

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta



av Åsa Roos
Ett äventyr till Dark Sagas
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Med tunga steg gick det lilla sällskapet längs med den illa upplysta gången. Det var ett nederlag. Korpen var död och Järne svårt skadad av det de funnit inne i den lilla helgedomen, djupt under markytan. Järnes vackra ansikte skulle aldrig bli sig likt igen, uppfläkt som det var av vassa klor och infekterat av vad det än var för orenheter de stött på på vägen. Värst var dock att det ljus som tidigare genomlyst gruppen, den alltid lika förundrade och lyckliga Lydia, tystnat. Över hennes hals hade mörkret lagt ett lock av ogenomtränglig sorg, och vart hon än gick nu, så grät hon. Av den utlovade skatten hade de bara sett en skymt innan mörkret lagt sig som en hand av sten över den lilla gruppen. Ingenting skulle någonsin bli sig likt igen, allt på grund av den förbannade kartan som ledde dem ner i intigheten.

Med tunga steg gick det lilla sällskapet längs med den illa upplysta gången. Det var ett nederlag. Korpen var död och Järne svårt skadad av det de funnit inne i den lilla helgedomen, djupt under markytan. Järnes vackra ansikte skulle aldrig bli sig likt igen, uppfläkt som det var av vassa klor och infekterat av vad det än var för orenheter de stött på på vägen. Värst var dock att det ljus som tidigare genomlyst gruppen, den alltid lika förundrade och lyckliga Lydia, tystnat. Över hennes hals hade mörkret lagt ett lock av ogenomtränglig sorg, och vart hon än gick nu, så grät hon.

Av den utlovade skatten hade de bara sett en skymt innan mörkret lagt sig som en hand av sten över den lilla gruppen. Ingenting skulle någonsin bli sig likt igen, allt på grund av den förbannade kartan som ledde dem ner i intigheten.

Caveat Lector!

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta är ett äventyr i 20.000-teckenprojektet. Som sådant är det i runda slängar cirka 20.000 tecken långt, och det är inte mycket. Av den anledningen har jag fått hålla mig kort i vissa fall, vilket innebär att du - kära spelare - bör läsa igenom det ett par gånger extra och lägga till information där det behövs. Det är heller inte speltestat, så det kan hända att det behövs justeras här och där för att hålla måttet.

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta är dels en pastisch på den urgamla äventyrstrilogin Årans väg, där Mörkrets hjärta var den sista delen, men det är också ett försök att skriva ett lite knäppare old school äventyr. Även om jag inte alla gånger håller med vare sig Zak S eller James Edward Raggi är de lite mer vridna äventyren i utgivningen till Lamentations of the Flame Princess mycket inspirerande för mig, så jag har försökt låna attityden från Vornheim. Varför inte skriva ett äventyr till LotFP då, undrar du kanske? Det kommer. Jag har också stulit frisk från The Seclisium of Orphone of the Three Visions och Spelhjälpmedel 2 Skattkammaren.

Stämningen i äventyret

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta är ett Dark Fantasy äventyr. Det är meningen att spelarna skall vara rädda för Mörkret och för Korpen utan Hjärta. Det är meningen att de skall tvivla på att det de gjort - begett sig ner under jorden för att hitta en skatt i en okänd helgedom - skall kännas som något jävligt korkat att göra. Det är meningen att de skall dö om de beter sig dumt.

Synopsis

Rollpersonerna blir kontaktade av en sliten äldre man som kallar sig Järne.

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sacredheart.svg>, skapad av Frater5



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Järne har med sig ett par föremål att visa upp, bland annat en ugglan med vackra pärlinfattningar. Han kommer att erbjuda rollpersonerna något de vill ha, något personligt i utbyte mot att de lyssnar på vad han har att säga till dem. Han berättar om expeditionen han var med om som ung, hur han, Korpen, Lydia, Matteus och Vigdis begav sig ner i underjorden för att hitta en glömd gudoms helgedom. Det Järne avslöjar att helgedomen ruvar på är föremål som uppfyller rollpersonernas drömmar. Det är rikedomar som kommer att låta dem alla dra sig tillbaka för gott.

