

Under bergens skugga

Ett äventyr till EON

FÖRFATTARE

Petter Nallo "Själw har jag varit full på olika platser"

FORMGIVNING

Petter Nallo "Bläppe, bläppe blåbärsfjäll"

ILLUSTRATIONER

Olof Nilsson "När jag växte upp på det tidiga 70-talet så..."



Introduktion

En hemsökt by

I gruvbyn Ralorn invid Jargiens norra gräns sker underliga ting. Vädret har blivit förvridet, markerna smittade och de döda tycks inte finna någon frid. Folket i trakten viskar om att en av Malgoarhs styggelser hemsöker trakten. Samhället är avskuret från de sydliga delarna av riket och isolerat under de nordliga bergens skuggor.

Vad som har hänt

Gruvbyn Ralorn var en gång en viktig ort i provinsen Sardan. Järnrik malm bröts från de nordliga bergen, för att sedan bearbetas och gjutas till tackor i väldiga masugnar. Efter år av inre stridigheter och politiska maktspel stannade produktionen. De tirakiska slavarna som användes i gruvbrytningen sändes till en annan ort och guvernören fick sitt tillstånd indraget. Allt sades ha att göra med en familjefejd mellan de mäktiga jargiska släkterna och byn Ralorn och gruvbrytningen var bara ett olyckligt offer i maktkampen.

Byns befolkning minskade då huvudnäringen avstannade. De flesta flyttade söderut. Åren gick och de kvarvarande byborna försörjde sig på jord- och skogsbruk tills dess en ny guvernör och dennes följe anlände. Guvernören hade via kontakter inom kyrkan i Tibara fått de rätta dokumenten att starta upp gruvbrytningen igen. Guvernören tog sitt högsäte i borgen och med en liten grupp arbetare har han nu börjat prospektera gruvorna och förbereda inför nästa år då en stor arbetsstyrka med slavar, smeder och vakter ska anlända och på allvar starta verksamheten.

Guvernörens högra hand, präst och tillika rådgivare Herynios hade dock ett annat syfte med sin vistelse i denna avlägsna trakt. Som en hemlig medlem av inkquisitionen har han studerat Malgoarhs många skepnader. Under hans lärlingstid i Tibaras förbjudna bibliotek pusslade han ihop myter och legender och jämförde dessa med officiell dokumentation från tempelriddare och inkvisitorer. Där fann han återkommande berättelser om ett väsen som uppenbarat sig över hela det jargiska kejsardömet, men främst i provinsen Sardan. Dessa berättelser sträcker sig århundraden tillbaka i tiden. Historierna om väsendet var alla fruktansvärda. Sagor om en demonisk styggelse, en brud av Malgoarh, som vandrade över Jargiens mark, dränkt i blod och omgiven av skuggor. Enligt sägnerna slukade väsendet själar från spädbarn, sjuka, gamla och döende soldater på slagfält. Det kunde försvinna och inte ses till på decennier för att sedan uppenbara sig igen på en annan ort.

Herynios spårade väsendets ursprung till en kvinnlig Daakpräst som fylld av maktbegär åkallade mörkret i kapellet i Ralorn för mer än 400 år sedan. Tempelriddarordern Arvorns hammare försökte stoppa henne men de var för sent ute – de fördrev henne men lyckades inte tillintetgöra henne. Väl i Ralorn har Herynios nu som mål att stoppa detta väsen en gång för alla och har genom sina studier lyckats få reda på dess sanna namn, vilket är alla demoners största svaghet.

Han har kopplat detta namn till en ritual bunden vid en helgad cirkel i borgens källare – ritualen förbränner demonens krafter så att den långsamt utplånas. Till den helgade cirkeln i källaren har han även skapat en barriär som förhindrar demonen att ta sig in i borgen. Vad Herynios dock inte vet är att demonen lockats till byn och demonens närvaro är allt annat än problemfri. För att överleva när dess kraft slits från den är den tvungen att sluka själar i allt snabbare takt för att överleva. Demonen kan således återfå kraften på detta sätt och förhindra att den blir tillintetgjord om den fortsätter döda tillräckligt många människor.

