

LinCon -86
Final

En mur av ljus

av

Peder Bjärud och Jonas Löwgren

Bakgrund - DM only!

Landet Tehiol, där vårt äventyr till viss del utspelar sig, är en utpräglad teokrati som styrs av NG-kyrkan. Landet har ingen nämnvärd militärmakt och skulle alltså vara ett lätt byte för det expansionslystna grannlandet Karraim om det inte vore för **Damaels kristaller**. Tio kristaller som sedan långliga tider står utplacerade längs landets gränser och bildar en mur av ljus som skyddar för oönskade intrång. Många är de försök som gjorts att bryta muren, och lika många är misslyckandena. Ända tills nu..

Jasper, en 16-levels cleric från Karraim har vigt sitt liv och sin ära åt att bryta muren, och nu har han lyckats. Genom att lova evig dyrkan och många själar har han ingått ett förbund med **Morax**, Duke of Hell. Morax har sträckt ut sin svarta kraft och kvävt kristallens glöd, och Tehiols gränser ligger nu öppna.

Jasper själv finns nu i templet med kristallen, där han dödat den gamle "kyrkvaktmästaren" Alarik och nu spelar dennes roll. Utanför porten har han med Morax goda minne posterat en Pit Fiend som skall sköta bevakningen.

När gruppen kommer in i templet kommer Jasper att spela totalt ovetande om det mesta, t ex djävulen utanför porten.

I det andra planet kommer Kelvin hela tiden att känna Morax kraft som en vag riktningsangivelse, dock inte när de väl kommer in i borgen.

Notera att i det andra planet kan gruppen **inte** läsa in nya formler, anledningen torde vara självklar.

Kom ihåg att Pit Fiends har styrkebonus +3/+6 på vapenskadorna!

Definitionsmässigt lyckas Raise Dead, om gruppen skulle få anledning att lägga den. Gruppen drabbas inte av Fear när de träffar Pit Fiends, de är alldeles för rutinerade för det.

När gruppen (förhoppningsvis) stöter på Morax kommer han att slåss till sin död, samtidigt som denna inträder förflyttas gruppen tillbaka till templet där Jasper i desperation kommer att visa sitt rätta jag och attackera gruppen så gott han kan. När denna strid är avklarad och gruppen går ut ur templet, ser de på bergssluttningarna på andra sidan gränsen Karraims invasionsstyrkor stanna upp och vända tillbaka under vilt tumult.

Men låt oss inte gå händelserna i förväg. Äventyret kan börja!

Inledning

Allt verkade vara som vanligt i Quenyala, huvudstaden i det lilla fridsamma landet Tehiol. Ingen kunde väl ana att landet riskerade att bli invaderat inom en snar framtid. Ingen utom prästerna i huvudtemplet och den lilla procession som för tillfället red in genom stadsportarna med en sammanbiten figur i spetsen. Sammanbiten och stolt red Gildorf the Glorious in i Quenyala och vid sin sida hade han en ung, bekymrad person, nämligen Kelvin. Kelvin visste inte mera om detta än någon annan i gruppen utom att nu hade de gamla spådomarna slagit in och det var dags att fullborda vad han enligt legenderna fötts till. Stjärnorna hade fallit från Norsol i himlens östra kant för två dagar sedan, och han hade då samlat sina vänner och ridt mot Quenyala utan att vänta på prästernas kallelse, ty han visste att det var dags. Han skulle kanske sett än mer bekymrad ut om han vetat att landets, och kanske kontinentens, framtid vilade på hans unga axlar. Strax efter de två red Oridion och Norhadin och fördrev tiden med sin favoritsysselsättning, nämligen att utbyta legender, men även de två var märkbart berörda av stundens allvar. De hade på känn att något stort var på gång. De enda som inte verkade tyngda av ovetandet om vad som skulle hända var Weelord och Geryfin som red sist och skojade och skrattade i vanlig ordning.

Ingen tog någon större notis om de sex när de red mot templet, men om folk vetat varför de kommit skulle de stirra på dem under tystnad och bara hoppas att de skulle kunna rädda dem.

Väl komna till templet möttes de av översteprästen, en gammal man med fårat ansikte som berättade för dem att en av de tio kristaller som var utplacerade längs landets gränser och bildade den mur av ljus som sedan urminnes tider skyddat landet mot grannländernas angrepp nu hade slocknat.

"Damaels kristaller", sade prästen, "har funnits och fungerat sedan urminnes tider och slocknar inte utan vidare. Något starkt och ont har antagligen neutraliserat den, och vi behöver er hjälp att oskadliggöra källan till det onda. Det enda vi vet är att kristallen slocknat och att fienden enligt våra källor förbereder en invasion genom öppningen inom en snar framtid. Utöver detta känner vi endast en sak som vi forskat fram ur Thrakions skrifter. Du", säger han och pekar på Kelvin, "du skall enligt skrifterna offra det heligaste du äger vid den plats där mysteriet skall uppenbaras. Vi vet inte exakta innebörden av det, men det kommer att visa sig, det vet vi. För vila finns det ingen tid, utan ni får sova på resan. Jag önskar er på allas vägnar lycka." Han överlämnar en liten påse som innehåller **fyra potion of extrahealing** och en **scroll: Heal**.