Det Järne inte berättar är att de flesta rikedomarna efter ett tag förvandlas till värdelöst skrot om de inte får smaka blodet från ett hjärta, något han upptäckt på slagfältet efter återkomsten från helgedomen. Ugglan är ett av de få undantagen.

Först måste dock rollpersonerna hjälpa honom att ta sig till en eremit. Hon har kartan och nyckeln till helgedomen. Väl där försöker eremiten avråda rollpersonerna ifrån att följa med Järne. Helgedomen leder bara till elände. Det finns inget där som rollpersonerna inte kan leva utan.

Notera att det är helt okej att avbryta äventyret innan rollpersonerna använt portalen till helgedomen. Det är enbart deras egen girighet och nyfikenhet som leder dem i fördärvet.

Rollpersonerna noterar att eremiten, Lydia, pratar med Järne som om de upplevt allt tillsammans, men Järne är en gammal man och Lydia är en ung kvinna. Lydia låter Järne ta kartan och nyckeln.

När rollpersonerna lämnat eremiten leder Järne dem in i en gigantisk labyrint befolkad med underliga varelser. I mitten av labyrinten finns portalen till katakomben och helgedomen. Vägen in är kantad av möten med underliga varelser och föremål. Väl framme vid portalen öppnar Järne den med sitt blod och nyckeln han fått av Lydia.

Nere i katakomberna går det snabbt att hitta helgedomen. Där konfronteras Järne också med Mörkret och Korpen utan Hjärta.

Rollpersonerna blir i och med Järnes vilja att döda mörkret inblandade i striden och måste försvara sig. Järne kan mycket väl välja att stanna hos Mörkret och Korpen utan Hjärta om Korpen kan övertala Mörkret att inte ta Järnes liv.

Om rollpersonerna flyr klarar de sig med nöd och näppe undan. Stannar de för att slåss finns det bara en sak som fördriver mörker - ljus.

I helgedomen hittar de dessutom en rad objekt som finns kvar efter att mörkret har fallit. Alla är dubbeleggade och lika värdefulla som de är farliga.

Introduktionen till äventyret

Introduktionen är en medveten kliché. Rollpersonerna sitter på ett värdshus eller en taverna etc. När en gammal kämpe introducerar sig till dem är det knappast förvånande att han har ett uppdrag till dem. Han är ärrad och ansiktet liknar en gammal lädersula, så fårad är han. Han kallar sig Järne och utövar en nästan magisk karisma över rollpersonerna. De kan inte låta bli att

Dark Sagas

Dark Sagas

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

lyssna. (Det är ett av föremålen i Järnes skatthög som gör det svårt att slita sig ifrån Järnes ord).

Järne berättar om det uppdrag som han har i beredskap åt dem. Han visar också fram den säck med rikedomar han "räddat" från helgedomen. De flesta är värdelösa prylar som måste ha hjärteblod för att vara värda något, och mycket riktigt är de fläckade av färskt blod, något rollpersonerna upptäcker om de antigen kan "Detect Magic" eller lyckas med ett Perception-slag. Inga av dessa avslöjar dock vad det är med föremålen, bara att de är magiska och har illa avtorkat blod på sig.

Frågar de så svarar Järne undvikande på varför. Det som är viktigt att poängtera är att Järne kommer att berätta om föremål som rollpersonerna verkligen behöver när han berättar om de skatter som lämnades kvar i helgedomen. Det kan vara allt från en juvelbesatt kniv som läker alla sår till en amulett som gör bäraren oövervinnerlig. Det är viktigt att det åtminstone på ytan är precis det rollpersonerna behöver.

