



Hidlingsnatt

ETT ÄVENTYR TILL **Symbaroum**

Nidingsnatt

UNDER EN RESA någonstans i Ambrias gränstrakter stannar rollpersonerna till på värdshuset Jakads hjärta, en plats med en både hoppfull och tragisk historia. Under natten anfalls värdshuset av ylande svartalfer ledda av rovriddaren Nattklinga. Hon är på desperat jakt efter Skymningsvatten, en ljusets artefakt som sägs kunna rädda en förtappad själ från att helt genomkorrumpas.

Konstruktion:
Mattias Lilja
Redaktör:
Mattias Johnsson
Formgivning & karta:
Johan Nohr
Illustration:
Martin Bergström
Korrektur:
Martin Larsson
© JÄRNRINGEN 2014

NIDINGSNATT ÄR ETT äventyrslandskap i miniatyr. Det presenterar en miljö (Jakads hjärta), ett par spelledarpersoner med egna ambitioner (rovriddaren Nattklinga med flera) och en dramatisk händelse (Belägringen) som sätter fart på handlingen – sedan är det upp till spelarna att agera!

Legenden om artefakten Skymningsvatten (se Symbaroums grundbok, avsnittet om artefakter) spelar en central roll i äventyret, men själva artefakten behöver inte figurera i äventyret om inte spelledaren vill.

Jakads hjärta

VID DAVOKARS BRYN ligger det ensligt belägna värdshus Jakads hjärta. Jakad var en svartkappa som kallades till platsen av visioner och inre röster. På platsen fann han en kallkälla, sprudlande av heligt skymningsvatten (se artefakten med samma namn). Jakad uppförde ett kapell på platsen, och resenärer som färdades längs skogsbrynet kunde där vila, få sina sår helade och själar tröstade i källans undergörande vatten. Kapellets tid var dock utmätt, sårbart som det var, ensamt och litet nära det väldiga Davokar där skuggorna ruvar. Alver blev Jakads död, när kapellet brändes av hetsiga alfer på hämndstråt för mänskliga oförrätter inne i skogarna.

Källans ljus sinade i samma ögonblick som Jakads hjärta genomborrades av en alvpil. Det hindrade inte en driftig äventyrare vid namn Koldra

från att slå mynt av legenden, och hon byggde raskt ett värdshus vid källan. Hon behöll namnet Jakads hjärta och fortifierade platsen med en palissad och ett porthus; i motsats till föregångaren tänkte hon inte lita blott till Prios nåd för sin överlevnad.

KARTA ÖVER JAKADS HJÄRTA

1. Palissad och porthus. Porthusets övervåning hyser en ärgad bronsklocka som tjänar som larm. Palissaden består av en jordvall med grova stockar, totalt fyra meter hög. Det finns en smal avsats längs palissadens insida så att försvarare kan slåss med Övertag mot inkräktare som försöker ta sig över palissaden. Att försöka sätta eld på palissaden är meningslöst utan tillgång till alkemiska preparat, vilket svartalferna (se Varraguldru, s 4) saknar. Det hindrar dem inte från att försöka.

2. Värdshus. Själva värdshuset är en robust stenbyggnad med skiffertak. Huset är i tre våningar, med en källare under mark där varor förvaras. Bjälklag och golv är i trä. Om svartalferna kommer innanför palissaden kommer de att försöka antända värdshuset, men det kommer inte lyckas.

3. Stall. Stallet är helt i trä och kommer att sättas i brand så snart svartalferna kommer innanför palissaden.

4. Trädgård. Gårdsresen Mangolds oas, där grönsaker och kryddor odlas.

5. Vägkapell. Ett litet kapell, bredvid källan, för de resenärer som hört legenden och vill be till Prios på denna heliga plats.



6. Källan. En stenlagd damm som också tjänar som brunn; på ena sidan vattnet knäböjer pilgrimer i kapellet och på andra sidan hinkar gårdsresen Mangold upp spannar till värdshus och trädgård.

DETTA HAR HÄNT

Ett par dagar innan rollpersonerna anländer har en suspekt "pilgrim" körts på porten av Koldra; pilgrimen visade ett ohälsosamt intresse för den heliga källan. Den uppenbart drogsjuke pilgrimen pratade lätt osammanhängande om att han skulle förbereda källan för sin "mästare", men Koldra anade oråd och väggrade låta pilgrimen vara kvar på platsen.

