





De Udvalgte

DER VAR ENGANG, længe før tilbage end nogen kan huske, en mægtig troldmand, der bar navnet Sargonias Axystophalos. Han boede i et højt sort tårn, hvorfra han spandt dystre formularer, der som edderkoppespind svøbte sig om hele landet. Sargonias var kyndig udi dunkle magiske kunster og udløvede talrige ugerninger. Men ingen vovede at sætte sig op mod ham, da hans magiske kraft var stor og hans næde lille. Det var mørke tider, hvor sæere væsner færdedes under stjernernes blege lys, og få vandrede ud efter solnedgang. Håbet om udfrielse var ringe, for Sargonias forstod ved djævelske kunster at forlænge sit liv langt ud over, hvad der er en dødelig tildelt.

Da skete det en forårsdag, at en ung troldmand ved navn Martin Astauris kom til egnen. Som den unge forårssol, var han fuld af kraft og styrke, og da han så, hvor stor nøden var, blev han grebet af medlidenhed og satte sig for at fri landet af mørkets greb. Han vækkede bønderne af deres frygt, opflammede dem til kamp, og inden længe flokkedes en hel hær under hans faner. De mødte Sargonias hær, der bestod af udløde, vætter og andre mørke væsner, på en eng ikke langt fra landsbyen Grønbakke, og takket være Martin Astauris' magi vandt de dette slag. De jagtede mørkets væsner foran sig hele vejen til Sargonias tårn i Den Grå Dal, og beordrede i deres overmod Sargonias til at komme ud og overgive sig. Men så let skulle sejren ikke vindes...

I DET ØJEBLIK blev solen formørket - Sargonias vævede sin sidste formular. Hvad der nøjagtigt skete den dag, ved ingen. Mægtig magi blev løsnet, dalen dækkedes af tåge, og der lød dybe stemmer, som om bjerget selv havde rejst sig i vrede, altimens døden høstede på mæ og få i Astauris' hær. Mange af bønderne overlevede ikke katastrofen, og Martin Astauris selv blev hårdt såret, men da solen atter skinnede, var hele dalen forandret, og Sargonias tårn var intetsteds at se. Alle flygtede rædselsslagne, og siden den dag har ingen vovet sig ind i Den Grå Dal. Noget siger, at Sargonias ofrede sit liv for at få hævn over sine fjender, mens andre mener at han rejste med sit tårn til en anden verden, hvor han fortsat væver sin dunkle trolddom. Andre igen siger noget helt tredje, men ét er sikkert: Her på egnen har vi ikke set det mindste spor af Sargonias Axystophalos siden den dag, og quoderne være lovet for det.



DER VAR ENGANG...

"De Udvalgte" er et fantasy-eventyr med en stemning af støvet fortid, der med sine ældgamle mysterier og hemmeligheder atter er blevet levende, og længst glemte begivenheder, der på mystisk vis styrer nutiden.

Scenariet er opbygget af en række hændelser, der falder over en længere periode, mens eventyrerne rejser omkring landsbyen Grønbacke og Den Grå Dal. Første del af eventyret kan med fordel flettes sammen med andre scenarier.

Der er spiltekniske oplysninger til AD&D. Styrkeforholdet svarer til en 4-5 niveau gruppe, men det kan sagtens modificeres. Du skal selv tilpasse de vigtigste genstande og fjenders evner til din gruppe.

EVENTYRET

Eventyret falder i to dele: Den første del indledes, da en sær amulet under mystiske omstændigheder falder i spillernes hænder. Det går hurtigt op for dem, at amuletten er eftertragtet af kultister. På flugt fra disse søger heltene tilflugt i et gammelt tempel, hvor amulettens hemmelighed afsløres for dem. Den er en del af en gammel plan, der atter skal bringe den onde troldmand Sargonias til live. I eventyrets anden del drager heltene mod troldmandens skjulte tårn, for at forhindre hans genfødsel. De ved, hvad deres mål er, og hvilken fjende de er oppe imod. Før var de byttet, men nu er de jægerne...

Det centrale element i eventyrets plot er de to afdøde troldmænds strid i fortiden, og hvordan denne får indflydelse på nutiden. Tilsyneladende helt tilfældigt bliver eventyrerne udsat for en række dramatiske hændelser. Langsomt afsløres det dog, at der ikke er tale om tilfældigheder, men om en længe forberedt plan med rødder tilbage til begivenhederne i Den Grå Dal, og kampen mellem de to forlængst "døde" troldmænd: Martin Astauris og Sargonias Axystophalos, over et århundrede tidligere.

"De Udvalgte" er en klassisk fantasy-fortælling, og som spilleleder kan du bruge mange midler til at opbygge den rette stemning.

Myterne: Fortiden lever, og kommer til udtryk i myter og sagn, som eventyrerne kan høre. De bør komme til at føle, at de selv deltager i myterne. Måske er de forhen blevet spået, at de skulle udføre heltegerninger.

Vejret: Tågen spiller en rolle i sagnet, og kryber ind i templet. Beskrivelser af vejr og landskab i øvrigt styrker spillernes fornemmelse af at være i en historie.

Amuletten: Den er nøglen, og spillerne bør drages til at søge dens hemmelighed,

Krigeren: Sargon lurer i periferien - er han ven eller fjende? Hvis du holder fast i disse elementer, skulle du kunne føre spillerne til troldmandens tårn, hvor svarene og et voldsomt klimaks venter.

BAGGRUND

Den onde troldmand, Sargonias, er naturligvis ikke er død. Inden krigen mod Martin Astauris begyndte, var Sargonias blevet spået i templet i Vintervind Marsk: Han ville tabe en krig, men kunne besejre døden. Da han kom tilbage til sit tårn, begyndte han derfor forberedelserne til en mægtig formular, der skulle bringe hans sjæl udenfor tiden, hvor han kunne ligge i dvale, og først vende tilbage, når hans fjende engang var død.