Det är dessutom helt okej om rollpersonerna säger nej. Järne lär leta vidare och rollpersonerna slipper en hel del elände. Väljer dock rollpersonerna att följa med Järne så ber han dem förbereda sig på mörker och en lång resa. Att de förbereder sig på mörker är viktigt att poängtera eftersom de annars inte har en chans mot Mörkret. Deras första anhalt är eremitens stuga

Den blinda eremiten

Efter någon dags resa anländer rollpersonerna och Järne till en by där Järne stannar för att proviantera. Han plockar också upp en rad linnetyger, frukter med ljuvlig doft och annat som doftar, känns eller smakar behagligt. Han uppmanar rollpersonerna att göra detsamma. Eremiten är blind och uppskattar gåvor anpassade efter det.

Sedan leder Järne rollpersonerna till en liten glänta utanför byn. Här finns en gammal stuga som knappt ser bebodd ut. Den är ett ruckel som ser ut att kunna falla omkull när som helst.

I stugan bor eremiten, en vacker ung kvinna med lysande brunrött hår och blek, skimrande hy. Det enda som förstör intrycket av bländande skönhet är linnetyget som är placerat över hennes ögon, blött av blod och tårar.

Först tar hon emot Järne med stor glädje. De kramas och kysser varandras kinder, ler och skrattar med varandra. Järne presenterar sin vän som Lydia, en av de som ursprungligen var med på expeditionen. Järne sätter rollpersonerna i arbete med att fixa de värsta problemen i stugan. Själv städar han försiktigt runt Lydias väl utvecklade system för att hitta i stugan.

När Järne sent omsider berättat att han kommit för att hämta kartan blir hon mycket upprörd, men hon lyssnar på Järne och säger sig förstå varför han vill bege sig ner i katakomberna igen. I ett svagt ögonblick låter hon Järne ta kartan och nyckeln, men hon smugglar samtidigt en lapp ner i en av rollpersonernas väskor. Hon skriver inte så bra med tanke på att hon är blind, men av lappen framgår att enbart elände väntar på dem nere i mörkret. Hon råder dem till att inte gå.

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Labyrinten och dess faror

Istället för att göra labyrinten till en karta med medföljande beskrivning så tar jag ett blad ifrån The Seclusium of Orphone och gör ett par tabeller åt dig som spelleder. Du kan självklart göra en egen karta baserad på tabellerna om du vill, eller på annat sätt förbereda labyrinten. Jag tänker mig något i still med labyrinten i Labyrinth, där dörrar och öppningar plötsligt försvinner och väggar vänder på sig och pilar som ritats plötsligt pekar åt fel håll.

Labyrinten är befolkad av doppelgangers och basilsker, men du får gärna byta ut varelserna om du vill. Anpassa omgivningen efter rollpersonerna. Det är de som skall bli rädda, trots allt.

Bygg labyrinten

Slå en tärning eller välj ett alternativ ur listan nedan. Du kan också hitta på egna varianter.

Labyrinten är placerad:

- I en grönskande dalgång med låga buskar och träd
- I en kall öken, där vinden ständigt river i rollpersonerna
- I ett hett stenlandskap, där torra kvistar sticker upp mellan stenbumlingarna
- I skuggan av en bergvägg där vattnet rinner i strida strömmar ner för berget

Labyrinten är byggd av:

- Svart marmor med ådror i guld
- Massivt järn med rost som runnit ner för kanterna
- Snåriga törnebuskar som är omöjliga att ta sig igenom
- Tegelväggar med underliga runor. Här och där sticker det ut vassa järnbitar.
- Något levande och slingrande med tusentals munnar som stönar i smärta - eller njutning
- Trä så gammalt att det här och där förvandlats till sten

Marken är beklädd med:

- Gran och tallbarr så hårt packade på marken att de känns som att gå på grus eller blöt sand
- Stenplattor med underliga runor som lyser i halvmörkret
- Slingrande ormar som väser när rollpersonerna trampar på dem. Det finns inget sätt att undvika ormarna
- En mjuk, beige yta som känns som grov hud. Den blöder om rollpersonerna skadar den
- Krossade skallar som knäcks och går sönder när rollpersonerna trampar på dem
- Gult tegel som trampats ner i fåror
- Djupblå is som är kall och hal att gå på
- Grusig jord med modiga små växter här och där. Växterna slingrar sig runt fötterna på rollpersonerna om de står stilla i närheten av dem