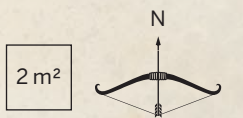
Den förmente pilgrimen svor att han skulle återkomma och då vara betydligt mindre diplomatisk: "Riddar Nattklinga kommer inte vara förlåtande mot dem som står i hennes väg." Koldra tog inte så

hårt på saken, hon har stött på värre under sina äventyrardagar. Däremot har hon sett till att någon i familjen håller vakt nattetid senaste veckan, och därmed får också värdshusets ägare och gäster en varning när pilgrimen och dennes mästarinna återvänder – vilket de gör, med besked.

SPELLEDARPERSONER

Koldra, värdshusvärd. Koldra är en lyskraftig personlighet med hårda nypor som en följd av en tidigare skattletarkarriär. Använd värden som för en Jägarkårist/Jägarsoldat om det behövs.

Koldras familj, hennes make Tandrag och deras fyra barn Melga (13), Nefer (11), Sandros (7) och Pegel (5), håller sig undan och sköter värdshuset. Under belägringen kommer de att hjälpa till så gott de kan, vilket i sammanhanget är föga mer än att hålla utkik eller hämta vatten för att släcka eld.



JAKADS HJÄRTA

1. Palissad och porthus
2. Värdshus
3. Stall
4. Trädgård
5. Vägkapell
6. Källan

Var ligger Jakads hjärta?

Jakads hjärta skrivs här fram som liggandes i Davokars södra bryn, men platsen kan enkelt flyttas till annan ort där Ambria och vildmark möts. Den plats på Titanernas nordsida där – enligt legenden – drottning Korinthia drog fram heligt vatten kan passa lika bra, men då kanske inte kapellet brändes av alver utan av rövare från bergen. Svartalferna i Nattklingas band är då troligen också plundrare av mänsklig sort. Detta är en lämplig plats om spelledaren vill slänga in rollpersonerna i Nidingsnatt direkt efter äventyret *Det Förlovade Landet*.

Mangold, grönfingrad gårdsrese. Mangold är en osedvanligt saktmodig rese som trivs bäst med att påta i värdshusets (välskötta) grönsaksland och kryddträdgård. När resen blir uppretad – vilket den blir om Koldra eller hennes familj hotas – så används värden för en Skattletare/Plundrare.

Svarthök, trubadur. Trubaduren Svarthök reser längs Davokars södra bryn och roar andra för örtegar och skilling. Den överspelat förnäme trubaduren, ”skolad av alverna i Ylhurandu” enligt honom själv, är relativt alkoholiserad men känner till mycket om traktens legender. Om ingen annan berättat historien om Jakads hjärta för rollpersonerna så gör Svarthök det. Trubaduren har inget större intresse att slåss för annat än sin egen överlevnad, men kan fås att ställa upp med vapen i hand om rollpersonerna övertygar honom om att enda chansen att överleva är att göra gemensam sak mot angriparna. Använd i så fall värden för en Skattletare/Lycksökare för Svarthök.

Nattklinga, självutnämnd rovriddare. Den tragiska gestalt som utgör Nattklinga vore skrattretande eller ömkansvärd om det inte vore för den styggelsesömde rovriddarens desperation: hon har levtt ett långt och korrumpierande liv och sätter nu sitt sista hopp till legenden om skymningsvattnet för sin räddning undan det annalkande mörkret. Endast med mäktiga drogers hjälp håller sig riddaren på rimligt avstånd från vansinnet, men den fysiska förstygelsen rår elixiren inte på. Nattklinga har för var och en tydliga styggelsemärken; hennes blodröda ögon lyser onaturligt i dunklet, hon har varande sår på halsen och nära henne råder en stank av svavel och domedag.

Släkte	Människa, Ambrier
Motstånd	Utmanade
Särdrag	<i>Privilegierad</i>
Diskret 7 (+3), Kvick 11 (-1), Listig 5 (+5), Stark 13 (-3), Träffsäker 10 (0), Vaksam 10 (0), Viljestark 9 (+1), Övertygande 15 (-5)	
Förmågor	<i>Dominera</i> (Gesäll), <i>Rustmästare</i> (Mästare), <i>Tvåhandskraft</i> (Mästare)
Beväpning	Tvåhandssvärdet Svartgåva 6 (se artefakten med samma namn)
Bepansring	Förstärkt ringbrynja 4 (Begränsande)
Försvar	0
Tålighet	10 Smärtgräns 7
Utrustning	Sinnesstillande droger (blandning av Drömsnus och Blå droppar, se ruta med Svartalfers droger), 1T10 daler.