Det var denne formular, der blev fuldført, da Astauris' hær nåede Den Grå Dal. Udover at fremmane den tåge, som bønderne så, fik Sargonias også dalens sider til at kollapse i et kæmpe stensked. Det slog mange af bønderne ihjel og begravede hans tårn i sten, så kun toppen stak op. Tårnet ligger altså stadig skjult i Den Grå Dal, og i bunden af tårnet ligger Sargonias legeme i en dødlignende søvn og venter på, at hans sjæl skal blive kaldt tilbage.

Sargonias er imidlertid ikke i stand til at vække sig selv fra de døde, og får ydermere brug for en ung, frisk krop, når hans sjæl vender tilbage til verden. Derfor har han sikret sig en troværdig tjener, der kan udføre ritualerne og vække hans gamle magi igen efter Astauris død. Dette har han forberedt ved at smede to magiske genstande, en økse og en amulet. De har magten til at vække hans gamle formular, når de bliver bragt sammen ved hans mumificerede legeme. Vejledt af oraklets spådom, kunne han sørge for, at de to g enstande i fremtiden ville komme i hænderne på folk, der kunne bruges som brikker i hans plan. Lige inden belejringen af Den Grå Dal lod Sargonias hemmeligt et par betroede tjenere bringe disse genstande ud af dalen, og gemme dem på nøje planlagte steder.

Øksen er et mægtigt tohåndsvåben. Det er en stor, forgyldt, dobbeltbladet ståløkse, med et langt og tykt læderomvundet fæste hvorpå ordet "Sargon" er graveret. En del af Sargonias sjæl og vilje er gemt i øksen, så kun de allermægtigste kan bære den uden at falde under troldmandens magt.

Amuletten består af en jernring med et kryptisk symbol i midten og sære runer rundt langs kanten. Den besidder talrige magiske kræfter, som trolddomskyndige kan udnytte, men dens ypperste formål er at tjene som nøgle til Sargonias gravkammer. Den har længe tilhørt kulten "De Røde Sjakaler", der dog ikke kender dens hemmelighed.



scenarie

Et fantasy-scenarie af Kjartan Kinch og Jesper Ejning

Illustreret af Jesper Ejning

ØKSEN

Våbnet bærer de energier, der skal drive formularen til Sargonias vækkelse. Troldmandens sjæl vil straks søge at besætte en værdig bærer. Får den ham under kontrol, vil øksen give ham den viden (kendskab til tårnet og de nødvendige formularer) og styrke (blødtørst, kamp-evner og forsvar mod magi), der er nødvendig for at fuldføre Sargonias plan.

AD&D: En magisk to-hånds Battle Axe (Size L, Speed Factor 12, DAM S-M 2d6 L 2d8) +3. Bæreren skal Save vs. Magic hver uge eller underkastes Sargonias' vilje, hvorefter resten af våbenets magi viser sig: +2 Save vs. Spells, retningssans mod tårnet og skærer gennem sten. I kamp skal bæreren slå 1D20 under INT, for ikke at gå bersærk - hvilket giver 2 angreb i runden, men kræver at alle indenfor en 10m radius er døde, før bæreren falder til ro. Under en bersærk kan bæreren fortsætte kampen til han er på -15 hp.

AMULET

Smykket er primært en nøgle. Men den tjener også det formål at overvåge planens fuldbyrkelse - den er intelligent og meget magisk. Amuletten vil arbejde for at komme til tårnet, blive forenet med øksen og udføre sit hverv. Den kan manipulere sine omgivelser ved at bilde folk ind de hører stemmer, skabe tåge og låne bæreren magisk kraft. Til tider synes dens overflade af simre. Dens magi kan desuden omfatte mange kamp- og seer-formularer; og forøge ejerens trolddomsevner.

AD&D: Amuletten besidder følgende evner: absolut retningssans og permanent Detect Magic 60' radius. Er bæreren troldmand, vil hans spells fungere, som var han 3 levels højere. Amuletten er intelligent (I 16), og kaster selv spells som en 7. level troldmand. Spillelederen vælger 10-12 Spells indenfor Illusion, Phantasm og Divination - Clairaudience, Solid Fog og Spectral Force er selvsikre.

SITUATIONEN

Efter Martin Astauris død har Sargonias plan taget sin begyndelse. En berygtet kriger og voldsmand ved navn Asbjørn Blodsnæve har fundet øksen i et gammelt gravkammer og er kommet under Sargonias magt. Han er begyndt at kalde sig Sargon efter runeindskriften på øksen og er nu på vej mod Den Grå Dal for at vække Sargonias. Det er meningen, at han, med hjælp fra øksen, skal fremmane Sargonias ånd, hvorefter Sargonias vil overtage hans stærke krigerkrop. Han forstår kun tåget, hvad der sker, men hans tanker er besat af at få fat i amuletten, og hans krop drages mod Den Grå Dal.

SARGON

En stor, bredskuldret mand med et kulsort fuldskæg og håret samlet i en lang tyk fletning. Han rejser på en sort stridshingst kun bærende på sin stærke langbue og den tunge økse. Allerede før Asbjørn blev besat, var han en mægtig kriger, der var berygtet for sin mordlyst. Men nu, som Sargon, er han om muligt blevet endnu værre, og han trækker et blodigt spor efter sig gennem egnen. Sargon er splittet: For det meste opfører han sig stadig som Asbjørn Blodsnæve, men til tider trænger Sargonias ånd frem i ham, og en dyster drømmeagtig stemme taler til ham.