Utrymmena i labyrinten är:

- Trånga gångar där bara en person åt gången kommer åt att gå
- Slingriga gångar med utstickande hinder. Två eller tre personer åt gången kan gå här
- Breda, öppna utrymmen som tillåter att riddjur tas med
- Hyfsat breda gångar som öppnar upp sig i större utrymmen här och där
-

Dark Sagas

Dark Sagas

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Magiska föremål och skatter:

- Små askar som var och en innehåller
 1. Ett avhugget finger, öra eller näsa
 2. En liten amulett med okänd magisk förmåga
 3. Mynt i guld eller silver
 4. Ett litet demonhuvud som kan förutsäga framtiden
 5. Tystnad så kompakt att inget hörs förrän locket stängs
 6. Död
 7. Kärlek
 8. Något spelledaren själv hittar på
- En liten hög med mynt, placerad över en fälla
- Ett svärd som inte ser ut att vara mycket att ha, men som ger den som försvarar sig en bonus medan den som anfaller får minusmodifikationer
- En liten keramikfisk som låter den som är hungrig fånga fisk. Kastar man den i ett vattendrag eller en sjö eller ett vattendrag kan fisken fånga fisk åt den som behöver mat. Om man inte är hungrig simmar den iväg.
- Ett föremål som går att hålla i handen som är omöjligt att definiera. Föremålet tvingar den som blir tillfrågad att svara, men också den som frågar att avslöja en hemlighet.

Det finns garanterat mer i labyrinten, men det får du som spelledare fundera ut själv.

Portalen till helgedomen

Portalen tornar upp sig i labyrintens center som en gigantisk spegel. Vid sidan av portalen finns en träram där det saknas ett ansikte. Detta är nyckeln till portalen. När ansiktet sätts på plats öppnas en skimrande yta i spegeln som leder ner i katakomberna och slutligen till helgedomen där Mörkret och Korpen utan Hjärta väntar.

Katakomberna

Katakomberna är mörka och torra. Luften känns fadd och stadd och skuggorna rör sig som om de vore levande i fackelskenet.

Väggarna är av sten och golvet av stampad jord. Ifrån taket hänger rötter som vuxit här under lång tid. Det finns inga fiender här, inga levande var-elser alls. Men alla mumier som ligger här har fått bröstkorgen uppbruten och hjärtat utslitet.

Katakomberna är fulla av fällor och magiska föremål som kan både hjälpa och slå bakut.