Skugga Djupt svartlila med guppande flagor av silver vilka sakta sjunker i det svarta (Korruption: 6).

Taktik: Nattklingas mål är enkelt, dominera Jakads hjärta snarast möjligt i syfte att komma åt platsens källa. Hon låter svartalferna slå en väg in – över palissaden eller genom porten – och vadard sedan in i striden till ljudet av sitt svarta svärds blodtörstiga sång.

Varraguldru, Nattklingas svartalfsstam. De sorgliga resterna av det som en gång var den stolta svartalfsstammen Varraguldru. Stammens ledare slog sig i slang med riddaren Nattklinga som lovade dem guld och ära, vilket de först också fick genom rotande i gamla ruiner. Guld fann de, liksom fasa nog för att driva dem in i det drogmissbruk som rovriddaren frikostigt erbjöd. Nattklinga har sedan dess utnyttjat svartalferna hänsynslöst för sina mörka värv. Spillrorna av stammen tjänar nu Nattklinga med drogad lojalitet. Drogerna låser upp oanade krafter i svartalferna, men till priset av labilitet och udda tvångsbeteenden.

Vaksam: Många av svartalferna kliar och krafsar sig, skrattar eller gråter hysteriskt och kort, fradgar om munnen eller stirrar med nästan döda ögon samtidigt som de agerar. Något står inte rätt till.

Vaksam och Alkemi eller Medicus: Svartalferna är helt klart kraftigt drogpåverkade.

Följande värden tar hänsyn till drogernas inverkan på svartalferna:

Släkte	Svartalf
Motstånd	Svagt
Särdrag	<i>Bärsärk</i> 1 (genom drogernas försorg), <i>Kortlivad</i> , <i>Vildmarksvana</i> , <i>Överlevnadsinstinkt</i> 1 (genom drogernas försorg)
Diskret 13 (-3), Kvick 15 (-5), Listig 9 (+1), Stark 10 (0), Träffsäker 10 (0), Vaksam 11 (-1), Viljestark 7 (+3), Övertygande 5 (+5)	
Förmågor	Inga
Beväpning	Rostigt enhandsvapen 6
Bepansring	Kråkrustning 3 (otymplig)
Försvar	+8 (Bärsärk)
Tålighet	10 Smärtgräns 5
Utrustning	Tobakspung med segt Vildtugg (se ruta om droger), 1T10 örtegtar
Skugga	Olika gröna kulörer, med fläckvisa inslag av drogsjuk svärta (Korruption: 3).
Taktik: Stammen Varraguldrus krigare är drogusigt vilda. De utnyttjar sin mängd och myllrar	

kring fienderna i sina försöka att engagerar alla fiender i närstrid samtidigt. *Överlevnadsinstinkt* används offensivt till att kringgå ”fronten”, för att anfalla också skyttar och mystiker. I drogrusets vrede slåss svartalferna fradgande in i döden.

Shuggludd, frihetstörstande svartalf. Stammen Varraguldru har inte längre någon ledare utan de domineras dagligdags av Nattklinga och drömmer inte längre om annat än Ashfarus droger – med ett undantag: svartalfen Shuggludd. Genom att ha studerat Ashfaru i arbete kan nu Shuggludd tillräckligt med alkemi för att skapa egna Blå droppar – och kan på så sätt motverka Vildtuggets fördärliga kraft. Tyvärr har han istället fastnat i Drömsnusets förledande lisa, något som dock är lättare att bryta eller i varje fall inte dödligt att bli utan.

Shuggludd har samma värden som stammen Varraguldrus svartalf, dock med tillägget för mågan *Alkemi* (Novis). Shuggludd har också ett enkelt alkemiset i sin packning, med vilket han framställer Blå droppar, som han tar så snart han exponerats för Vildtugg. Detta har räddat honom från både dess effekter på kort och lång sikt.

[*Vaksam -3*]: Den här svartalfen uppträder till synes som de andra – men agerar helt rationellt och med en tydlig vilja att överleva.

[*Vaksam -3*] och *Alkemi* eller *Medicus*: Svartalfen saknar de fysiska symtomen av drogsjuka, och spelar bara påverkad.