Demonen

Demonen bar en gång namnet Passara. Hon var en Daakpräst i Ralorn svuren till profeten Udar. Berättelserna om Malgoarhs och dennes många skepnader fascinerade henne. Och hon började tvivla på de skrifter som Daakkyrkan och Aboraten förkunnade som sanna. Det fanns något mer under allt detta. Något som de inte berättade om profeterna, syftet med klockpelarna och varför vissa av de heliga riterna förvarades inlåsta i valv av järn. Hon sträckte ut sin vilja och omfamnade mörkret och ett demoniskt väsen fött ur Malgoarhs sköte slog rot i henne. Tempelriddarna från Arvorns Hammare störtade in i kapellet där hon utfört sin ritual och hon flydde innan den var slutförd – med konsekvensen att hon blev ett halvt och sargat väsen som lever bortom döden och måste sluka själar för att hålla sig vid liv.


Enligt sagorna kan man se demonen då hon står böjd över ett spädbarns vagg, morgonen därefter är barnet dött. Likaså kan man se demonen vandra på slagfälten i skymningen och lapa blodet från de som är allvarligt sårade. Demonen bär en kvinnas skepnad men är förvriden och klädd i skuggor, hennes mörka prästskrud dryper av fukt och blod från de vars själar hon slukat.

Under bergens
skugga



*Byn Ralom har ett mörkt förflutet och nu,
400 år efter det att en pakt slöts återvänder
demonen till sitt ursprung.*

*Under bergens
skugga*



Det finns en sanning i dessa legender. Demonen vandrar över kejsardömet men håller sig runt Sardan. Hon har förmågan att känna då en själ är redo att lämna kroppen och tar sig då till denna plats. Där manifesterar den sig, fångar in själen, tar dess energi och försvinner sedan. Demonen har blivit påverkad av Herynios heliga rit och känner hur hennes kraft rinner bort. Själarna som slits från hennes kropp försvinner eller tar över de dödas kroppar i området och för varje själ som förloras så försvagas hon. För att ta igen kraften så måste demonen sluka själar i allt större utsträckning för att överleva. Hon söker sig till offer som är ensamma och oskyddade och håller sig till byns utkanter till att börja med. Om demonen känner att någon kommer att dö så har den svårt att motstå frestelsen att sluka dennes själ och kan således lätt lockas i en fälla. Demonen har nu börjat inse att det är inifrån borgen som ritualen har vävts men då hon inte kan ta sig in blir hon allt mer desperat.

De besatta

Då demonen tappar energi genom att själar slits från henne så frigörs även själarnas minnen och förmågor. Minnena är kaotiska och förvridna då de kommer från döende personer som i århundraden varit sammanvävda med demonens själ. Dessa minnen besätter de nyligt dödas kroppar och agerar likt de gjorde i livet. Dock så har deras personlighet och kunskaper vittrat och förvridits. Deras beteende är nu förvirrat och oförutsägbart. Demonen kan till viss del kontrollera dem då hennes själ varit sammankopplad med deras, men hon har svårt att exakt styra deras handlingar.

Strax nedom bergen

Vildmarken

Allt utspelar sig i provinsen Sardan i nordliga jargien. Vildmarken är kuperad med många branta sluttningar ju närmare bergen man kommer. Granskog och tall växer på åsryggarna och i dalarna. Det finns ett rikt djurliv nära bergen och området är ovanligt rikt på björn. Området är glest befolkat, invånarna försörjer sig till största del som jordbrukare, jägare eller skogsarbetare. Norr om byn finns ett mindre arbetsläger. Det har börjat rustats upp men arbetet med detta har avstannat på grund av demonens härjningar.

Byn Ralorn

Ralorn är ett litet samhälle vid flodens strand med ungefär 120 invånare. I byns mitt ligger det en ståtlig hall i trä och i utkanten på en kulle står en borg omgiven av en mur. På en höjd strax utanför byn finns ett kapell ägnat åt profeten Udar. Området runt byn är uppodlat och många har sina gårdar i närheten av fälten. Resten av

Rollpersonerna

Det finns många olika sätt att blanda in rollpersonerna, här nedan följer några exempel men det är upp till spelledaren att välja det mest passande sättet just för sin spelargrupp.