Skattabell

Utseende

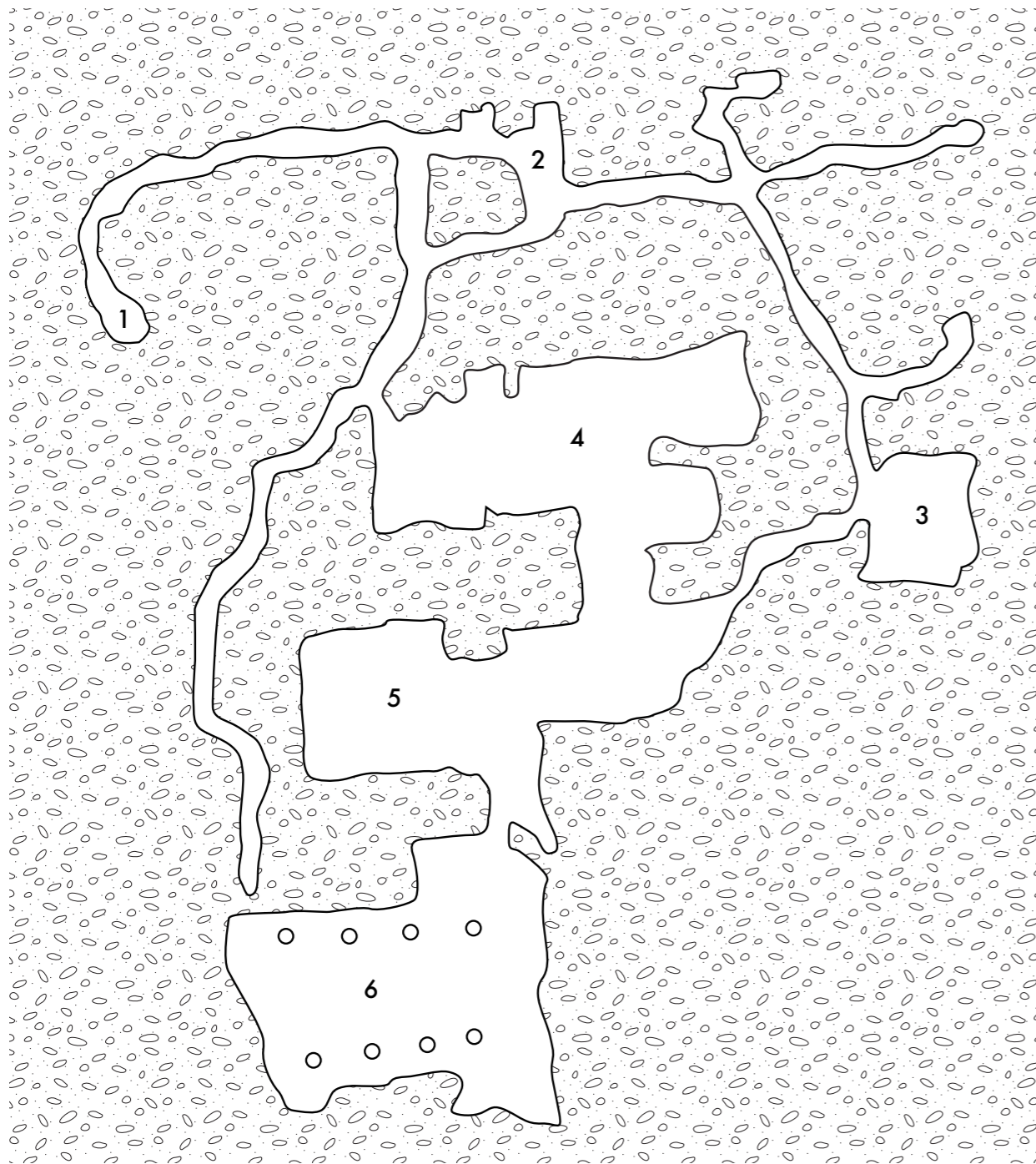
- Ceremoniella regalier
- Klädesplagg
- Verktyg
- Relik
- Fetisch
- Trofé

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Dark Sagas

Egenskap

- Imiterar en besvärjelse
- Ändrar en regel i spelet på det fysiska planet
- Ändrar en regel i spelet på det psykiska planet
- Ändrar sättet du utför magi på
- Tjänar som en portal (någonstans)
- Förstärker en särskild egenskap hos personen som bär den
- Förstärker (negativa) egenskaper hos personerna som inte bär den



Dark Sagas

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Villkor för att föremålet skall fungera

- Fungerar bara där den hittades
- Går bara att använda i underhållningssyfte
- Går bara att använda i kris
- Fungerar egentligen inte alls, det är ett magiskt experiment
- Har en nackdel som inte framgår förrän föremålet används ett par gånger
- Är beroendeframkallande
- Skapar en kedjereaktion som tvingar bäraren att använda en annan förmåga
- Begränsat antal användningar - SL avgör om det går att se på föremålet

För att använda föremålet måste

- Användaren bära det
- Ge bort det
- Visa upp det
- Smeka eller kyssa det
- Prata med det
- Röra vid det

Den Magiska Lyktan

Ett föremål som kan hjälpa rollpersonerna att besegra mörkret är den magiska lyktan. Det är en lampa som ser ganska enkel ut men som om den matas med besvärjelsen "Light". Den förstärker ljuset till gigantiska proportioner och drabbas inte heller av problemet som facklorna gör, det vill säga att ljuset dämpas kraftigt i periferin.