Om gruppen frågar berättar prästen att i templet jobbar en gammal tempeltjänare vid namn Alarik.

Resan tar ungefär 16 timmar och förlöper utan problem. När de kommer till templet med kristallen kliver de ur vagnen som prästerna försett dem med och finner sig stående cirka 100 meter från templet som ligger i en mycket vacker liten ekdunge.

När gruppen kommer cirka 10 meter från dörren i muren ljuder en dov explosion vid sidan av stigen, en doft av svavel stiger upp och där står en **Pit Fiend** (hp 60, för övrigt se MM 1). Eftersom han är bunden till sin uppgift att inte släppa in någon i templet kommer han att strida till sin död.

Dörren i muren är inte låst.

Väl inne i templet möts gruppen av Jasper, som för tillfället maskerat sitt alignment och framstår som en snäll, virrig och obestämt NG gammal farbror. De upplysningar han kan ge är att han bor i en koja utanför muren, att hans uppgift är att sköta templet och att kristallen har slocknat. Han låtsas mycket chockerad om gruppen berättar om djävulen utanför porten, och säger något om att han minsann inte såg den i morse.

Templet

1:1 Tempelsal. Mycket strikt och vackert ordnad, målad i guld, blått och rött med mosaikinläggningar i samma färger i golvet.

1:2 Altare i vit marmor med rituella inskriptioner i guld.

1:3 Den "döda" kristallen. Ser för närvarande ut som en vanlig glaskub.

1:4 Ett lite diskretare altare utan utsmyckningar. Den utritade delen ovanpå altaret är en fördjupning, Kelvins heliga symbol passar i den streckade delen.

När gruppen börjat undersöka templet och hittat det lilla altaret 1:4, går Jasper diskret ut. Om någon frågar vart han ska, mumlar han något om att han skall ut och titta till kokelden.

Kristallen går inte att rubba eller påverka på något sätt, oavsett vad gruppen hittar på.

symbol försvinner

När Kelvin sent omsider lägger sin heliga symbol i fördjupningen på altaret lyser hela altaret upp med ett varmt gult ljus, och efter en liten stund hör gruppen bjällerklang utanför templet. När de går ut och tittar ser de en **solar** som håller på att kliva ur sin vagn (förspänd med två bevingade elefanter, förstås). Han hälsar dem:

"Från uråldrig visdom har ni hörsammat er kallelse. Även jag har hörsammat min."

Om gruppen förklarar situationen och visar kristallen, påpekar solaren att han ser en svart tråd som sträcker sig ut ur tomma rymden och ligger i ett kvävande grepp över kristallen. Han ser även att tråden försvinner in i ett annat plan. Om gruppen pressar honom lite kan han förtälja att en dylik tråd kan kapas bara genom att förgöra dess ursprung. Det står i solarens makt att förflytta gruppen in i det plan där tråden börjar. Innan han gör detta ger han tillbaka Kelvins heliga symbol och yttrar följande ord:

"Ni skall färdas till en plats där ingen människa vandrat. Tvivla icke på er duglighet, tillslut era sinnen emot mörkret, och vet att styrka och makt inte alltid är vapen."

Sedan framsäger han en uråldrig besvärjelse, och gruppen upplever hur de flyger utan riktning genom en rymd utan rum och tid.

Det andra planet

Gruppen finner sig stående på en slätt i ett kargt och öde landskap i stort sett utan vegetation. Den förhärskande färgen är grått, och allt är insvept i ett dimmigt töcken som gör det svårt att urskilja konturer. Det är ganska kallt och en pinande vind drar fram över slätten.

Gruppen märker också att deras skador har läkt. En lyckönskning från solaren!

Alla känner en molande känsla av obehag och olust, som om de vore iakttagna av någon illvillig och mäktig varelse. Paladinen känner en ren fysisk ondska utan någon direkt källa strömma mot honom.

På ett avstånd av ungefär 100 meter ser de tre glödande stenblock som utmärker sig klart som de enda ljuspunkterna i landskapet.

Stenblocken

2:1 - 2:3 Perfekt kubiska stenblock, 2*2*2 meter som glöder med ett pulserande ljus som skiftar mellan djuprött och orange. Även marken i triangeln mellan stenblocken glöder. På blocket 2:1 finns en inskription:

Du sänd av de äldste
ty komma du skall
Träd fram mot mitt rike
träd fram mot ditt fall

Triangeln kan ses som en pil som pekar mot en bergskedja som skymtar i fjärran.

Kelvin kan även svagt känna onskans källa om han koncentrerar sig. Riktningen är den samma som antyds av pilen.

Efter ungefär tre timmars vandring genom ett öde landskap kommer de fram till bergens fot. De går i stort sett rakt på ingången till **labyrinten**. Detta är det enda sättet att ta sig genom bergen på rimlig tid, bergen är oerhört höga och alls inte klättrvänliga.