Problemlösarna: Någon anlitar rollpersonerna för att ta reda på vad som händer i Ralorn. Kanske är det en släkting till någon som dött, en person inom kyrkan eller någon som vill ta reda på vad för intriger den nya guvernören har för sig.

Släktingen: En av rollpersonerna har en släkting i Ralorn och har begett sig iväg för att besöka denne. Han har antagligen tagit med sig sina kamrater som resesällskap eller så har de alla ärenden i byn. Kanske är de inbjudna till någon tillställning. Alltifrån en begravning till ett bröllop. Om man vill knyta rollpersonerna än mer samman till äventyret så kan släktingen vara en av de som blivit dräpta av gästen.

Slumpen: Rollpersonerna befinner sig alla i byn av någon anledning och får uppleva de färor som härjar där.

byn är omgivet av tätvuxen granskog och byns västra del avskärs av den kraftig strömmande floden. Bakom byn tornar bergen upp sig när de inte är dolda i regndis.

Hallen: En stor tvåvåningsbyggnad i trä utsmyckad med sniderier som föreställer de fyra profeterna. Här samlas normalt byborna under eftermiddagarna då arbetet på fälten och i gruvorna är fullbordat. Det är här man löser tvister och överlägger om beslut. Numera är dock folket till största del i sina hem och hallen står allt som oftast öde. Rollpersonerna är välkomna att sova där, likt alla gäster. Mat och dryck får de köpa av invånarna.

Borgen: På en kulle i byns utkanter står borgen. En ståtlig byggnad som till största del är övergiven. Innanför muren finns det även ett stall samt en ett flertal mindre byggnader för tjänstefolket. Borgen är tillhåll för guvernören och hans soldater. Totalt finns det 12 soldater i borgen dess ledare är vaktkaptenen Karlomon. Det finns även ett antal tjänare, privatlärare för guvernörens barn och ingenjörer och deras arbetare som ska göra planer för den framtida gruvbrytningen.

Under bergens
skugga



Den gamla borgen vittnar om en tid av storhet. Numera är den förfallen och stora delar är öde. Guvernör Dimradus Donato har den som sitt högsäte.

Kapellet: På en höjd utanför byn står ett kapell tillägnat profeten Udar. Det är här alla mässor hållits men på senaste tid är det ingen som går dit. Skrik och klagande läten hörs inifrån byggnaden, den heliga elden har slocknat och allt är kyligt och dryper av fukt. Statyerna som föreställer de fyra profeterna är svärtade. Det var i detta kapell som Passara för mer än fyrahundra år sedan slöt en pakt med Malgoarh och blev till det demoniska väsen hon är idag. Platsen är fortfarande befläckad på grund av detta och nu när hon är nära så påverkar hon kapellet extra starkt. Runtom kapellet ligger en liten gravgård omgiven av vindpinade träd. En låg mossbeväxt stenmur markerar kyrkogårdens gräns. Spenderar man mer än några minuter i kapellet drabbas man av Nedbrytning 25 (övernaturlig).

Gruvan

Om rollpersonerna tar sig upp mot gruvan så finner de en stor naturlig grottöppning i bergväggen vars väggar dryper av fukt. Invid öppningen ligger ett övergivet arbetsläger med ett flertal hus som nyligen blivit upprustade. Våldiga gjuteribyggnader står invid flodstranden. De är öde och kalla. Om rollpersonerna tar sig in i gruvan så finner de ett virrvarr av sidotunnlar och sotiga gångar vilka vinden blåser igenom med ett klagande läte. Det finns en risk att de stöter på några av de försvunna prospekterarna utsända av guvernören som nu ligger ihopkrupna med ansiktena förvridna av skräck. Det är även möjligt att några av dem är besatta och hemsöker gångarna.

*Under bergens
skugga*

Äventyret

Upplägget

Äventyret kretsar kring personer, platser och händelser och det är upp till spelledaren att pussla ihop allt. Det förutsätter att rollpersonerna spenderar tid bland det "vanliga" folket då guvernören och prästen till stora delar är isolerade i borgen. En hel del improvisation kan krävas och det är en fördel om spelledaren läser igenom äventyret och utvecklar det ytterligare innan det spelas. Spelledaren bör satsa på att få fram byns utsatta läge långt uppe i norr inunder de väldiga bergen omgiven av vildmark.