Personen som kastar besvärjelsen måste prata med lampan och be om dess hjälp, men det framgår av inskriptionerna runt lampan. Förutsatt att rollpersonerna kan läsa dem.

Ingången till katakomberna

Här finns portalen ut. Den kräver att ansiktet är med ner i katakomberna. Järne vet detta och tar med den i sista sekund.

1. Första kammaren

Första kammaren är ett ganska litet utrymme. Bland skräpet här ligger en mumie som har torkat ut till näst intill ingenting. För den som vågar så går det utmärkt att titta igenom skelettet och skräpet. Det finns garanterat kopparmynt på skelettet och kanske lite mer värdefulla grejer. Järne är inte så sugen på att stanna och rota igenom saker, men han går med på det om det verkar som att rollpersonerna inte vill gå vidare.

2. Andra kammaren

När rollpersonerna närmar sig andra kammaren börjar skeletten dyka upp i väggarna. Det liknar de parisiska katakomberna. Skelettdelar har delats upp och staplats längs med väggarna och det verkar fortsätta in i katakomberna. Frågar man Järne säger han att skelettdelarna fortsätter hela vägen in i helgedomen.

Andra kammaren är fylld av skallar. Bakom skallarna finns det dolda utrymnen som ibland är tomma, ibland innehåller skatter. Det är upp till spelledaren att avgöra vad som döljer sig i väggarna.

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

3. Första stora kammaren

Här är benen staplade och sedan nerrivna. Järne berättar att de tillbringade natten här och delvis rev väggarna. Det finns en rad utrymmen som Järne och hans grupp inte hittat än, så det är mycket möjligt att det finns magiska föremål och annat värt att loota här.

4. Andra stora kammaren

Mer av samma. Det står spridda möbler och det ligger ruttna textilier på golvet som visar på att kammaren en gång använts till något, men exakt vad är inte helt tydligt. Återigen, Järne och hans sällskap har inte hunnit gå igenom alla möjliga skattgömmor.

5. Tredje stora kammaren

Här börjar Mörkrets inflytande att märkas. Precis som i övriga kammare är den här staplad med skelettdelar. Det är här rollpersonerna och Järne träffar Korpen utan Hjärta för första gången. Här finns det också skattgömmor om det så önskas, och även ett vapen som kan hjälpa rollpersonerna. En magisk lykta står på ett litet bord i ett hörn av kammaren. Trasiga möbler och gobelänger och kistor står längs med väggarna. En del av kammaren är inredd som om någon bor här, med trasiga möbler, en säng och lämningar från Järnes expedition. Det är här Korpen utan Hjärta bor.

6. Mörkrets Hjärta - Helgedomen

I helgedomen finns ett altare fullt av guld och ädelstenar. Rollpersonerna kan hitta en rad olika föremål här som är både värdefulla och har magiska egenskaper. Men innan de kan ta sig an skatthögen (som för övrigt är villkorad på samma sätt som övriga föremål här) så måste de ta sig an Mörkret och Korpen utan Hjärta.

Helgedomen är full av pelare som sträcker sig från marken till det höga taket. Det som märks mest i helgedomen är dock det kompakta mörkret. Det är nästan påtagligt. Facklor och lyktor brinner med mycket låg flamma och det går knappt att se. Här väntar Mörkret på rollpersonerna.

Dark Sagas

Dark Sagas

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Mötet med Korpen utan Hjärta

När rollpersonerna anländer till kammaren som leder in till helgedomen kommer Korpen att presentera sig för dem. Hon kommer släntrande ifrån mörkret och ställer sig framför rollpersonerna och Järne och säger ”Järne, du kom tillbaka.” Järne blir svårt chockad, och det bör även rollpersonerna bli. Korpen saknar hjärta och det är ganska uppenbart. Hennes bröstorg är uppsliten, hennes hår är kritvitt, men i övrigt ser hon precis likadan ut som när Järne lämnade henne här. En ung kvinna i 20 - 30 årsåldern. Korpen utan Hjärta försöker övertala rollpersonerna att ge sig av igen. Hon berättar att Mörkret är det enda hon verkligen älskar nu och hon vill att Järne stannar med henne i mörkret. Hon försöker övertala honom att stanna kvar.