AD&D: Sargon (Asbjørn Blodsnæve) - Human Warrior, lvl 8: Str 18,54 (17) Dex 16 (14) Con 17 (16) Int 8 (8) Wis 12 (8) Cha 13 (11) A C 3; MV 12"; hp 67; Two-handed Battle Axe: THACO 8; #AT 3/2; Dam 2d6; Comp. Longbow: THACO 12; #AT 3/2; Dam 1d8



Sargon har hyret tyven Rane til at stjæle amuletten fra De Røde Sjakaler. Kulten har tjent Sargonias plan ved at beskytte amuletten, men der er ikke mere brug for dem. De er dog i mellemtiden blevet en magtfaktor i området og vil ikke frivilligt opgive deres hellige amulet. Martin Astauris er også på spil, idet hans "familiar", ørnen Euris, stadig er i live og holder øje med Sargonias handlinger. Euris er på udkig efter en person med nogenlunde samme kropsbygning som Sargon, og ved skæbnens lune viser det sig, at en af eventyrerne i høj grad ligner Sargon i højde og drøjde. Eventyrerne bliver på denne måde tilfældige skakbrætter i den ældgamle strid mellem de to troldmænd. Men ellers vil Euris meget nødtigt blande sig, da han frygter krigeren Sargons evner som bueskytte. Han vil dog våge over spillerne på afstand, og de vil således ofte se silhouetten af en stor ørn svævende højt oppe.

Euris

En stor, hvid ørn, der tjente Martin som familiar indtil hans død. Euris drives stadig af troldmandens indædte fjendskab mod Sargonias, og den vil leve lige så længe som Martins ånd. Ørnen er intelligent, men kun Martin var i stand til at tale med den via deres sjælelige bånd. Euris ser i heltene den endelige afslutning på troldmands-krigen, og han vil prøve at hjælpe dem i den rigtige retning.

FØRSTE DEL: MED DØDEN I HÆLENE

I første del af eventyret falder amuletten i eventyrernes hænder. De skal nu forsøge at finde ud af, hvad amulettens formål er, alt imens de forfølges af De Røde Sjakaler, der ønsker amuletten tilbage. Eventyrerne bliver tvunget ud på en desperat flugt fra den allestedsnærværende kult, men langsomt går det op for dem, at der også er en anden magt involveret - en høj muskuløs kriger, der bærer en mægtig dobbeltbladet økse ... Til sidst hører de om orakeltemplet i Vintervind Marsk og drager imod det. De må undslippe en storstilet klapjagt, før de når den relative sikkerhed, som templets mure tilbyder.

Brevet

En sen aften har eventyrerne slået lejr i det fri ikke så langt fra landsbyen Grønbakke. Euris har øjnet dem og sætter fortællingen i gang. Men først skal spillerne vide, at nu er det nu - stemningen skal sættes, så de kan mærke, at der skal til at ske noget: Efter en dags rejse i klart vejr, samler en fugtig tåge sig nu om de trætte eventyrere og forvrænger naturens lyde. Et dyreskrig flænger den tavse venten, og pludselig hører de lyden af vingeslag og et bump, da et læderhylster falder ned midt i lejren. I hylstret ligger et brev, skrevet til den af eventyrerne, der ligner Sargon mest (dvs. den største og mest muskuløse kriger i gruppen). Brevet er skrevet med en usikker og rystende skrift (Euris er noget ude af træning), og det lyder således:

"Ærværdige (navn). Drag straks til kroen i landsbyen Grønbakke. Deres hjælp behøves i allerhøjeste grad i en alvorlig sag. Svigt ikke, belønningen vil stå mål med farerne."

Brevet er ikke underskrevet.

Forhåbentlig vil eventyrerne nu, om ikke andet så af grådighed og nysgerrighed, drage til Grønbakke, en stor landsby, næsten en by. Den har både en kro, en smed og andre håndværkere, samt en markedsplads, hvor der handles hver dag.

Amuletten

Sargon har sat tyven Rane i stævne på kroen i Grønbakke - han ankommer, omtåget og døende af Sjakalernes gift, og tror den udvalgte eventyrer er Sargon. Han rækker den udvalgte person amuletten og hvisker: "Jeg fik amuletten, Sargon, men de brugte gift ... sjakalerne ... det gør ondt, hvorfor er her så mørkt? Mine ben er kolde. Jeg fryser". Rane falder død om med en forgiftet pilespids siddende i siden.

Folk i kroen er meget forskræmte over optrinnet, og kroværten vil anmode dem om at rejse tidligt næste dag. Mens eventyrerne skændes med kroværten lægger en af dem mærke til en stor kriger, der lusker ud af bagdøren. Sargon er forvirret, for

tingene går ikke som stemmen i hans sind har lovet, så han stikker af for at se tiden an.

De Røde Sjakaler

Kulten er centreret om tilbedelsen af en dæmon, der ofte viser sig i en sjakals skikkelse. Kultens indviede medlemmer er fanatisk religiøse og vil gøre alt for deres guddom. Udover de indviede medlemmer har kulten også i løbet af årene skaffet sig mange tilhængere blandt almindelige folk på egnen og har på denne måde vokset sig stor og indflydelsesrig. Eventyrerne er nu i besiddelse af deres amulet, og det går ret hurtigt op for dem, at kulten ønsker sin amulet tilbage. De Røde Sjakaler har deres fangarme næsten overalt i dette område. I hver by og landsby har de deres tilhængere. Hvis det kommer folk for øre, at spillerne er forfulgt af Sjakalerne, skal de ikke regne med hjælp fra nogen. Overalt, hvor eventyrerne kommer frem, efterstræbes de af kulten. Kulten forsøger i første omgang at erhverve amuletten med diskrete metoder, men siden tager de grovere midler i brug. Til sidst kan eventyrerne ikke stole på nogen; den søde kropige, staldknægten, den hjælpsomme troubadour - hvem er mon den næste, der forråder dem?