Släkte	Svartalf
Motstånd	Svagt
Särdrag	<i>Kortlivad</i> , <i>Vildmarksvana</i>
Diskret 13 (-3), Kvick 15 (-5), Listig 9 (+1), Stark 7 (+3), Träffsäker 10 (0), Vaksam 11 (-1), Viljestark 10 (0), Övertygande 5 (+5)	
Förmågor	<i>Alkemi</i> (Novis)
Beväpning	Rostigt enhandsvapen 4, kastvapen 3
Bepansring	Kråkrustning 3 (otymplig)
Försvar	0
Tålighet	11 Smärtgräns 6
Utrustning	1T6 kastvapen av olika slag, enkelt alkemiset, 1T4 doser Blå droppar, 1T10 örtegtar
Skugga	Friska gröna kulörer
Taktik: Shuggludd spelar Vildtuggspåverkad, men håller sig undan strid så långt möjligt. Tvärtom försöker han ta kontakt med rollpersonerna i syfte att förslå en allians. Om de slår till mot Ashfaru och dennes giftkokargryta kan svartalferna befrias från drogoket – och Nattklinga och Ashfaru bekämpas separat, utan svartalfsallierade.	

Ashfaru, Nattklingas giftkokare. Ashfaru är en avfällig manshäxa, utkastad ur sin klan och häxorernas gemenskap efter att ha förgiftat en rival i kärlek. Nattklinga räddade alkemisten undan en säker död i ett rovtrolls käftar, och sedan dess reser de tillsammans. Numera har Ashfaru som främsta uppgift att förse stammen Varraguldru med droger, så att dessa tjänar Nattklinga med drogad lojalitet. Han tillhandahåller också droger till Nattklinga själv, elixir som stabiliserar den styggelsenära riddarens allt mer bräckliga psyke. Sin mästares fysiska förstygelse har han inte lyckats påverka, för det behövs heligt Skymningsvattnet.

Ashfaru har själv fallit offer för sina droger, vilket lämnat tydliga uttryck i form av rödsprängda ögon, bleka läppar och darrande händer. Främst är det Drömsnusets som lockar, och ofta finns dammiga spår av drogen runt mystikernas näsborrar.

Släkte	Människa, Barbar
Motstånd	Ordinär
Särdrag	<i>Vildmarksvana</i>
Diskret 13 (-3), Kvick 10 (0), Listig 15 (-5), Stark 7 (+3), Träffsäker 9 (+1), Vaksam 5 (+5), Viljestark 11 (-1), Övertygande 10 (0)	
Förmågor	<i>Alkemi</i> (Gesäll), <i>Mystisk kraft</i> (<i>Örtrankor</i> , Novis), <i>Stångverkan</i> (Novis)
Beväpning	Spjut 5
Bepansring	Häxsärk 2 (smidig)
Försvar	+3
Tålighet	10 Smärtgräns 4
Utrustning	artefakten Barrvalgs gryta (se artefakten med samma namn), recept på Vildtugg, Drömsnus och Blå droppar, 1T10 doser Vildtugg, 1T10 doser Drömsnus och 1T10 doser Blå droppar, en dos starkt gift, 1T10 skilling
Skugga	Gröngrå som mögel på ett ruttnande träd. (Korruption: 4)

Taktik: Ashfaru gömmer sig bakom svartalferna vid grytan. Om han hotas allvarligt kokar han en dos starkt gift i grytan som då drabbar alla i närheten undantaget Ashfaru. Sedan försöker giftkokaren fly till skogs med grytan.

Shuggludd eller inte Shuggludd?

Den frihetstörstande svartalfen Shuggludd kommer att kontakta rollpersonerna vid första bästa tillfälle – exempelvis genom att ge sig i strid eller smyga in ensam i Jakads hjärta – för att få allierade mot den verkliga fienden: Ashfaru och dennes fördömda kittel!

Belägringen

MITT I NATTEN vaknar rollpersonerna av att en svartfjädrad pil slår in i fönsterluckorna: värds- huset är under attack! Koldras äldsta, Melga, larmar med klockan i porthuset och snart är det full kalabalik inne i det fortifierade värds- huset.

Rovriddaren Nattklinga är tillbaka och den här gången frågar hon inte om lov. Värds- huset ska besegras och alla vittnen måste dö, så att hon i lugn och ro ska kunna leta fram det legendariska skymningsvattnet vid källan.

Utänför värds- husets palissad ränner ett trettiotal svartalfer kors och tvärs för att försöka få upp porten (kräver murbräcka som de saknar) eller klättra upp för palissaden (kräver stegar). Svartalferna har bara en steg med sig och kommer snart att göra Melga sällskap i porthuset. Om hon inte räddas kommer porten att öppnas och svart- alferna att storma in, och riddaren Nattklinga följer snart med dem.

