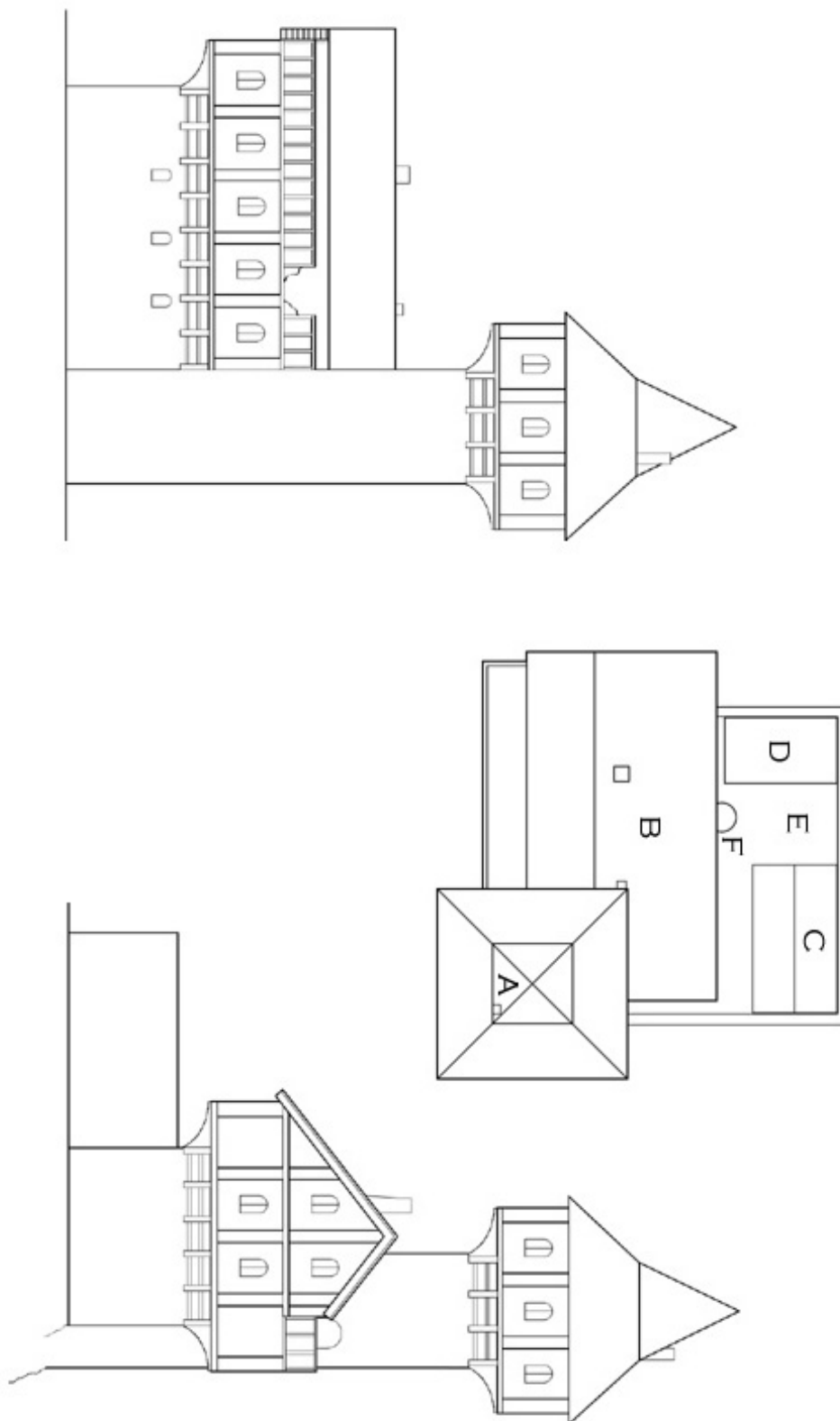
När det väl är gjort, tackar antagligen riddar Salamaon dem för deras välgärning och lovar att ”ordna med saker och ting” inför deras snara (!) återseende i det hinsides livet. Walenior däremot lär försvinna utan att riktigt förstå vad som sker. Han förstår nog som sagt inte alltför mycket av situationen, men anser nog ändå att allt nytt i alla fall bryter tristessen och att omväxling förnöjer.

## En möjlig slutscen

En möjlighet är att göra slutet storslaget med följande slutscen. Det är dock inte säkert att den är lämplig i varje enskilt fall, men den kan ändå tjäna som ett alternativ. Den förutsätter att rollpersonerna har förstört kungakronan och därmed brutit förbannelsens bojor, samt att de två osaliga andarna inte har kunnat träffats under äventyret.