Eksempler på Sjakalernes plager - oppakning gennemrodes - hestene forgiftes med en langsom gift, så de falder om langt fra alting - en forpjusket, zombifiseret og brændemærket sjakal dukker op ved eventyrernes bålsted - på en kro tilbydes de mad med sovemiddel/ deres natlampe indeholder giftige dampe (der skal være Sjakaler på lur til at følge op) - de finder en advarsel i deres ting: En opsprættet rotte med en klo i øjet.

Amulettens hemmelighed

Amulettens herkomst og formål er stadig en gåde. Samtidig er den gruppens eneste spor, så det er vigtigt, at de finder den mystisk - nysgerigheden holder spændingen oppe. For at afvinkle den sine hemmeligheder må de opsøge seere og vismænd - og før eller siden vil de høre om orakeltempelt i Vintervind Marsk. Det bør først ske når de er godt trætte af at flygte fra sted til sted med De Røde Sjakaler i hælene.

Under alle omstændigheder vil eventyrerne på et eller andet tidspunkt drage mod templet, når de mærker, at De Røde Sjakaler intensiverer jagten, og at der ikke rigtigt er nogen på egnen, der kan eller vil svare på deres spørgsmål.

Orakeltemplet ligger langt fra alfarvej ude midt i Vintervind Marsk. Det er en massiv og dyster stenbygning, hvor præsterne lever afsondret fra omverdenen og helliger sig at studere og udlægge orakelsvarene.



Flugten over Vintervind Marsk

Vintervind marsk er et øde og forblæst vildnis, hvor sivskovene bøjer sig for regnen og norden vinden, og hvor vadefugle og enlige rørhøge er det eneste tegn på liv. Den rejsende kan se frem til lidt over en dags trættende rejse for at nå det isolerede orakeltempel. Afmærkede grusstier leder over de tørlagte områder til de mange hængebroer, som forbinder de græsklædte holme og tuer. Mange af broerne er halvrådne. Nogen gange mangler de helt, og man er tvunget til at vade gennem det stillestående, mudrede vand.

Det bliver mørkt, inden heltene har krydset marsken, og med mørket kommer også De Røde Sjakaler ud for at jage. I dagens løb har de samlet alle deres tilhængere blandt bønder og godtfolk. Tilsammen udgør de en flok på omkring 100 mennesker, der driver klapjagten over marsken. Planen er, at de mange sjakaler blot skal drive de skræmte eventyrere i nærheden af en af de større øer, hvor et baghold venter dem. Det første tegn på forfølgelse er lyden af hundeglammen, der flænger natten, men snart efter kan man skimte de mange fakler og lamper, som danner en halvcirkel i en bue bag eventyrerne, og langsomt men sikkert drives de fremad. De mange forfølgere er bevæbnet til tænderne, og med sig har de bidske sporhunde, som gør det umuligt at liste mellem hullerne i kæden. Eventyrerne, der flygter over hals og hoved, når en kæmpe græsklædt ø, hvorpå der endnu står en

KULTMEDLEMMERNE

Kultens indviede medlemmer er alle trænedes som krigere og snigmordere. Som kapper bærer de skind fra sjakaler, hvorpå hovederne endnu sidder som hætter. Inderkredsen er brutale fanatikere, der skræmmer egnens beboere til lydighed. De øvrige tilhængere er almindelige mennesker, der helst ikke vil blandes ind i noget.

AD&D: Alm. Sjakaler - AC 9; MV 12"; hp 1d10; Shortsword: THAC0 19; #AT 1; Dam 1d6. Seje Sjakaler - Fighter/Thief, lvl 3/3: AC 5; MV 12"; hp 3d6; Shortsword: THAC0 18; #AT 1; Dam 1d6; Dagger: THAC0 18; #AT 1; Dam 1d4 + Poison (1d6 save).

YPPERSTEPRÆSTEN

Den øverste leder af De Røde Sjakaler er erfaren i brugen af sort magi og en habil krig. Eventyrerne kommer næppe i nærkamp med ham i marsken, men han vil aldrig tilgive deres tyveri. I ham har de sig en fanatisk fjende, så måske en anden gang...



MARKUS

En gråskægget gammel spåmand, der er templets åndelige leder. Han lægger stor vægt på høflig og korrekt optræden og ser folk lidt an, før han finder dem værdige til at modtage templets hjælp.

lille klynge træer. Den eneste vej væk fra øen er en lang og tynd hængebro. Vejen tilbage spærres af de mange forfølgere, der planen tro har ført de flygtende denne vej. Ved den tynde hængebro skulle bagholdet finde sted, men til kultens og eventyrernes store forbløffelse er alle morderne brutalt nedslagt af en yderst kyndig hånd. Broen og den lille træklynge flyder med hovedløse og sønderhuggede kroppe fra omkring 10 mand, og i træerne hænger endnu et par kultister, der nådesløst er blevet skudt med langskafte pile. Det er Asbjørn Blodsnæve - eller rettere Sargon - der har været på færde og på blodig vis har sørget for, at amuletten ikke røg tilbage i hænderne på De Røde Sjakaler. Eventyrene kan høre en hest, der galoperer væk i natten, og kan nu udnytte deres usete vens hjælp og slippe væk over den tørre, bakkede hede bag ved broen. Bag sig hører de ypperstepræstens hæse råben: "Stands I vantro besudlere af Sjakalen den Almægtige. Tyve, tyve ... tyve. Vi hader jer! Giv tilbage hvad I stjal i natten!" Kort tid efter kan de udmattede rejsende i solopgangen skimte de teglbelagte tage fra Orakeltemplet.