Ankomsten

Regnoväder sveper ned från bergen och sikten minskas till ett tiotal meter där omgivningen sveps in i en regndimma. Rollpersonerna reser upp mot byn Ralorn efter en lerig väg, på deras västra sida flyter flodens svarta vatten, uppiskat av regnet. På östra sidan om vägen ligger skogsbrynet och mellan de väldiga stammarna vilar ett hotfullt mörker. Genast när man kommer till byn märker man att något är fel. Alla fönsterluckor är stängda. Floden har börjat att svämma över och täcker nu fälten på sina ställen. På en åker har en häst fallit ihop, korpar och kråkor hackar och äter på dess kropp och flyger över det regntyngda himlavalvet. Man kan inte se till bönderna någonstans. Det ryker dock från skorstenarna i husen och på en kulle i byns utkant tornar en mäktig borg upp sig.

Byborna

Bemötandet man får i Ralorn är inte det bästa. Byborna är rädda och berättar att byn är förbannad. Underliga saker har skett. Vädret är som förbytt, nordliga regnstormar får floden att svämma över. Skörden fryser sönder under vinterkalla nätter då stormarna ryter för att sedan övergå till helt vindstilla dagar. Folk har även försvunnit och en underlig kvinna har setts vandra i skogarna runt byn. Den nya guvernören som förvaltar byn ses på med mycket omilda ögon. Han har förbjudit byborna från att lämna byn men hans män tycks inte gör något för att utreda händelserna. Prästen Herynios predikar bara att de ska sätta sin tilltro till Daak och att denna fasa som plågar trakten snart kommer vara utplånad av Daaks ande.

Guvernören

Om rollpersonerna tar sig till borgen och visar sig tillhöra fint folk så blir de insläppta av trötta soldater som inte ser ut att ha fått mycket sömn. Guvernören syn på händelserna som drabbar byn är att de är ytterst oroväckande men att de nog snart skall vara lösta. Han hävdar även att byborna är allt för vidskepliga för att deras historier skall gå att ta på allvar. För att panik inte skall spridas får byborna inte lämna byn till dess att ärendet är utrett.

Herynios

Präst Herynios anser sig vara allt för upptagen för att tala med rollpersonerna men om dessa är av fin börd, är personer inom kyrkan eller bara är väldigt enträgna så går han till slut med på att prata med dem. Han försäkrar att Daaks vilja i detta nu är vänd mot detta väsen som hemsöker trakten och berättar att vissa strider inte sköts med svärd och eld utan via de riter som Daak har välsignat honom med.

Händelser

Nedan följer de händelser som binder ihop äventyret. Även om de inte är en exakt ordning på händelserna så eskalerar de mot slutet. Spelledaren väljer själv vilka händelser han vill använda sig av och vilka nya som är lämpliga att skapa.

Bondens berättelse: En av bönderna berättar att han på åsen norr om byn såg en underlig kvinna stå och stirra ned mot byn alldeles under solnedgången.

Korparnas boning: En grå dag fylls skyn av svarta korpar som kretsar runt borgen skrikande. Deras skrån håller på i timmar innan de slutligen en efter en faller ned döda på den leriga marken.

Demonen i skogsbrynet: En av rollpersonerna skymtar väsendet mellan träden i skogsbrynet. Denne tycker att hon tittar rakt på honom eller henne och försvinner sedan bakom träden.

Sagan om Demonen: En äldrad kvinna berättar att kapellet är hemsökt och att de hela har att göra med en fruktansvärd händelse för århundraden sedan då ortens präst idkade älskog med Malgoarh själv och i kapellet födde hon fram en styggelse som nu hemsöker trakten. Väsendet har vuxit upp och har kommit för att dräpa de som brände dess mor på bålet. Denna saga är förvrängd genom århundraden men innehåller spår av sanning.