Innanför ingången finns en 400 meter lång tunnel som slutar i dörren till rum 3:1.

Labyrinten kan man i stort sett ta sig igenom på två sätt: man kan gå eller man kan teleportera. Teleportarna är utmärkta med a-e på kartan, de beskrivs närmare nedan. De fungerar så att man kommer framåt en i taget, d v s från a till b, från b till c etc.

I labyrinten finns några mindre trevliga figurer, bland annat tre stycken **shades**. De är de kvarlevande själarna av tre st NE-magiker som är bundna här av en förbannelse uttalad av Morax. De finns i mausoleet (3:29) och kommer att försöka hindra alla som passerar utan att använda teleportarna. Här finns dessutom en fjärde och mäktigare shade som gruppen kommer att möta i korridoren vid 3:33 - 3:40.

Det finns inga möbler eller liknande i labyrinten, utan bara söndervittrade rester av vad som en gång kan ha varit möbler, gobelänger och liknande. Dammet yr kring fötterna och allt är dimmigt och töcknigt.

Labyrinten

3:1 Vid "a" finns en miniatyrkopia av de tre stenblocken, som dock inte lyser. På stenblocket i pilens spets finns följande gåta ristad:

Om resa du vill, se då till att du minns
Det namn som legenden i himlarna rista
Det namn som gavs åt en fallen prins
som fick det skärande ljuset att brista
Den prins vars vrede var känt som ett tordön
Den prins som vigde åt mörkret sin lön

Detta syftar förstås på Umbarthil (se legenden, som alla förstås har läst). När man yttrar namnet "Umbarthil" reser sig ett gytter av dansande färger runt triangeln, och teleporten aktiveras. Går man in i triangeln teleporteras man till 3:20.

3:10 Mellan de två gallren står en upphöjning, över denna i taket hänger en vit frostig sfär med 1 meters diameter.

Om man skulle försöka bend bars eller liknande på gallren trillar sfären ner och exploderar med en mäktig knall, alla inom sex meters avstånd tar 5-30 damage (save för halv skada). Ur spillrorna av sfären reser sig en **Frost daemon** (se monster-appendix) som är mäktigt förgrymmad över att bli störd i sin sömn.

3:20 Här finns en teleport, som ser likadan ut som i 3:1. Inskriptionen lyder

Jag hinner dig var du än finns
jag ser allt och allting jag minns
För mig är alla varelser lika
svaga, starka, fattiga, rika

Svaret på denna gåta är **Döden**. När man knäckt detta fungerar teleporten på samma sätt som den i 3:1.

3:24 Även här finns en teleport, med följande inskription:

Vad människan skapar är vanskligt och kort
det dör som en stormvind i öknen bort
Men ett finns som alltid skall bestå
ser allt som sker men fortsätter gå

Tiden.

3:29 Mitt i rummet finns tre upphöjningar med varsin grå marmorkista ovanpå. Här finns också en teleport med inskriptionen:

Ur himlen jag kommer, jag tröttnar ej
men skinande rustningar stoppar mig
Då vänder jag genast tillbaka
och vägen, den är den raka

En solstråle.

Så fort någon kommer in i rummet stiger tre shades upp ur kistorna och går till attack. Om man teleporteras in i rummet tar det en round innan de hinner reagera. Taktiken är att 1 och 2 börjar med så mycket FB och LB som möjligt, samtidigt som 3 avancerar och försöker få igång svärdet.

Shades

1. MU lvl 8, AC 10, hp 23. Spells: 4 * Magic Missile
Web, Darkness, Stinking Cloud
Fireball, 2 * Lightning Bolt
Fear, Polymorph Other
2. MU lvl 8, AC 8, hp 19. Spells: 4 * Magic Missile
2 * Darkness, Web
2 * Fireball, Hold Person
Wall of Fire, Dimension Door
3. MU/Fi lvl 6/9, AC 2, hp 34. Weapons: Sword of Dancing (Longsword)
Armour: Plate (AC 2)
Spells: 4 * Magic Missile
2 * Web
Fireball, Lightning Bolt

3:38 Här finns den sista teleporten. Denna har ingen inskription, utan man kan bara komma hit men inte teleportera härifrån.

I korridoren utanför rummen 3:33 - 3:40 träffar gruppen på den sista shaden. Han står i 3:40, när han hör gruppen komma lägger han Improved Invisibility och kliver ut i korridoren.

Shade

- (6)
- III lvl 9, AC 7, hp 26. Spells: 2 * Color Spray, 2 * Hypnotism,
Darkness
2 * Blindness, Mirror Image
Fear, Paralyzation, Suggestion
Phantasmal Killer,
Improved Invisibility

3:40 Genom dörren i detta rum kommer man ut på andra sidan berget. Utanför ser man samma gråa disiga landskap, och på avstånd en byggnad som höjer sig på en ensam klippa. Kelvin kan, om han koncentrerar sig, känna en vag aning om att det är där kraftens källa finns.