Templet

Orakeltemplet er en ældgammel bygning, der i årenes løb er blevet nedtæret af vind og vejr, så de tykke kampestensmure nu nærmest er blottet for fordums tids udsmykninger. Præsterne i templet studerer stjernernes vandren over himlen og tolker deraf verdens gang. Gennem stjernetydning og astrologi er præsterne i stand til at gisne om fortid såvel som fremtid, og alt nedskrives og arkiveres i deres bibliotek, så senere tiders præster kan drage nytte af de gamles viden. Eventyrerne modtages i templet af seerpræsten Markus.

I sikkerhed bag templets beskyttende mure kan eventyrerne hvile et par dage, mens Markus i afsondrethed spørger stjernerne og de gamle skrifter til råds om amulettens hemmelighed. Eventyrerne må slippe den af syne for et par dage. Dette udnytter Sargon.

En sen natteftime sniger han sig ind i templet. Sargonias magi hjælper krigeren og en tyk tåge indhylder templet. I ærtesuppen skimtes sære former, der høres stemmer, og forvirringen spred sig. Øksen leder krigeren mod amuletten. Han hugger den gamle seer ned og flygter med amuletten. Derefter forsvinder trolddomstågen. Den hårdt sårede Markus kommer dog atter til bevidsthed, og på infirmeriet kan han fortælle, hvad han fandt ud af. Han fortæller den gamle historie om krigen mellem de to troldmænd, og ligeledes om den spådom som Sargonias i sin tid fik foretaget af selveste Markus' farfar, samt om øksen og amuletten som han lod smede. Runerne på amuletten viser, at den er en form for nøgle, men hvor og hvordan den skal bruges, ved Markus ikke. Ét ved han dog: Skal Sargonias genoplivning standses, er der ingen tid at spille, for troldmandens tårn ligger stadig skjult i Den Grå Dal, og dér er Sargon på vej hen.

ANDEN DEL: TROLDMANDENS TÅRN

Vore helte er ikke længere på flugt fra en ukendt fjende, men har nu et mål. De forfølger Sargon til troldmandens tårn i Den Grå Dal, hvor det endelige opgør skal stå. De ved at tårnet er skjult, men ikke om det er usynligt, eller ligger i en anden verden.

Rejsen

Rejsen til Den Grå Dal volder ikke vore helte synderlige problemer. Efter marskens forblæste sivskove er lagt bag dem, ændrer landskabet karakter, og vejen kringler sig gennem skovklædte bakker op mod bjergene, der tårner i horisonten. Ad smalle bjergstier går nu den langsomme færd op over en gold højderyg, og endelig skuer øjet Den Grå Dal. En tyk tåge hænger som en dyne over hele dalen, men frem af disen toner høje, bladløse træer, der strækker deres forvitrede grene mod den askegrå himmel. Nede fra dalen høres dæmpet hestevrinsken.



Eneboerens Hytte

Ved mørkets frembrud når de frem til en halvødelagt hytte, der ligger lidt oppe af en skrænt (resterne af det stenscred, der begravede det sorte magertårn). Hytten har form som et spir og er dækket af granris og grene, der i et tykt lag er lagt over solide egebjælker (den gamle tagkonstruktion). Indgangen dækkes af et skind. Eurus sidder på hyttens spidse tag og pudser sine fjer. Beskriv hytten som om det blot er en eneboers hjemsted, da spillerne godt må holdes i troen på, at de skal finde et usynligt tårn. I hyttens mørke sidder en gammel mand på en skammel foran ildstedet. Han er i virkeligheden genfærdet af Martin Astauris, som har dvælet her i dalen for at få sit livsmål opfyldt. Da han hører dem komme, siger han:

"Træd indenfor godtfolk og sæt jer herinde. Slå træthed og dystre tanker af sinde. Hvad for en færd mon bringer jer her?"

Eventyrene kan forsøge at få en fornuftig samtale i gang med denne sære eneboer, der kun taler i strofer som disse:

"Tårnet er ej mere som tårne bør være. Men vejen dertil er nem at lære. Op er ned og ned er op. Dog bunden er fjernest, ej tårnets top."

"Med mod i hjertet og varsomme skridt bør i tårnet I vandre. Der har mange sjæle lidt Og skreget på blod fra hverandre."

"Jeg er den, hvis komme var frygt. For den, der skal genkomme."

"Jeg er ørnes herre og bønderns ven."

Efter samtalen forlader eneboeren hytten og toner bort i tågen, og spillerne må nu på egen hånd forsøge at løse hyttens gåde og således finde vej ned i tårnet. I et hjørne af hytten, mellem den gamle skorsten og det sted, hvor taget er styrtet sammen, er det muligt at mase sig vej ned mellem store kampesten og klippestykker, ned til tårnets observatorium. En anden mulighed er at kravle eller hejse sig gennem skorstenen ned til observatoriets pejs (længere nede snævrer den ind og erstattes af et jernrør).

Tårnet

Eventyrerne skal hele vejen ned til tårnets kælder fra syvende etage. Det meste af tårnet henligger som før stenscredet - tiden har ikke samme magt i en troldmands tårn, som i resten af verden.

Selvom tårnet ikke er spækket med fælder, gemmer det dog på en del ubehagelige overraskelser for den uforsigtige. Hist og her kan opmærksomme spilpersoner se svage fodspor i støvet fra krigeren Sargon, der har passeret ned gennem tårnet før dem. Fra øksen kender han alle tårnets hemmeligheder og kan derfor uhindret passere gennem etagerne.

Syvende etage: Observatorium

Her lå Sargonias gamle observatorium, hvorfra han studerede stjernernes evige sfæriske dans på himlen. Denne øverste etage er næsten blevet knust under stenscredet, og rødder er trængt ind mellem instrumenterne. En ram stank af rovdyr hænger i den stillestående luft og kan måske advare om, at etagen her ikke længere er helt ubeboet, da en jærv for et par år siden har slået sig ned i den gamle kamin.

