

# Stjärnfallets sjö och draken

Dröp Draken Imyscir och Rädda Purpurfälten!  
100 guldmynt och Drakens Skatt i belöning!

Bevis på drakens frångående tas till närmsta representant för Senator Jarni

-----  
Provinsen Purpurfälten har länge plågats av en drake som plundrar och förstör byarna runt dess boning. Nu har provinsens senator utlovat en belöning till den eller de som kan dräpa draken, både guld och de skatter draken själv stoppat undan.

Ni kommer att spela en grupp äventyrare som åtar sig uppgiften.

Äventyret kommer ta er djupt ner i en grotta och under en magisk sjö för att kunna fånga draken i dess boning.

-----  
Gruppen är äventyrare som just nu reser runt i provinsen Purpurfälten, ett jordbruksområde med enorma gräsmarker, små områden med skog och några få berg som reser sig över horisonten. På ett värdshus får de höra om en drake som har plågat området i över ett år, en till synes ung drake som gömmer sig i berget Stjärnfallet. 100 guldmynt utlovas och rätten att plundra drakens kula. Gruppen ger sig fulla av mod ut på jakt efter draken och ett sätt att komma åt den. De samlar på sig information i byarna och de små städerna på vägen till berget.

Berget Stjärnfallet är mycket gammalt och reser sig upp ur ett annars väldigt plant landskap. Det är inte särskilt högt och det har inga skarpa toppar men det är brett och ganska brant, berget ter sig mer som en vilande mastodont än något annat. Ovanför bergets krön är det som om någon huggit av bergets topp, det blir plötsligt platt och sjunker sedan ner i en sjö omgiven på alla sidor av ganska kala klippor. Folket påstår att draken brukar flyga ovanför berget och sedan försvinna någonstans över krönet men när de har letat finns det ingen för människorna synlig väg in från sjösidan.

Det har bott folk i berget, för länge sedan. Innan området blev Purpurfälet, innan modern civilisation. Där finns spår och rester efter de barbariska folk som grävde sig in i berget, byggde tunnlar och satte fällor. Monster av olika slag har bosatt sig i dessa hålor under åren sedan dess och folket som bor omkring berget är inte säkra på vad som kan finnas gömt djupt därinne. Det de däremot är säkra på är att det finns många vägar ner till draken Imyscirs håla och hörsägen säger att två ingångar bör garanteras gå hela vägen.

En ingång ligger i väst, halvvägs upp på bergets utsida. Runt denna ingång har det efter skymning skymtats ljus sedan några månader tillbaka men ingen har sett vad som kan ha bosatt sig där.

Den andra ingången ligger högre upp men på en ganska slät klippvägg, den kan antingen nås genom att bemästra den blanka bergväggen eller genom att ta sig runt och in ovanifrån.

De närmar sig lite ljus längre fram i gången, lågt dovt surrande kan höras för den som lyssnar försiktigt. Verkar någon gång genom rummets historia varit en boning till något större med rester av en säng mot en av väggarna och ett stort bord i ruttnande trä mitt i rummet. Träskor och remsor av tyg är upphängt överallt i taket och gör det omöjligt att se hur högt det faktiskt är och vad som kan falla ner därifrån. På golvet och överallt i rummet ligger högar av vad som verkar vara metall i små bitar. En svärm av små faeries bor där, när de faktiskt märker äventyrarna anfaller de som en ilsken svärm getingar. De klöser och biter och siktar gärna på öron och ögon och allt av guld.

Locka bort dem med att kasta iväg nog mycket metall och lämna dem med det, bränna taket så de inte kan gömma sig.

### ***Faerie svärm***

***Hantera som 3 fiender, 20 HP var. Gör 2d4 skada var  
Str 12 Dex 15 Con 4 Int 3 Wis 8 Car 4***

Skatter: I metallhögen finns en välsmidd dolk, 2d4 skada. Uppe i taket bland tygen finns faerie-ägg klistrade mot taket, värdefulla i alkemi.

Ett rum öppnar upp till en stor, rundad grotta och ni kan inte omedelbart se om det finns någon fortsättning framåt. Trots att ni är långt under mark här är det jord och inte kall sten under era fötter. I mitten av rummet reser sig ett stort träd med stora rötter som sträcker sig ut över marken runt omkring och gör rummet mer svårframkomligt. Stammen är grå och mycket ojämn, barken har stora och djupa sprickor. I taket ovanför sitter stora kristaller innefattade i en mörk metall och genom kristallerna skiner ett blekt solljus över rummet.