Borgen

På avstånd kan man se borgen höja sig över det omgivande landskapet. Detta är **Morax** hemvist. I borgen finns förutom Morax själv: **Grevliga Gardet** som består av sex Pit Fiends och **Sarima**, en egendomlig figur som är Morax rådgivare, spåman och teckentydare. Dessutom finns lite servicepersonal.

Muren runt borgen är tre meter hög.

I normaltillstånd finns en Pit Fiend i vakthuset, därifrån han bevakar porten, två i källaren (30) som super och kastar pil, en i hallen (1) och två i Morax tronsal (45). Morax själv är också i tronsalen och Sarima är i sitt arbetsrum (53). Elspeth och Mork är i köket (22) och förbereder middag, Fadiba och Falina ligger i sina respektive rum (23 och 25) och sover.

Om gruppen tar sig in i borgen genom en vägg eller genom tunneln i vakthuset kommer de inte att upptäckas omedelbart, däremot om de försöker bluffa eller skrämman sig in stora vägen kommer högsta beredskap att påkallas, alla portar kommer att bommas för och Morax kommer att befästa sig i tronsalen tillsammans med fyra vakter. De andra två vakterna kommer att patrullera bottenvåningen.

Eftersom Morax själv inte är intresserad av kristaller och invasioner har han inget intresse av att fly även om han blir trängd. Han har mycket höga tankar om sin egen duglighet i strid och kommer därför att slåss till döds. När gruppen dräpt Morax kommer de omedelbart att förflyttas tillbaka till templet med kristallen.

Borgen

5. Stall.

V1-V3. Vakthus. Mycket skräpigt och stinkande. I V2 finns en lucka i golvet, som leder ner till tunneln till rum 29.

1. Hall i vit marmor med inläggningar i golvet.
3. Bar.
4. Salong med eldstad, soffgrupper och elegant inredning.
5. Konferensrum. Stort bord, kartor etc.
6. Oprum. Kartor med diverse underliga symboler på alla väggar.
7. Room of the Crystal Ball. Här är mörkt, mitt i rummet på en piedestal ligger en kristallkula och glöder svagt.

Om någon annan i gruppen än munken tittar in i kulan så blir han sittande/stående helt förhäxad och opåverkbar i ungefär tre timmar, även om man lyfter bort honom så kommer han att vara i trance under motsvarande tidsperiod. När han vaknar minns han bara en vördnadsbjudande röst och ett par hypnotiska ormliknande ögon. Munken skulle se en snabb glimt av dessa ögon, och sedan skulle kulan bli svart.

8-10. Otroligt oordnade rum, fullt med papper, skräp, döda katter och annat krafs överallt.

Detta är Sarimas arbetsrum, han har förbjudit personalen att städa här. Därav oredan. Här hittar man inget av intresse för uppgiften.

11. Bibliotek.

12-13. Diverse mtrl för att hålla konferensrummet i skick.

14-15. Böcker, handskrifter och rullar (som inte får plats i biblioteket). Inget intressant.

16-17. Porslin och andra prylar till matsalen.

18. Festmatsal. Mycket praktfullt inredd med takkronor, marmorgolv etc.

19-20. Mer eller mindre oanvända köksförråd.

21-22. Kök.

23-26. Servicepersonalens bostadsrum.

27. Matförråd.

28. Här finns fem öltunnor och lite mat av det grövre slaget.

29. Detta rum är mörkt, kallt och oinrett. I borte hörnet finns en hafsigt gjord brädkonstruktion.

Bakom hemliga dörren finns tunneln till vakthuset.

Om man bryter bort kringbyggnaden (lätt gjort, den är bara hopspikad av brädor) hör man ett avlägset klagande ljud som verkar komma underifrån luckan som finns i golvet längst in i hörnet. Om man lyfter på luckan (brunnslocket) så får alla inom hörhåll ett save vs. spell, om man missar det blir man helt besatt av tanken på att hoppa ned i brunnen. Det tar fem segment att gå fram till och hoppa ned i brunnen, under denna tid är man inte mottaglig för argument eller övertalning.

I brunnen finns ett odjur som levt där sedan urminnes tider och livnärt sig på att locka ned förbipasserande i brunnen med sin sång. (Här kan man tala om en miss i planeringen när borgen en gång byggdes. Tanken var väl att det skulle vara trevligt att slippa hämta vatten på gården. Nåja..)

30. Mitt i rummet ett långbord. Rummet fyllt av skräp: avnagda ben, tomma sejdlar, flottiga kortlekar, avbrutna dartpilar etc.

31-36. Skräpiga rum med varsin säng och lite småkrafts. Inget intressant.

37. Tunneln slutar efter 350 meter i ett ordentligt ras.

40. Skattrum. Här finns pengar, juveler och smycken till ett totalt värde av cirka 500 000 gp. Dörren är låst med tredubbla lås och magiskyddad (här hjälper ingen Knock!). Morax bär nycklarna till dörren.

41. Mörkt och tomt rum.

I detta rum finns en ej förkroppsligad ande som har till uppgift att bevaka Morax skatter. När någon obekant går in i rummet blir det plötsligt iskallt, ett vinddrag går genom rummet och släcker lyktor/facklor, ett klagande tjut hörs och alla som är i rummet tvingas ut av fruktansvärda, odefinierbara smärtor i kroppen och själen. Denne ande kan ej fördrivas av gruppens präster (på det här planet har de inte önskad kontakt med sina gudar).