Sjette etage: Bibliotek og beboelse

Denne etage er i god stand, men der er støvet, og luften er tør af mugnende bogsider. Her er bløde dybrøde tæpper på alle gulve, og lofterne er udsmykket med bladguld. Alt har været oplyst af glaskupler med ildfluer, som forlængst er døde. To smalle vindeltrapper fører ned til laboratoriet. Et bibliotek med utallige hylder udgør halvdelen af etagen. Ved to ibenholtborde ved vinduerne har troldmanden studeret, og i et hjørne står en trappestige til de høje boghylder. Her er heltekvad og historier fra fremmede lande, alkemiske skrifter, encyklopædier over gifte og helbredende urter samt bøger om medicin og kroppens opbygning. Bøgerne om sortekunster er alle isnende kolde og kan ikke berøres uden et par sorte handsker, der ligger i en skrivebordskuffe. Resten af etagen er Sargonias' beboelsesgemakker.

ENEBOEREN

Martins ånd ligner på alle måder en ældgammel, langskægget eneboer og er ikke et typisk genfærd. Han er påtvunget kun at tale i rim og kryptiske gåder, thi de dodes hemmeligheder er ikke tiltænkt de levende.

MAGER-TÅRNET

Tårnet er et fantastisk og farligt sted - her er skatte og undere, monstre og fælder. Tiden har stået næsten stille, siden Sargonias spandt sin formular for længe siden, så stedet virker underligt uberørt og gravagtigt. Eventyrerne kan bruge lang tid på at rode i ting, men forsøg at give dem en fornemmelse af hast: Sargon er begyndt på ritualer i graven, og da tårnet indhentes af den manglende tid, begynder det at forfalde.

JÆRV

Den første eventyrer i tårnet kan få sig en forskrækkelse, da denne iltre hun-jærv forstyrrer sin rede. Hun kæmper kun for sin overlevelse.

AD&D: Wolverine - AC 5; MV 14"; HD 1 (6 hp); # AT 1; Dam 1d4)

MAGISKE SKATTE

Bøgerne på fjerde og våbne-
ne på femte vil vække spil-
lernes nysgerrighed, selvom
de er under tidspres. Du må
afgøre, hvor meget eller hvor
lidt, de skal kunne få med
herfra. Nogle af tingene kan
være beskyttet af fælder eller
formularer. Men overvej
også muligheden for at læg-
ge op til kommende eventyr:
Sargonias havde megen
skjult viden, og andre end
eventyrerne kunne have
interesse i hans ting.

KØDGOLEM

Et miserabelt væsen fremstil-
let ved Sargonias fordrejede
intelligens, podet til at hade
alt levende. Det ænser ikke
smerte, og den fedtede hud
er sej at hugge igennem.

AD&D: Greater Flesh Golem
- Size L; AC 7; MV 8; HD 11
(55 hp); #AT 2; Dam 2d8;
SD: immune to mind attacks,
electrical attacks restores hp
= dam given.

JANOS

Det melankolske genfærd er
ikke fjendtligt og er ikke i
stand til manifestere sig som
meget mere end en tavs
skygge. Hans sære, sorte og
flakkende silhouet følger
ildevarslende eventyrerne
rundt i tårnet.

RUSTNINGER

Disse besjælede konstrukti-
oner er dækket af sære runer
og symboler. Rustningerne er
i stand til at bevæge sig og
angribe indtrængere i tårnet
og er farlige modstandere,
hvis de først vækkes.

AD&D: Animated Armor: 2
Chain Mails - AC 5; MV 12";
HD 4 (15 & 21 hp); #AT 1;
Dam 1d6; 1 Plate Mail - AC
3; MV 10"; HD 6 (34 hp);
#AT 1; Dam 1d8; 1 Full Plate
- AC 1; MV 8"; HD 8 (45
hp); #AT 1/2; Dam 1d10. All
- SD: Immune to Mind
Attacks, Cold & Fire.

Femte etage: Laboratorium

Hele etagen tjente Sargonias som laboratorium.
Hundredevis af knuste glasflasker og lerkrus,
kastet ned fra deres hylder under stenskedet, lig-
ger spredt ud over gulvet. Der stinker af svovl, og
lyskupler med døde ildfluer hænger under loftet.
Kobler, kedler og hundredevis af jernstænger og
glasrør bugter sig i et sandt virvar henover to
borde. Under et dryppende rør står en skål med
blyklumper, og hvor dråberne igennem årtier har
ramt, ligger en lille kugle af det pureste guld. På
en væg hænger en samling våben, som Sargoni-
as gennem tiden har smedet. Der er mængder af
spyd, økser og kortsværd; et par af dem magiske.
I den ene side af tårnet har stenene brudt igen-
nem og væltet en eksperimentopstilling. Væsker-
ne har ætset sig halvt gennem gulvet, og en tung
person der træder på det, vil sandsynligvis falde
igennem og komme i nærkontakt med monstret i
glasklokken nedenunder.

Fjerde etage: Fremmaningskammer

I dette kammer, der dækker hele etagen, udførte
Sargonias sine eksperimenter på levende væsner.
Rummet oplyses i et flakkende skær fra hundred-
vis af ildfluer, der er sluppet ud af deres kupler,
og luften er fuld af en sødlig lugt fra råddent kød,
hvor fluerne finder næring. Fra loftet hænger
små, rustne jernbure med skeletter af sære skab-
ninger, som Sargonias har holdt fanget for sjov.
Gulvet er af sten med render til afløb af blod, og
på væggene hænger store tegninger af menne-
skekroppens indretning.