I en av sprickorna kan man skymta en kvinnogestalt, ett sovande ansikte omgivet av svart, vildvuxet hår och hennes kropp omgiven av törnerankor. Under trädet finns ett hålrum i rötterna och samma rankor som ligger kring kvinnan ligger tätt sammanflätat över marken och vad som skulle kunna vara ett hål rakt ner.

Väcka dryaden? Hacka sönder törnen kommer att göra dryaden aggressiv, det är en förlängning av henne. Kunna ta sig igenom utan att förstöra törnen är säkrare.

### ***Dryad***

***HP 70, Armor 14. Kan röra på rötterna i rummet (1d20 skada, eller anfalla med sina händer 2d6 skada). Svag för eld och is.***

***Kliver in och ut ur trädet efter behag. Försöker fly in i trädet om hon hamnar på mindre än 20 liv.***

***Str 10 Dex 16 Con 10 Int 6 Wis 14 Car 12***

Skatter:

En chans att rulla Wisdom till de som är uppmärksamma. De som lyckas kan höra röster lite längre fram.

En bit framåt verkar det som att tunneln de rör sig i går ihop med en annan och de fortsätter sedan gemensamt framåt och nedåt. Den andra tunneln är mycket brantare och går mest troligt åt fel håll. Det är också från den anslutande tunneln som röster kan höras.

Vad gör gruppen? Söka upp ljudet, skynda sig, bakhåll och vänta, strunta i det?

Det är en rivaliserande grupp som också är ute efter draken och belöningen, om de möts är gruppen inte avig till att skrämmas och skada för att själva få chansen på belöningen. Kan kanske övertalas till att hjälpas åt med gott upplägg från spelarna. Kommer inte att strida till döden, drar sig tillbaka om de blir för skadade.

### ***Gör en grupp av ej valda spelarkaraktärer motsvarande spelargruppen -1***

Korridoren har blivit mer och mer väl utmejslad, från den naturliga klippan vid ingången, de grovt huggna och skarpa stenarna som ni vant er vid efter första rummet så har väggarna ändrats till raka linjer, tydligt byggda av erfarna och hängivna händer, mer avancerade verktyg. Golvet är plant och för den uppmärksamme blir det faktiskt renare och renare ju längre de går, i början täckt av damm och smuts.

Luften blir varmare, ganska torr. De kommer in i ett kantigt rum, något stort glöder på andra sidan rummet från ingången. Det står saker i vägen, verkar vara stora bänkar i sten och stycken av metall ligger lite här och var på borden. Golvet är rent från saker att snubbla på, går lätt att smyga fram om man försöker.

I hörnet med glöden står en mörk skepnad, om någon kastar magi i rummet eller börjar flytta på verktyg kommer den att vakna till liv. Det är en reslig person i metall, det är som ett väldigt invecklat skelett av brons och dess bröstorg fylld av en glödande eld när den är vaken. Den har inget synligt vapen i hand men runt om i rummet finns det på väggarna uppsatt tunga vapen av olika slag.

Den börjar med att röra sig runt, om spelarna gömmer sig kommer den att gå några långsamma varv i rummet och sedan gå tillbaka där den stod från början. Om den ser spelarnas karaktärer kommer den att försöka driva ut dem ur rummet, om de gör motstånd kommer den att anfälla. Den rör sig hela tiden långsamt, den blir inte trött och är inte rädd. Den vill städa, driva ut de som inte hör hemma i smedjan.

Vägen ut ur rummet är förbommat, de måste få upp den utsnirkade gallerdörren genom att ta verktyg från rummet och riva den eller genom att kasta valfri magi på portens mitt som är en solid cirkel med vad som skulle kunna vara en sol som motiv.

### ***Mekanisk soldat***

***HP 60, Armor 18. 1d6 skada barhänt, 1d12 skada med tillhygge.  
Str 18 Dex 7 Con 18 Int 2 Wis 4 Car 1***

## **Imyscirs sal**

Det är en enorm, noga uthuggen sal. Golvet som syns i skenet från facklorna är blankpolerat och slätt, rent. Det är tyst, alla ljud ekar men dovare än förväntat, ett svagt sken kan ses längre fram uppe i taket som en natthimmel mot taket. Kan det vara något liknande stenarna ovanför trädet? Det luktar... instängt, svavel, lite ruttet och sött. Här måste draken hålla till.