42. Trevligt inrett rum med flera soffgrupper, böcker liggandes på borden och ganska intetsägande konst på väggarna.

43. Galleri, i de fyra nischerna står statyer med djävulska utseenden.

Dessa statyer är just bara - statyer! De föreställer de fyra tidigare härskarna i grevskapet, och står här bara som prydnad.

44. Kakelklätt rum med speglar, handfat, handkannor etc.

45. Mycket pampigt inrett rum som domineras av ett stort bord och en upphöjning som kröns av en jättelik tron. Längs väggarna hänger draperier i mörkrött och grått (se detaljskiss).

Här finns det alltid två vakter när Morax är här. De är posterade på ömse sidor om dörren.

46. Fyllt med lakan, handdukar och liknande på hyllor.
47. Bokhyllor och en bekväm fåtölj.
48. En mycket pampig himmelssäng, tjocka mattor på golvet.
50. Dörren är låst med tre lås.

Här inne förvarar Morax sina magiska skatter, så mycket att man skulle bli bländad om man försökte Detect Magic. Vapen, ringar, wands och vad som helst. Dörren är magiskyddad (Knock fungerar alltså inte) och går inte att bryta upp med våld. Morax bär nycklarna även till detta rum.

Om gruppen skulle lyckas ta sig in och stoppa fickorna fulla så skulle de bli ordentligt besvikna när de kommer hem till sitt eget plan, då är sakerna nämligen inte magiska längre.

51-52. Bad- och toalettrum.

47-52 utom 50 är Morax bostadskvarter, som genomgående präglas av en överdådig inredning.

53. Rummet präglas av en otrolig oordning, papper och böcker överallt.

54. Ett sovrum med en stor säng. Överallt i rummet kryllar det av ormar. Under sängen står en stor bur med råttor i.

53-54 är Sarimas bostadskvarter.

Efter borgen

I samma ögonblick som gruppen dödar Morax förflyttas de tillbaka till templet med kristallen, det känns på samma sätt som resan till det andra planet: en flygfärd genom en tidlös rymd där upp och ner saknar mening.

Samtidigt som de kommer tillbaka till templet blir de attackerade av Jasper, som slängt sin förklädnad och angriper med desperat raseri. Han får automatiskt första initiativet, tillräckligt länge för att lägga Symbol of Persuasion. Samtidigt börjar kristallen fyllas med blått ljus. Efter första surprisen fortsätter striden i två rounds (då Jasper strävar efter att få in en Flame Strike eller två), sedan har kristallen hunnit fyllas helt och en bländande stråle av blått ljus slår ut från kristallen och träffar Jasper, som bränns till aska.

När gruppen går ut ur templet och tittar upp mot Karris slutningar, ser de en ofattbart stor här vända tillbaka under mycket tumult.

Monster och andra marodörer

Jasper Human, cleric lvl 16

S: 18 Al: NE
I: 17
W: 18 163/60
D: 16
C: 18 Age: 47
Ch: 12
Co: 7

Weapons: Battle Axe +3/+3

AC: -4

Hp: 118

Spells: lvl 7 Symbol of Persuasion
6 Blade Barrier, Word of Recall, Heal
5 Flame Strike * 2, True Seeing

etc..

Frost Daemon

AC: -2
Move: 24
Hp: 92 (treat as 14 HD)
MR: 35%
S: L
Al: NE
D: 2-12
NoA: 2

En frost daemon är en sorts elementardaemon från para-elemental plane of ice som i vanliga fall inte uppehåller sig någon annanstans utom då den är kallad. Den attackerar genom att slå eller genom att skjuta iväg en stråle av is, D 4-32, save vs. petrification för halv skada. Om man står närmare daemonen än 3 meter tar man 1-6 / round i köldskada.

Frost Daemonen är immun mot köldattacker.

En Frost Daemon är skapt som en mycket långsmal humanoid, vit till färgen. Den ser mycket ondskefull ut och utstrålar en aura av kyla.

Morax, Duke of Hell

AC: -4
Hp: 96
NoA: 2
D: Weapon +3/+7
MR: 60%
Int: Genius

Morax är cirka 3 meter hög och framstår i första hand som en slagskämpe (oerhört kraftig och brutal, bär en elegant bronsrustning) men är även mycket listig och beräknande. Han bär en jättelik Morning Star +3/+3 i varje hand.

Special Attacks (at will): Cause serious wounds, detect invisibility, detect magic, dispel magic, invisibility, shape change, suggestion, symbol of pain (1/day).

Sarima

AC 0, hp 15, MR 80%

En liten egendomlig figur i fotsid svart kåpa med huva. Fungerar som spåman och rådgivare åt Morax. Han visar aldrig sitt ansikte, som påminner om en orms. Hans röst är en väsende viskning.

Behärskar teleport (no error) at will.