Midt i rummet står to store operationsborde og
et rullebord med skalpeller, tænger og synåle. På
et af bordene ligger et halvt færdiggjort mons-
trøst væsen, skelettet er endnu delvist blotlagt.
Det andet bord flyder med kød og knoglerester,
som ikke er syet på væsnet.

I siden af rummet står tre store glasklokker. De
to af dem er revnet, men den tredje er stadig hel,
og i den brunlige væske flyder et blegt, oppustet
væsen. Denne kødgolem henligger i dvale, og
kun hvis klokken smadres, vil den udgøre nogen
fare. Uheldigvis ligger den lige under det sted i
laboratoriet, hvor gulvet er usikkert.

Tredje etage: Tyende

Her boede de få tjenestefolk, som ville tjene
Sargonias. Der er nu tomt i de støvede rum bort-
set fra genfærdet af hushovmesteren, Janos, der
hvileløst vandrer gennem gemakkerne og udfører
sine gamle pligter.

Anden etage: Balkon

Denne etage er i virkeligheden blot en stor
balkon, hvorfra man har frit udsyn ned til ind-
gangen. Et fint udskåret trægelænder løber med
kanten af balkonen og fortsætter ned langs to
brede trapper, der ender i...

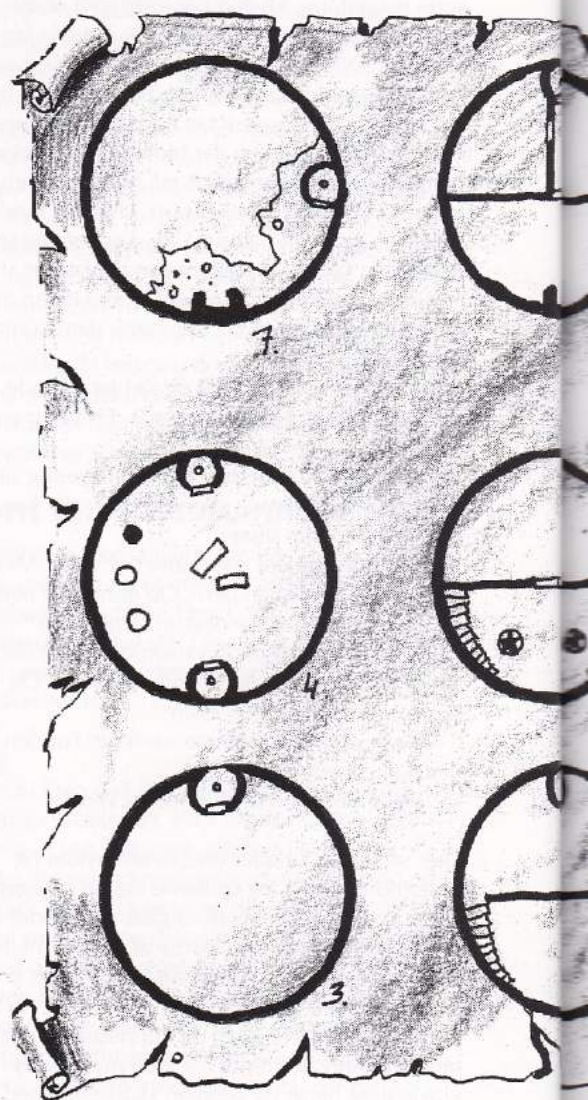
Indgangshallen

Den store dobbeltdør, der i fortiden holdt ubud-
ne gæster ude, er nu sprængt åben af stenmas-
serne, og flere store sten ligger helt inde i hallen.
Over dobbeltdøren var væggen prydet af en
kæmpe glasmosaik, der, når solen skinnede,

farvede hallen i regnbuens farver. Stenskedet
slog den store mosaik i stykker, og nu blander
farvede glasstumper sig med klippestykkerne i
hele hallen. Trapperne bevogtes af store ceremo-
nirustninger, der skuer ud mod døren. De kom-
mer til live, hvis nogen bevæger sig ind i deres
synsfelt, så eventyrerne kan undgå kamp ved at
kravle ned fra balkonen eller trappen bag deres
rygge. To stærke egetræsdøre åbner ind til et
stort vagtrum. I et hjørne af rummet er væggen
brudt ned for at gøre plads til udgravningen af en
"ny" gang, der går stejlt nedad mod det gravkam-
mer, Sargonias lod udgrave kort før sin død.

Sargonias grav

Eventyrerne, Martins sidste trumf i troldmænde-
nes ældgamle duel, nærmer sig nu Sargonias
grav. Den smalle gang fortsætter nedad i lang tid
for at ende i et lille rundt rum. I midten af rum-
met ses en cirkulær forhøjning af stenblokke,
der afgrænser en fordybning i gulvet fyldt med
pulverfint sand. Rundt langs stencirklen er ind-
skrevet runer som dem på amuletten. Dette er



"døren" til hvilken amulettens er nøglen. Sandet er næsten umuligt at grave i, men hvis man i sandet tegner mønstret fra amulettens midte, således at stenkanten gør det ud for amulettens kant, løses dørens gade, og man kan passere. Selvom eventyrerne ikke længere har amulettens, kan de forhåbentlig huske, hvordan den så ud. Sandet bliver let som kviksand og bølger, som havde det sit eget liv. Tager man en dyb indånding og lader sig forsvinde ned i det, synker man igennem.

Den magiske dør fører til en hulegang, hvor det fine sand danner loft. Gangen munder ud i en enorm grotte, hvori man skimter et flakkende lys, og en sagte messen hvisker i den fugtige luft. I midten af hulen, der er oplyst af ildfæde, står krigeren Sargon bøjet over en åben sarkofag, hvori Sargonias balsamerede lig skimtes. Over hovedet svinger han i store buer en kæmpe økse, hvis hvislen i luften lyder som gravkolde stemmer, og strøet omkring ham og sarkofagen ligger forskellige rituelle genstande, som synes at bevæge sig i det svage lys.