Demonen försöker ta sig in: Runt borgen hörs nattetid väsende skrik eka genom byn. Skriken låter helt klart övernaturliga – det låter som flera röster är blandade i en. Demonen försöker bryta barriären och ta sig in i borgen av ren desperation. Om rollpersonerna vågar sig ut kan de skymta henne på avstånd. En svart kvinnlig skepnad som vandrar mellan träden uppe på åsen för att sedan försvinna. Nedanför muren till borgen brinner en lykta, invid den ligger lyktans bärare. Bäraren är en man med ansiktet förvridd av skräck, han ligger i en krampaktig ställning. Om rollpersonerna undersöker honom kommer han rosslande att vakna till. Kvida och krampa i rosslingar även fastän han är död. Hans kropp har blivit knuten till själen av ett dött spädbarn och kommer inte förstå något av vad som sker runt den. Kroppen som inte vill dö kommer att lamslä hela byn.

Under bergens
skugga

Edar: Skogshuggaren Edar vandrar in i byn lerig och smutsig. Hans steg är släpande och blicken ofokuserad. Han vandrar upp mot borgen och bankar med sina nävar på porten. Han vrålar gurglande utan att forma några ord. Edar är dödad av gästen och numera besatt. Vakterna ropar åt honom från muren att försvinna. De märker att något är fel med honom men vågar inte anfälla då de inte vet om han blott är galen av händelserna i området eller verkligen besatt. Edar attackerar om någon kommer nog nära men vill helst av allt ta sig in i borgen, finna ritualkammaren och tillintetgöra den heliga cirkeln.

Gydhers gård: En häst med vagn efter sig kommer inrusande i byn. Vagnen är fullastad med timmer men det sitter ingen på kuskbocken. Hästen är nästan galen av skräck och är mycket svår att lugna. Byborna känner ekipaget och att det tillhör bonden Gydher. Alla bybor tystnar och ser det som ett omen. Att något olycksbådande skett är de säkra på, men ingen av dem är beredd att färdas efter den mörka och gyttjiga skogsvägen till den ensligt belägna gården. Om rollpersonerna tar sig dit pekar byborna ut vägen. Gården ser ut som vanligt när de kommer dit men ytterdörren står öppen. Om de tar sig in finner de kroppen efter bonden Gydher. Kroppen rycker fortfarande och han tycks vara vid liv. Kväva rosslingar hörs från hans strupe. Vid hans sida sitter hans tolvåriga dotter och kapar av hans arm med en vass jaktkniv. Hans ena ben är redan avkapat. Dottern har blivit besatt av själen till en fältskär och går inte att få kontakt med. Hennes kropp är redan död och ansiktet är förvridet i skräck. Fältskären utför uppgifterna från sitt forna liv, allt för galen och förvirrad för att veta var han är. Gydhers späda fru finns även i närheten. Hennes kropp är besatt av själen från en trukhkrigare. I handen håller hon en vedyxa och vrålar på saktra innan hon anfaller.

Döden & demonen: De flesta av byborna har samlats i hallen för att diskutera det som skett. Debatten är om man skall lämna byn och ignorera huvnörens order. Vissa menar på att huvnören kommer att jaga ifatt och döda de som försöker, andra menar att han inte kan gå emot hela byn. Det hela övergår till handgemäng och efter en kraftig knuff faller en av byborna omkull och krossar huvudet mot trappan. Ögonblicken uppenbarar sig demonen från ingenstans och den dödes kropp börjar rycka i kraftiga spasmer. På några sekunder bleknar demonen sedan bort i skuggorna. De bybor som inte flyr står paralyserade i skräck. Demonen blev lockad av mannens död och kunde inte motstå att ta till sig mannens själ.

Byborna försöker ge sig av: Läget i byn har blivit desperat. Ett flertal av byborna har lastat sina vagnar och är på väg att ge sig av. Vaktkapten Karlomon och hans män rider då ut från borgen och stoppar dem. Han beordrar dem att återvända till sina hem. Då bybornas ledare sätter sig upp mot Karlomon så drar denne vapen mot honom och tvingar honom under hot att stanna.

Karlomon dör: Vaktkaptenen som hållit samman männens moral avlider då han under dagen undersöker vaktposteringarna som han låtit uppföra i byn. Han hör kvidande ljud inifrån ett hus och när han kommer in så manifesterar sig demonen invid honom. Demonen sliter hans själ i stycken och hans skrik ekar över nejden. Efter detta blir soldaterna nervösa och förlorar helt sin moral. Under natten tar hälften av dem hästar från stallet och rider ifrån borgen och trakten.