Om Morax blir angripen tar han ingen aktiv del i striden, men försöker på alla sätt verka som om han besitter mäktiga krafter. Teleporterar gärna runt och stör gruppen.

Kan i självförsvar bitas: D 1-2, save vs. poison -2.

revliga Gardet

Sex Pit Fiends, var och en har 65 hitpoints.

Servicepersonalen

Alla fyra verkar vagt humanoida, men förvridna och vanskapta. De talar inget språk som gruppen begriper, och talar över huvud taget inte med gruppen ens under hot om tortyr.

Elsbeth: kokerska

Mork: kökshjälp och diskare

Fadiba och Falina: städpersonal och systrar.

Legenden om Prins Umbarthil

I tidernas begynnelse var Damael, av senare tiders folk kallad ljusbringaren, den som regerade den dåtida världen. Han fyllde den med ljus och värme, skänkte den skönhet och åter skönhet, och fick alla att älska honom var han än gick fram, ty han var rättvis och välvillig mot alla och envar.

Damael grundade Neutral Goods huvudkloster i Bendorfas dal och samlade kring sig en krets av goda clerics som han själv utbildade till fulländning.

Världen ansåg detta som underbart och vackert, men i det lilla bergsriket Melnibonne växte avunden medan åren förflöt och den ondskefulla kejsarinnan Terhali bevakade vad som hände i den nedre regionen genom hatiska ögon i kristallkulan. Högt uppe i tornen i Darfols borg iakttog hon år efter år vad som hände och hennes hat till Damael växte.

Till slut klarade hon inte av att se vad som höll på att hända, utan utarbetade i samråd med mörkrets furstar ett sätt att förgöra Damael. Av Terhalis hatfyllda själ skapade dessa mörkrets härskare en varelse av människoskepnad som var fruktansvärd att skåda. Inte till utseendet, ty han var vacker, men hans ögon utstrålade ondska och tomhet och där han drog fram på sin mörka springare klädd i sin svarta rustning med det brutna korset som enda symbol flydde människor och djur och en kall vind blåste i hans spår. De såg vad de skapat och fann det vara över deras förväntan och att han absolut skulle kunna fullgöra vad han gjorts för, nämligen att förgöra Damael, och de kallade denna varelse för Umbarthil, mörkrets skapelse.

Han påbörjade sitt onda verk omgående och i en våldsam strid som varade i dagar dödade han Damael, men blev själv dödligt försvagad, inte av Damaels vapen men av hans mäktiga magi. Umbarthil upplöstes vid sin död i ett stort moln av svart rök, men runt Damael sken ett gyllene ljus som röken inte förmådde tränga igenom, och det sägs bland de äldste att det var här gudarnas strid började.

Terhali själv föll livlös ihop då Umbarthil förgjorts då det var hennes själ som gett honom liv. Med det sägs att Terhali någonstans fortfarande drömmer om hämnd.

Thrakions spådom

I rikenas hjärta, där föddes den starke
som gagna den sak som de äldste har byggt
ty hananna de ord som här timas
och skrämma de hotande åskmoln på flykt

En gyllene yngling, men ungdom till trots
han visheten ägde till största sin gåva
I timmar av ondska vid tron stå han tryggt
och tillit och värme åt människor lova

När riken omkring skall söndra och dö
Då tre tårar falla från Norsols kant
som en åskvigg av Tremails ljus skall han kallas
och visa att Thrakions ord, det var sant..

Om Thrakion

Thrakion var dåtidens Nostradamus och levde cirka 600 år innan vår tid. Hans spådomar har hittills visats sig mycket korrekta om man tolkar dem rätt. Få av dem är dock så konkreta som denna. Rad 10 anspelar på stjärnbilden Norsol ur vilken de tre yttersta stjärnorna kommer att falla två dagar innan tiden är inne.