När de fått en stund på sig att ta sig in i salen (planera bakhåll?) mullrar det till ovanifrån. Stenar i en stor ring i taket mot salens kanter lyser upp kallt isblå av magi och visar hur enorm salen verkligen är. Den är cirkelformad, det går att skymta mörka hål som kan vara andra ingångar på många ställen runtom väggarna. Sex tunna pelare med något form av snirkligt motiv går från golv till tak i en stor cirkel som omger stjärnhimmeln med de svaga ljusen.

Efter ungefär en minut exploderar plötsligt taket i ett regn av vatten och vad som måste vara draken Imyscir landar på golvet med ett dån. Ljuset fortsätter lysa och när vattnet slutat falla kan man se att det inte är någon stor drake, mest troligt ung. Den greppar något i en framtass, det skulle kunna vara en stor häst eller en reslig älg som skymtar fram mellan de svartblänkande klorna. Taket stillnar och det går att klura ut att det måste vara undersidan av sjön som syns där ovanför, någon magi som håller vattnet ute och tydligt släpper igenom draken.

Imyscir verkar mörk i färgen tack vare vattnet, det är svårt att bedöma hur grov kroppen är på grund av en stor krage av långa taggar och hud som reser sig och lägger sig med drakens andning när den landat. På samma sätt sträcker den ut och viker halvt ihop vingarna om vartannat. Svansen är lång och smäcker och verkar även den ha taggar med hudflikar uppspända emellan dem på över och undersidan.

Draken ruskar på sig och sprider mer vatten omkring sig och börjar sedan äta om ingen gör något. Den förväntar sig inte fiender i sitt hem, ser sig inte om om de gömmer sig.

Spelarna kan förstöra kristallerna i taket som håller uppe vattnet. En förstörd kristall gör att vattnet från sjön börjar läcka in och det kommer stiga upp till under dryadens kammare sakta, spelarna kan springa ifrån vattnet. Om de förstör fler kristaller kommer vattnet att stiga snabbare, lyckade slag mot dexterity för att ta sig helskinnade ut. Svårare ju fler kristaller som gått sönder.

### ***Imyscir, ung drake***

***HP 140, Armor 18***

***Bett: +5 till slaget. 1d10+3 vanlig skada och 1d6 eldskada***

***Spruta eld: Sprutar eld i en kon framåt, alla som träffas får slå en Dexterity mot 14. Misslyckat tar 22 damage, lyckat slag tar 11 damage.***

***Str 21 Dex 10 Con 19 Int 14 Wis 13 Car 17***

Om de besestrar draken i strid och tar med sig något bevis på detta kommer de att ta sig ut ur grottan med armar och väskor tyngda av guld och andra skatter som de finner nere i drakens håla. Mycket verkar ha funnits i salen sedan tidigare.

I staden gruppen åtog sig uppdraget finns en representant för Senator Jarni, en kvinna vid namn Marba som är förvånad när äventyrarna återkommer. Hon vill höra deras återberättelse av striden över en middag och skickar efter de utlovade 100 guldmynten. En tjänare överlämnar dem när historien är berättad.

Om de besestrar draken genom att rasera taket och inte kan ta med sig bevis på drakens frångående kommer de att få övertyga Marba väl och hon säger att de får belöningen när ingen sett draken på två veckor.

Den historia de berättar kommer att återberättas och sjungas på vägkrogar och värdshus över hela Purpurfälten en lång tid framöver.

För att se om en karaktär lyckas med något som kräver en rullad tärning:

Skill-värde + 1d20

I strid eller tävling vinner den som får högst värde.

Utan motståndare följ detta:

Very easy 5

Easy 10

Medium 15

Hard 20

Very hard 25

Nearly impossible 30

Dexterity för att försöka undvika en attack, Str (närstrid) Dex (båge, kasta) och Int (magi) eller Cha (musik) för att anfälla

Perception till Wisdom.

Attack värde måste överstiga offers Armor för att göra skada.