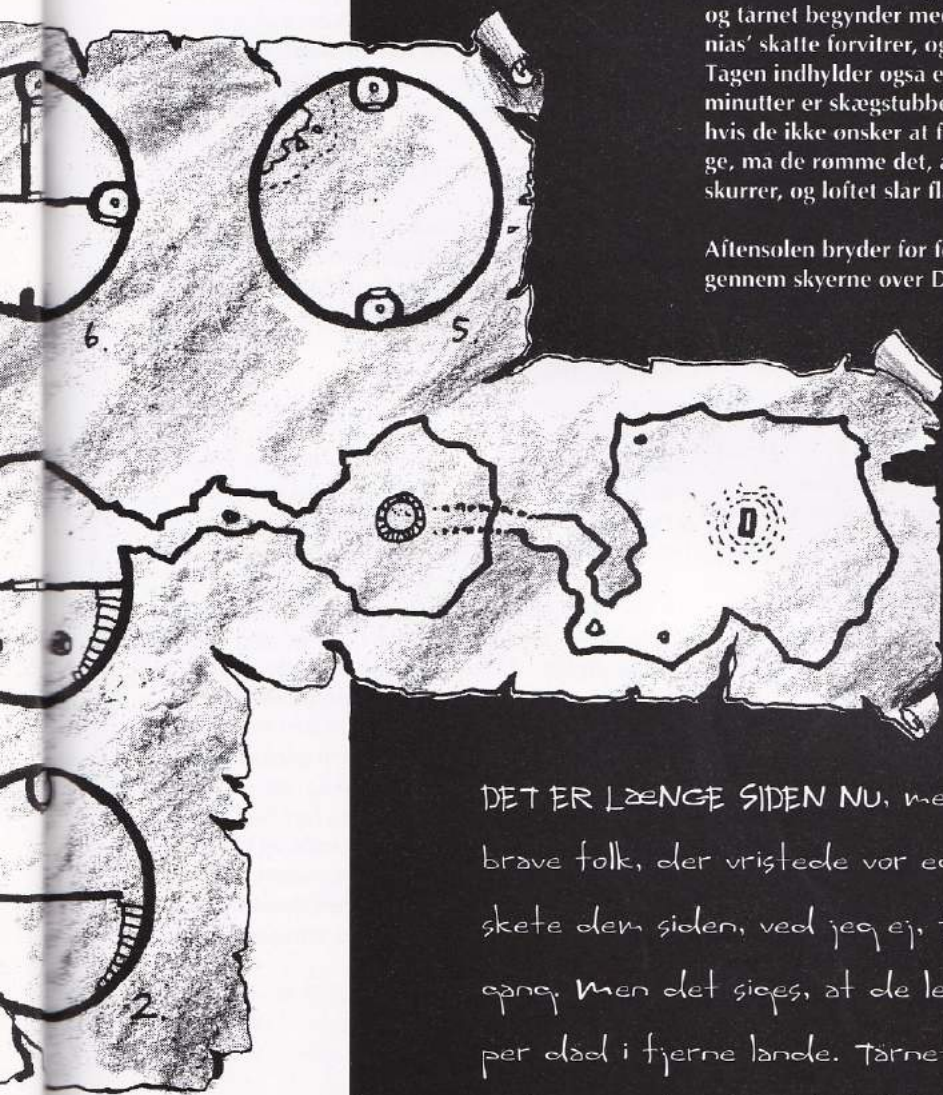
OPGØRET

Sargon vender sig forhavset mod eventyrerne, og sænker tøvende øksen. Et øjeblik er alt lavst, men pludselig er det, som fyldes han af et inferno, der nærmest får hans krop til at briste. Hans øjne syder som brændende kul, og fra øksen springer kaskader af gnister. Med en stemme, der ikke er hans egen, nedkalder han sorte forhandelser over eventyrerne og løfter øksen til kamp.

Dybt under jorden står den sidste strid. Hjulpet af Sargonias magi er den navnkundige kriger Sargon en uhyrlig fjende, og den gyldne økse synger i hans hånd. Der gives ingen nåde, og det forhen så tyste gravkammer runger af vabengny. Hvis vore helte går af med sejren i denne indædte strid, falder øksen til jorden og splintres med et skingrende brag, der runger gennem hulen. Stykkerne syder, hvor de lander, og et skærende skrig stiger fra sarkofagen. I et kort nu hænger det i luften, hvorefter det opløses og bliver til intet.

Den afdøde troldmands jernvilje holdt i alle disse år sammen på tarnet, men nu hvor hans plan svigter, svigter også hans magt. Den faste tid siver som et gråt slør ud fra sarkofagen, og tarnet begynder med ét slag at ældes. Sargonias' skalle forvitrer, og hans lig bliver til støv. Tarnet indhylder også eventyrerne; efter få minutter er skægstubbe og negle vokset ud, og hvis de ikke ønsker at forlade tarnet som oldinge, må de rømme det, ellers stensmurene skurrer, og loftet slår flækker.

Aftensolen bryder for første gang i hundrede år gennem skyerne over Den Grå Dal.



DET ER LÆNGE SIDEN NU, men alle husker stadig historien om de brave folk, der vristede vor egen fra ondskabens klør. Hvad der skete dem siden, ved jeg ej, for de forlod Grønbakke ved solopgang. Men det siges, at de levede længe og øvede mange en tap- per død i fjerne lande. Tarnet i Den Grå Dal gav liv til mange myter - nogle siger, at det knustes, andre at det den dag i dag lokker med sine magiske skatte og selve tidens hemmelighed...