Liket: Från byns kyrkogård har ett lik grävt sig upp. Det är liket av en piga som dog i barnsäng och hon kryper nu efter marken med benen släpandes efter sig mot byn. Hon försöker tala men hennes ord är blott rosslingar. De kan dock få fram orden att hon letar efter sin mor som är försvunnen.

Nattlig flykt: En handfull bybor kommer överens om att fly nattetid, de packar enkla knyten och ger sig av ut i skogen och tar sig söderut. De kommer dock inte långt. Gästen som inser att den kommer att bli utan kraft om byborna flyr jagar upp dem och dödar dem en efter en. På morgonen så märker folk att bybor saknas. Mot eftermiddagen vandrar dock en av dem stapplande in i byn igen, lerig och blodig med huvudet hängandes på sida. Kroppen är kraftigt förvriden. "Fly och möt samma öde, släpp mig fri och ni får leva" väser ett flertal skrikande röster från hans strupe. Detta är demonens inflytande som talar genom honom.

Demonen konfronterar rollpersonen: Då demonen märkt att hon inte kan ta sig in i borgen och de döda är allt för viljelösa och svaga för att kunna fungera som hennes tjänare så söker hon upp en lämplig tjänare som kan utföra hennes bud. Nämligen en av rollpersonerna. Denne vaknar av att demonen står i änden av dennes säng. Han eller hon är nästintill helt paralyserad och hör röster i huvudet, rösterna låter som flera personer och skriker och talar till honom i det undermedvetna. "Släpp mig fri eller så kommer ni alla att dö" väser rösten. "I borgen finns sigillet, upphäv det och ni kommer att få leva". Demonen backar sedan bakåt och försvinner i skuggorna. Det kan hända att hon ger honom en tidsfrist, kanske fram till solnedgången nästföljande dag. Om rollpersonen inte utfört uppdraget fram till dess och fortfarande är i byns närhet kommer demonen att manifesteras sig och slita själen från dennes kropp.



*Under bergens
skugga*



Under bergens
skugga

Demonen kommer göra allt som står i hennes makt för att bryta den ritual som sliter sönder henne. Ytterst lite av det som en gång var Daakprästinna återstår och hon drivs av sina instinkter. Men om någon skulle yttra Udars namn kan hon välja att spara den personens liv.

Att ta sig in i borgen: Att ta sig in i borgen är inte det enklaste om man inte lurar sig in eller på annat sätt blir inbjuden (exempelvis om man blivit god vän med guvernörens dotter Kiranda eller vaktkapten Karlomon). Om man kan förklara för guvernören att det kan vara något i borgen som lockar demonen så kan han gå med på att rollpersonerna undersöker den tillsammans med sina män. De hittar inget förutom att de finner att källardörren är låst. Herynios som har hand om nyckeln säger att han inrett källaren som en Daakhelgedom och att inga är tillåtna att beträda den.

Att fånga demonen: Om inte en av rollpersonerna är en demonolog eller mystiker så måste de ha hjälp av Herynios med detta. För att Herynios överhuvudtaget skall gå med på något så riskfyllt så måste de antingen hota honom eller få guvernören på sin sida. Han förklarar att det är mycket svårt att döda demonen då dess kropp är immun mot alla kända vapen utom de helgade. Det finns dock ett sätt att fånga demonen. Det är att genom en ritual skapa en cirkel med demonens sanna namn skrivet i mitten. Demonen måste dock befinna sig i cirkeln just som ritualen slutförs. För att få dit demonen föreslår Herynios att man skall döda en av de äldre byborna (Herynios är en mycket pragmatisk person som inte bryr sig så mycket om vanligt folk). Om rollpersonerna går med på det hela och allt går som det skall och demonen inte upptäcker att de och Herynios utför ritualen så kan det vara möjligt att demonen fångas. Det kommer då inte dröja länge innan den helt försvagas och tillintetgörs då inga nya själar kan slukas. Demonen kommer att be rollpersonerna befria den och erbjuda kraft och kunskap i utbyte.