Mötet med Mörkret

Mörkret kommer krypande när rollpersonerna går in i helgedomen. Det är kompakt och släcker alla lyktor och ljus som inte är magiska. Mörkret säger att det vill ha ett hjärta i utbyte mot att rollpersonerna får skatten, annars tänker det se till att de aldrig kommer ut ur helgedomen igen. Korpen utan Hjärta försöker övertala Mörkret att bespara Järne och döda rollpersonerna. Om inte Järna lyckats övertala Korpen att gå med rollpersonerna. I sådana fall pekar hon dem mot lampan och den går alldeles utmärkt att använda mot Mörkret.

Mörkret anfaller ifrån sidan och bakifrån, men aldrig rakt på, vilket kan ge rollpersonerna en strategi att besegra det, men bara magiskt ljus (inklusive det från magiska vapen) skadar Mörkret.

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Spelledarpersoner

Korpen utan Hjärta

Korpen har levt under jorden i årtal, ända sedan gruppen med äventyrare lämnat henne för död nere i mörkret i helgedomen. Hon har andats Mörkret sedan dess och hon älskar det högt. Mörkret besitter hennes hjärta, trots allt.

Korpen har, utöver ett gapande hål i bröstkorgen, gått igenom en rad förändringar. Hennes tidigare korpsvarta hår är nu kritvitt. Hennes ögon är överdragna med en hinna av vitt, men hon behöver dem ändå inte. Korpen saknar Järne, hennes älskare, men hon gör det på ett nästan avslaget sätt nu. Mörkret är så mycket mer än den kärlek hon och Järne delade. Mörkret är en kärlek som överstiger både förstånd, och sans.

Hon älskar Mörkret med en passion som gör henne vettlös, men någonstans djupt inne i sitt medvetande är Korpen rädd för den kärleken, för vad hon har offrat för den.

Träffar Korpen Järne kommer hon att bespara honom en långsam död, som Mörkret kräver. Istället vill hon se till att han dör utan att lida, något hon också deklamerar högt i kammaren när gruppen med rollpersoner kommer dit.

Korpen utan Hjärta har samma egenskaper som en Wight, men hon minns allt.

Combat Skill: 5
Damage: 1d6+1 (bett), 1d6+1 (handvapen)
HP: 14 (tar halv skada från normala vapen)
Defence: 11
Will: 8
Quickness: 4
Movement: 10

Special Abilities: Darkvision, Ghostly Howl (Make a DN 13 Will test; If the roll fails roll a d6: 1-3 - -2 on all actions, 4-6 flee for 1d6 rounds), Mist Form (the wight may transform into a cloud of mist and may move through very tight passages, small cracks and similar).

Järne

Järne är en sliten gammal äventyrare. Han förlorade allt som verkligen betydde något när Mörkret stal Korpens hjärta, men han vet inte att Korpen fortfarande lever nere i katakomberna dit han ledde dem på en - vad han nu anser vara - helt meningslös skattjakt.

Järne är döende, och med sin död i annalkande har han beslutat sig för att hämnas på Mörkret som stal hans livs kärlek ifrån honom. Han tar därför alla chanser han kan att locka med sig rollpersonerna ner i katakomberna. Han har inget att förlora. Han vill dö, men han vill inte dö utan att begrava Korpen först.