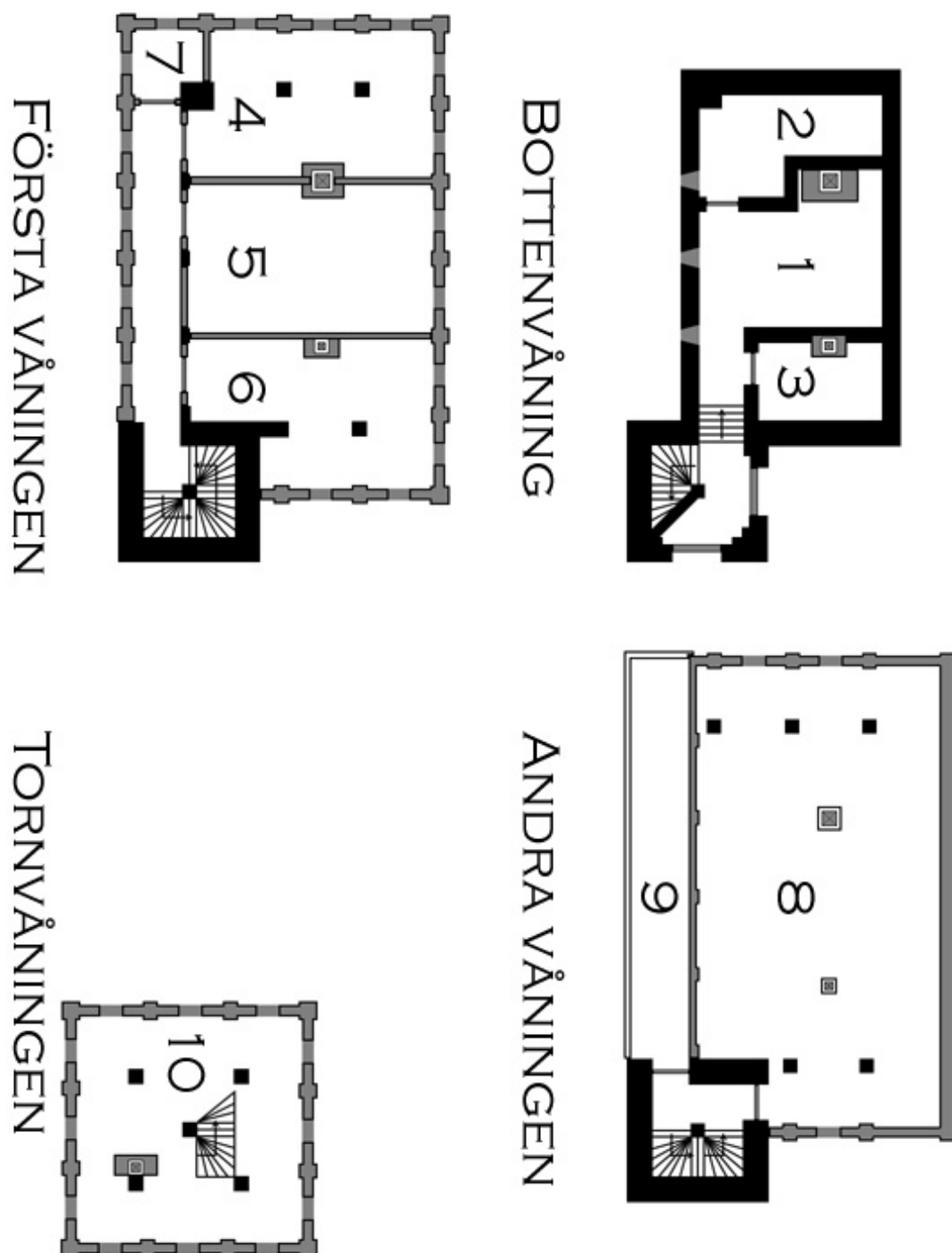
Scenen går i all enkelhet ut på att rollpersonerna och deras spelare belönas med ett högtidligt tacktal. Riddar Salamaons vålnad kan få sällskap av Waleniors ande, fast nu i sin forna ståtliga gestalt. De två kan också ges sällskap av den hädangångne Faramaon från äventyrets inledning. Trion är nu åter samlad och de nobla hjältarna är en ståtlig syn att skåda, även om de inte är levande. Deras gestalter skimrar i starka blåa toner och resterna från konungakronan börjar skina bländande framför dem. Så tar Faramaons ande till orda: han tackar rollpersonerna för att de funnit kronan åt honom och att hans livs sökande nu är avslutat. Sala-maon tackar också under högtidliga former dem för att ha räddat hans själ från att vara evig slav under draken Verduhrakhs ränker. Riddar Waleniors ande bugar sig slutligen inför rollpersonerna och tackar dem för att de gett honom hans minnen och identitet åter. Äntligen kan hans arma själ få ro och han är nu beredd på att få skåda sin Guds anlete.

Exakt vad som sägs lämnas osagt här, men spelledaren bör göra det så storslaget som möjligt, så att spelarna kan lämna spelmötet utan att känna att äventyret har runnit ut i sanden. Scenen, och även äventyret, slutar med att skenet från den förstörda kungakronan blir så starkt att rollpersonerna blir helt bländade. Sedan försvinner det starka ljuset plötsligt, och med det såväl spöken som kröningskronan. Om kronan, liksom andarna, återgått till sin skapare kan överlåtas till spelarna och deras rollpersoner att spekulera över.



Bilaga 1 – Borgruinen's exteriör





Bilaga 2 – Borgruins interiör