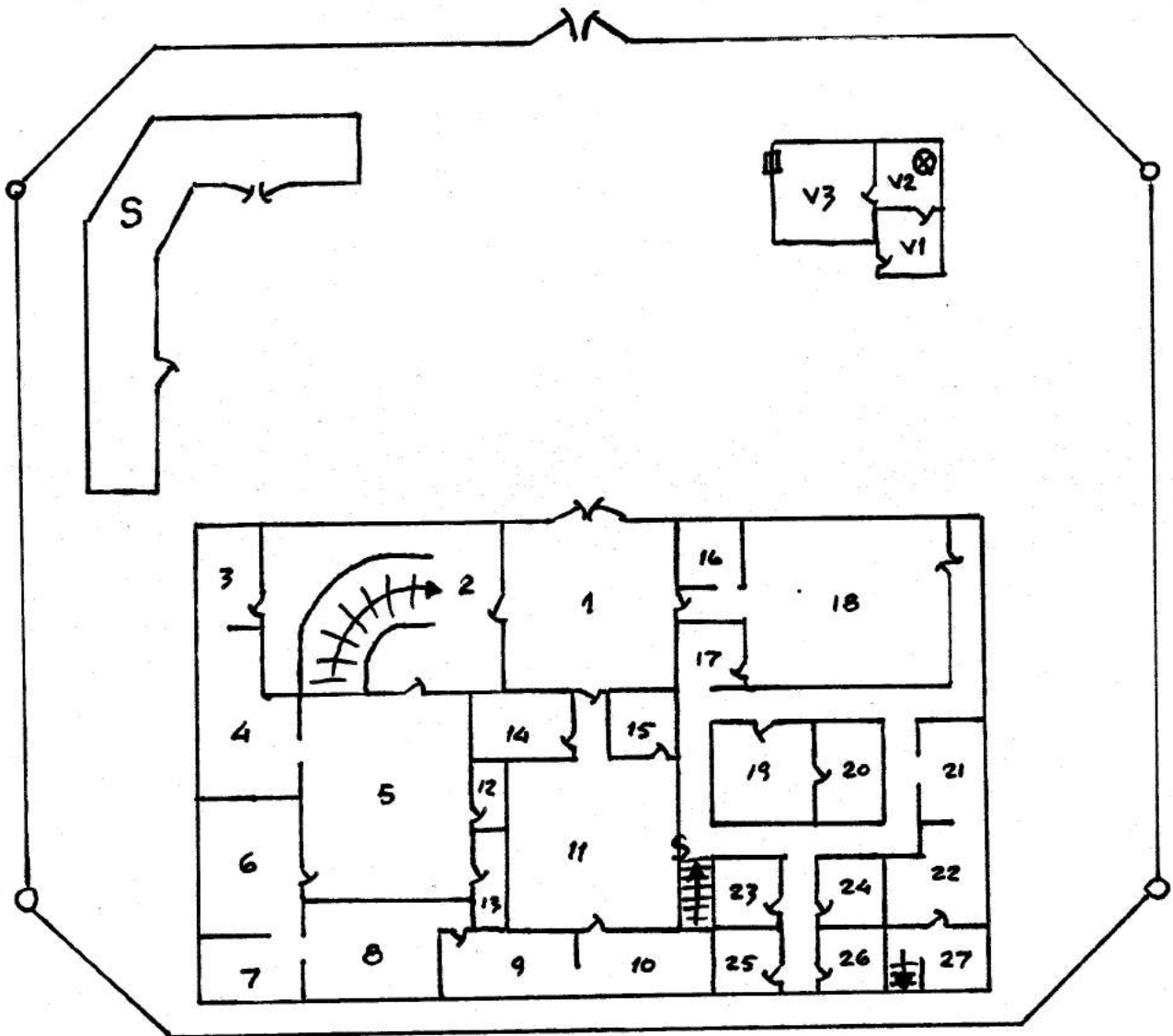
Ur Thrakions samlade skrifter, band 16, har det uttytts att denna präst skall offra det heligaste han äger för att få hjälp att ta sig till den plats dit han måste komma

"Ty denna plats stå utanför människans makt
att färdas till."