Järne är definitionen av senigt stark. Under hans skinnorra armar rör sig muskler av stål, något som bevisas gång på gång av hans förmåga att utan att titta hitta halsen på närmaste fiende och köra kniven i den. Hans ansikte är svårt ärrat på högersidan, ett sår som blivit infekterat. Vänstersidan är dock

Dark Sagas

Dark Sagas

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

nästan orörd, och trots sin ålder är Järne fortfarande en stilig man med rak näsa, mörka ögon och fylliga läppar. Han klär sig i läderbyxor, en lätt ärmlös brynja och en tjock tunika, allt för att vara så rörlig som möjligt utan att bli helt oskyddad.

Combat Skill: 5
Damage: 1d6+1 (svärd)
HP: 12
Defence: 14
Will: 3
Quickness: 3
Movement: 10

Special Abilities: Skicklig ryttare (+2 i attack när han sitter till häst)

Eremiten - Lydia

Lydia tog på sig att vakta över den karta som lett dem ner i elände och död och henne själv ner i oändlig sorg. Hon har suttit och vaktat kartan sedan alla försök att bota hennes ändlösa sorg misslyckats. Hennes ögon har sedan länge svullnat igen av den ständiga gråten, så nu är hon blind och bär en linneduk över sina ögon. Den är blöt av blod och tårvätska.

Mörkret

Mörkret lever i helgedomen, men det är inte en del av den, egentligen. Det skapades ursprungligen som en väktare för helgedomen. En väktare som skulle be om det yttersta offret från gudomens tillbedjare, deras hjärtan.

Mörkret är en entitet som bor i den helgedom de äventyrare som kom före störde. Mörkret är inte oresonligt. Det vill ha ett hjärta för att släppa in de som letar efter den otroliga skatt som sägs finnas här. Den som ger sitt hjärta till Mörkret blir dessutom hejdlöst förälskat i Mörkret och gör vad som helst för det. De blir dessutom odödliga och blinda, för kärlek lever för evigt och kärlek gör dig blind. Mörkret har samma egenskaper som en demon, men fyll på där du tycker att det behövs.

Combat Skill: 12
Damage: 2d6+2 (klor), 1d6+2 (bett)
HP: 30 (tar halv skada av alla vapen som inte har någon form av ljusbesvärjelse på sig)
Defence: 16
Will: 9
Quickness: 6
Movement: 12

Special Abilities: Darkvision, Spellcasting (knows 1d6 Wizard spells). Terrifying (DN14 Will test or suffer a -2 penalty to all attribute tests until the demon is killed).

Doppelgangers

Läs mer om doppelgangers på sidan 89 i Dark Sagas.

Combat skill: 4
Damage: 1d6 (knytnäve)
HP: 15

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Defence: 12
Will: 6
Quickness: 4
Movement: 14

Special Abilities: Shapechange, Subterfuge 4, Death Gaze (anyone who sees the doppelganger while it shifts shape have to make a DN 14 Will test or lose all of their Hit Points).

Basilisker

Läs mer om basilisker på sidan 38 i Dark Sagas

Combat skill: 3
Damage: 1d6 (bett och klor)
HP: 12
Defence: 12
Will: 6
Quickness: 3
Movement: 10

Special Abilities: Petrifying Gaze (as Petrify spell with a DN of 13 to resist).

Dark Sagas

Dark Sagas

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Till dig i Mörkret skänker jag mitt Hjärta

Med tunga steg gick det lilla sällskapet längs med den illa upplysta gången. Det var ett nederlag. Korpen var död och Järne svårt skadad av det de funnit inne i den lilla helgedomen, djupt under markytan. Järnes vackra ansikte skulle aldrig bli sig likt igen, uppfläkt som det var av vassa klor och infekterat av vad det än var för orenheter de stött på på vägen. Värst var dock att det ljus som tidigare genomlyst gruppen, den alltid lika förundrade och lyckliga Lydia, tystnat. Över hennes hals hade mörkret lagt ett lock av ogenomtränglig sorg, och vart hon än gick nu, så grät hon. Av den utlovade skatten hade de bara sett en skymt innan mörkret lagt sig som en hand av sten över den lilla gruppen. Ingenting skulle någonsin bli sig likt igen, allt på grund av den förbannade kartan som ledde dem ner i intigheten.



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>