Spelledartips

Låt äventyret börja som ett antal mystiska händelser där folk säger sig ha siktat demonen. Bygg därefter upp det hela med den ena övernaturliga händelsen efter den andra. Mot slutet, eskalera det hela kraftigt och på en kort tidsrymd så rollpersonerna inser det kritiska i situationen. Om rollpersonerna vill ha mer action så kan man låta de döda samlas till en stor hord som stapplar in i byn och anfaller allt levande.

Att avsluta äventyret

Äventyret har ett flertal möjliga slut. Exakt vad som händer kan man dock inte veta men nedan presenteras de tre mest troliga sluten.

Den helgade cirkeln bryts: Rollpersonerna bryter den helgade cirkeln eller lyckas övertyga guvernören och hans män att göra det. När cirkeln är bruten uppenbarar sig demonen vid Herynios och slukar hans själ för att sedan försvinna och inte synas till igen.

Demonen fångad: Rollpersonerna har lyckats fånga demonen och ritualen har långsamt slitit sönder dess väsen. Det enda som återstår är i cirkeln är Passaras utmärglade kropp, insvept i sin trasiga prästklädnad. Hon är vid liv men fångad i ett delirium efter sina upplevelser. Demonens hemsökelse är över men legenderna kommer fortsätta att berättas i århundraden.

Flykt: Rollpersonerna väljer att fly, antingen ensamma eller tillsammans med en grupp bybor. Vad som händer i länet och med demonen efter det är upp till spelledaren.

Spelledarpersoner

Guvernör Dimradus Donato

Guvernören har en vision med sin närvaro. Om man han kan återupprätta gruvproduktionen till dess fulla kapacitet och se till att byn exporterar rikligt med järnmalm så kommer han och hans släkt få en stark kontroll över området. Då det har gott om möjligheter, i och med bördiga marker och metallrika berg, så skulle hans position inom släkten bli mycket inflytelserik.

Hans rådgivare och präst Herynios har en stor makt över honom men Dimradus ser främst till sin förmögenhet och sin ätt och Daaks vilja kommer i andra hand. Han har blivit övertygad om att fasan som hemsöker trakten snart kommer utplånas men Herynios har inte berättat att det är hans ritual som får demonen att agera som den gör. Blir läget nog desperat och Dimradus får inblick i exakt vad Herynios gjort så kommer han tvinga den unge prästen att bryta den heliga cirkeln.

Naltius Donato

Guvernörens son, en rödhårig muskulös yngling med krigiska drag. Han är 14 år och vill bete sig som en vuxen men fruktar dock den övernaturliga fasan mer än något annat. Nattetid sitter han invid eldstaden och dricker rikliga mängder vin med svärdet vid sin sida och Daakorset om halsen. Den som talar illa om hans far riskerar dock att dra på sig hans vrede. Om Naltius skulle dö, guvernörens utsedda arvinge, kommer guvernören att bli galen av sorg. Herynios har ett stort inflytande över Naltius.

Under bergens
skugga

Kiranda Donato

Guvernörens dotter, en ung kvinna på 16 som inte fruktar fasan på samma sätt som sin bror utan finner den mer fascinerande. Om rollpersonerna talar med henne kan hon berätta att Herynios har ägnat sig åt allehanda ritualer i borgens källare. Kiranda är uttråkad, saknar Daval och verkar det spännande kommer hon att assistera rollpersonerna om hon tror att de kan stoppa demonen och lösa mysteriet. Exempelvis kan hon släppa in dem i borgen, spionera på Herynios eller leta igenom de gamla skrifterna i borgens lilla bibliotek och hitta passagen om demonens uppkomst.

Herynios Jehor

Guvernörens högra hand och tillika präst. En skarp ung man på 23 år som växt upp i en strikt religiös familj och anser att kampen mot mörkret och Malgoarhs många skepnader är hans yttersta uppgift. Han är en hemlig medlem av inkquisitionen och rapporterar alla former av kätteri och icke godtagbara avvikelser till sina överordnade. Herynios är helt övertygat att han gör rätt då han har utfört ritualen som suger kraft från demonen, men förväntade sig inte att konsekvenserna skulle bli så stora. Att offra bybor är dock inget som fyller honom med moraliska tvivel – dör väl demonen så kommer deras själar vara räddade. Han är mer orolig för sin position och vet att guvernören inte skulle ha ett gott öga till honom om det uppkom att kaoset i trakten är orsakat av honom. Om rollpersonerna kommer på honom så kommer han berätta om sina förehavanden men försäkra att ritualen snart borde nå sin höjdpunkt och att demonens kraft snart borde vara helt och hållet utplånad.