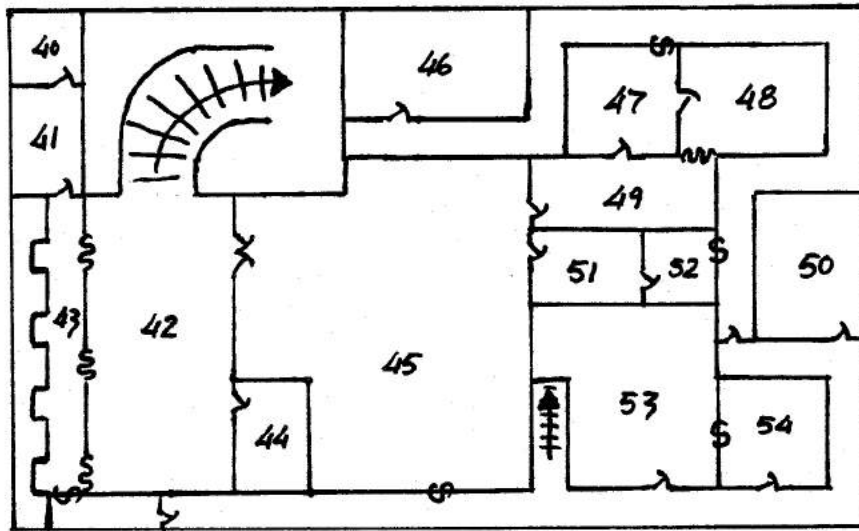
5mm = 3m

Borgen

marknivå



Övervåning



Källare

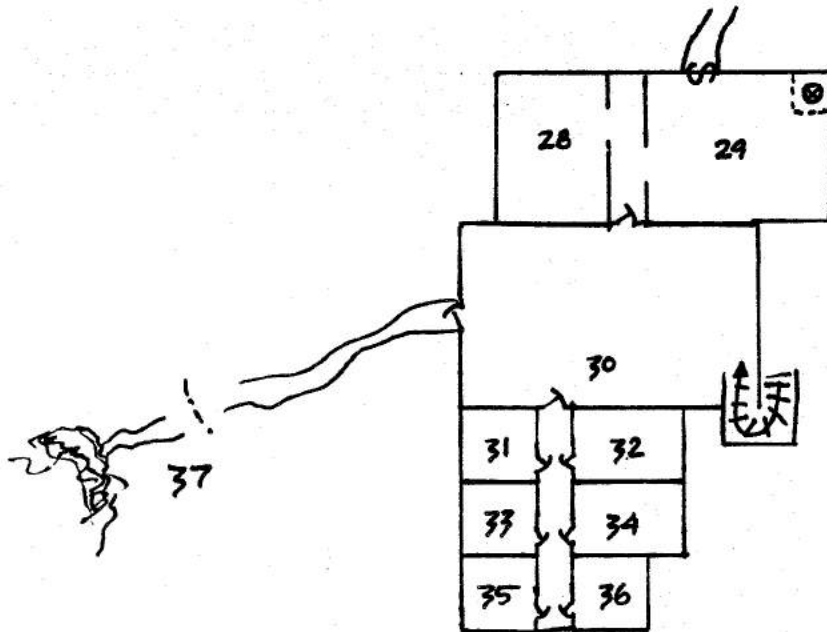


Fig: 1.
Skala: 1cm = 2m

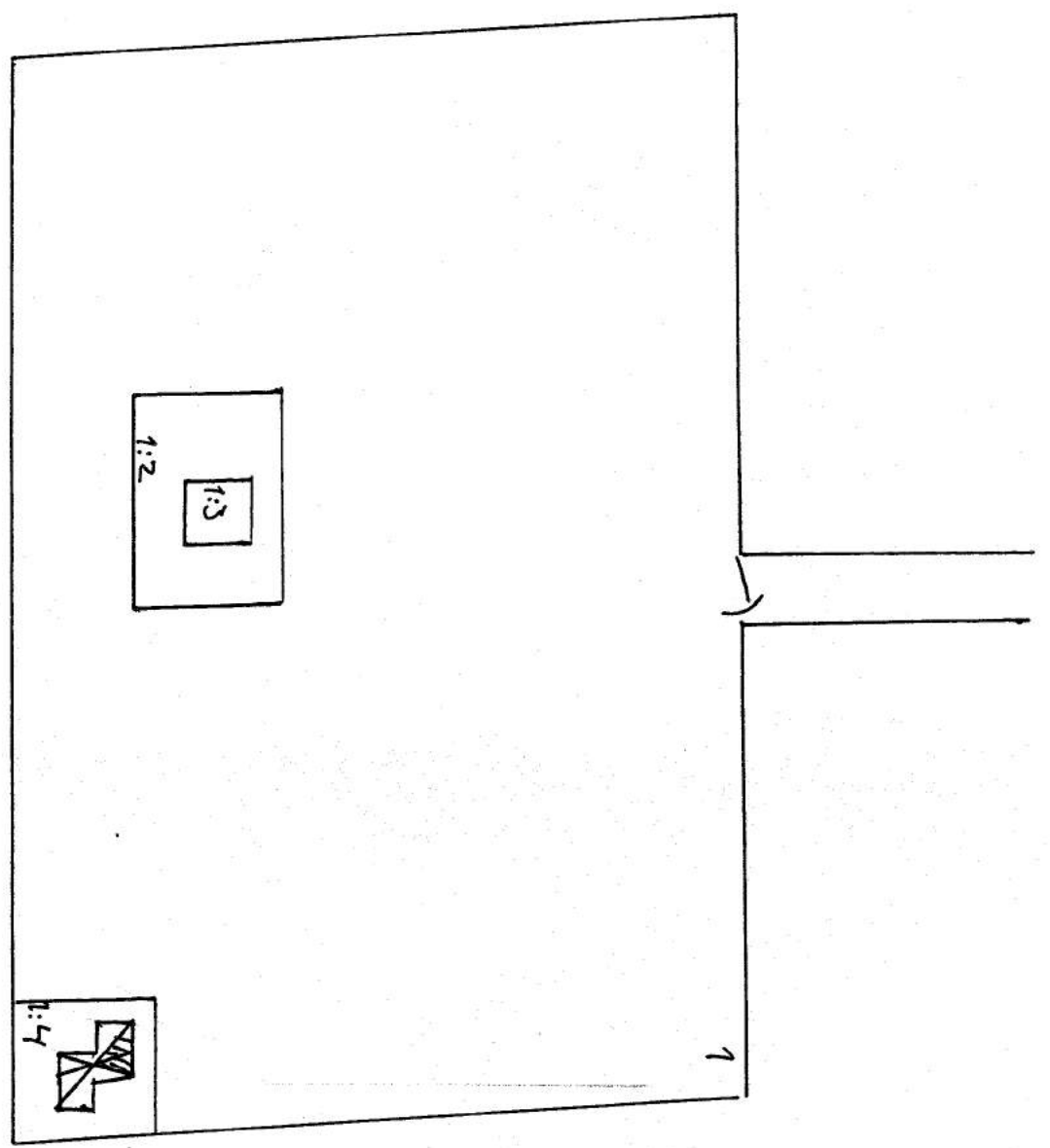


Fig: 2
Scale: 1cm: 2m