Herynios har meddelat sina överordnade inom kyrkan och inkquisitionen att han bekämpar ett demoniskt väsen – men han berättar att det är under kontroll och för honom skulle det vara en prestigeförlust att be om hjälp från dem. Men ju mer kaos demonen skapar desto mer besvärad blir han. Han vill inte bryta cirkeln och släppa demonen fri utan försöker hitta andra sätt att lösa det.

Karlomon

Guvernörens vaktkapten. En medelålders man som tjänat i legionerna. Han har fötterna på jorden och en stark lojalitet till guvernören och en hängiven dyrkan av kejsaren. Han är rättfram och försöker hjälpa folket så mycket som det går. Han känner sig maktlös inför det övernaturliga hotet och hans främsta uppgift är att skydda guvernören och dennes familj. Karloman räknas som en Mästerlig krigare.

Soldaterna

De allt mer eskalerande makabra händelserna får soldaterna att bli mer och mer nervösa. Deras moral hänger till stor del på vaktkaptenen Karlomon som har mycket god relation med dem. Soldaterna bryr sig föga om byborna och länet de vill helst återvända till kejsardömet inre delar. Soldaterna är alla Skickliga krigare.

Byborna

Byborna är rädda, de har sedan barnsben hört sagorna om gästen och nu tycks den ha manifesterat sig för att döda dem alla. Vad detta beror på vet de inte. Vissa menar på att de har syndat, andra att häxmästare norr om bergen har sänt gästen på dem som straff. Byborna har inte alltför god syn på guvernören och tror att han har något att göra med det hela då han har förbjudit dem från att lämna byn. Ju fler personer som dör och försvinner och ju fler som hittas besatta desto mer börjar deras moral att bryta samman. I slutändan kommer de flesta att fly söderut om de får chansen.

De Besatta

Använd värdena för Zombien i regelboken. Anpassa vapen och attribut så det passar med scenariot.

Demonen

Använd reglerna för *Skicklig krigare*. Demonen har 5T6 Självkontroll och rang 25.

Skuggsteg: Demonen kan färdas genom mörker och natten i ett ögonblick. Den kan teleportera sig mellan skuggor och dyka upp helt plötsligt. En stor del av sin tid existerar den i detta tillstånd av icke-varande mellan ljus och skugga.

Väsen av skugga: Inga vanliga attacker skadar demonen. Ett svärd eller en pil passerar genom dess kropp som om den vore av luft. En mäktig relik eller ett helgat vapen kan dock skada demonen. Blir demonen skadad så kommer den omedelbart försvinna in i skuggorna med ett skri.

Känna död: Demonen känner när någon är döende eller just har dött. Ögonblicket då själen lämnar kroppen får det att vattnas i munnen på väsendet och den söker sig ofta dit för att sluka själen innan den hinner försvinna.

Själslukning: Demonen kan slita själen ur en kropp. Demonen måste vidröra kroppen och den som blir vidrörd måste lyckas med ett motståndslag Självkontroll mot demonens Självkontroll. Misslyckas slaget faller personen död ned. Demonen dricker i sig av själens kraft och knyter den till sin egen. Demonen kan som mest sluka en själ i timmen.

Besätta de döda: Demonen kan låta en del av sitt väsen ta plats i de döda och väcka upp dem som vandöda (använd reglerna för zombier). I det försvagade tillståndet då demonens själar slits från dess väsen sker detta naturligt och utan demonens kontroll.

Förändra omgivningen: Detta är inte så mycket en förmåga som ett resultat av demonens onaturliga existens i världen. Vädret blir opålitligt, djur blir förvildade och underliga magiska fenomen kan uppstå spontant.

Under bergens
skugga