När porthuset är tillfälligt räddat drar sig svartalferna tillbaka. De omringar värds- huset och sätter igång att hugga träd till stegar, och gör också en murbräcka.

Detta ger en andningspaus för försvararna, och det är nu upp till rollpersonerna om – och i så fall hur – värds- huset ska försvaras inför nästa våg.

Längre bort på fältet söder om värds- huset, utan- för skotthåll, dansar en större samling svartalfer en hetsande krigsdans. I mitten reser sig en ensam och kåpklädd figur (Nattklinga) och dirigerar svartalfer mot värds- huset med sitt svarta svärd höjt mot natthimlen.

Ett lyckat *Vaksam* avslöjar också att en andra reslig figur finns mitt i svartalfsröran, och att denne hukar över en gryta varur röd dimma stiger och sveper in svartalferna. Svartalfer som inandas den röda dimman verkar blir ännu mer hetsiga och vilda.

ERFARENHET

Äventyrslandskapets erfarenhet kommer av de scener som uppstår: varje scen med en utmaning i form av strid, problemlösning eller rent social utmaning ger ett erfarenhet.

UTVECKLING

Äventyrsuppslaget kan utvecklas åt en rad olika håll, beroende på vad spelledaren önskar och vad spelarna tar sig för.

- Kanske finns Skymningsvatten kvar, ett par droppar i en flaska gömd nere i källan. Rollpersoner som söker kan finna den, eller kanske någon (Koldra, Mangold?) vet om det. Denne ber i så fall rollpersonerna att sätta artefakten i säkerhet. Detta leder såklart till en dramatisk flykt från värds- husets brin- nande väggar, och en vild jakt mot närmaste större borg eller tempel där artefakten rimligen är säker.
- Svartalferna i stammen Varraguldru är innerligt less på översittaren Nattklinga och dennes giftkokare. Tyvärr är deras beroende av Vildtugg djupt och måste brytas om inte stammen ska drabbas av kollektivt vainsinne och död. Rollpersoner som lovat frihetskäm- pen Shuggludd att hjälpa stammen kommer att få en lojal grupp svartalfer på sin sida – en allierad som också måste få hjälp med att frigöras från sitt utbredda drogberoende, innan de förgås eller löper amok av abstinens.
- Om rollpersonerna kommer över artefakten Barrvalgs gryta kan den användas för att befria svartalferna i Varragulru, men det kommer också att väcka häxornas intresse. Enligt dem är grytan rättmätligen deras, och de behöver den verkligen för kampen mot Davokars fasor som just nu hemsöker klanmarkerna med oroande frekvens. De kan tänka sig att byta grytan mot någon annan artefakt om rollpersonerna visar sig vara ovil- liga att lämna ifrån sig den. Om rollpersonerna vägrar byta kommer kanske ett par häxor – drivna av sitt folks desperata situation att försöka komma över grytan genom taskspel eller genom mer våldsamma påtryckningar.

Artefakter

SVÄRDET SVARTGÅVA

Ett nattsvart svärd smitt på mörka gudars altare i Symbaroum, funnet av Nattklinga i ett översväm- mat tempel under hennes ruinletande. Riddaren tog sedan sitt namn från svärdet, efter att hennes familj förskjutit henne.

Det svarta stålet nynnär en blodtörstig melodi, vilket i stridens larm blir till en dräparsång som sporrar bäraren och betvingar fienden.

Nidhugg

När bäraren så önskar slickas svärdets klinga av svart eld vilket gör brännande skada på varje attack, +1T4 skada.

Handling: Fri

Korruption: 1T4

Stridsboja

För bärare med förmågan *Dominera* har svärdets dödkraft ytterligare djup. Varje gång en fiende fälls (när o *Tålighet*) med Svartgåva kan bäraren av svärdet låta dödens betvingande kyla flöda över slagfältet, och varje fiende i närheten måste klara [*Viljestark*←*Viljestark*] eller förlora en handling. I Nattklingas händer blir slaget [*Viljestark* - 1].

Handling: Reaktiv

Korruption: 1T4

BARRVALGS GRYTA

Häxan Barrvalg smidde denna mäktiga gryta vars öppning pryds av törnar och slingrande växtrankor av järn. Med grytan kunde mästarealkemisten Barrvalg skydda sitt folk genom att koka stärkande elixirdimmar för byns krigare.

Grytan gick sedan i arv från häxa till lärlunge under generationer – tills den stals av Ashfaru. Artefakten är av ringa värde för icke-alkemis- ter, men i en alkemists händer är den ett potent verktyg.

Elixirdimma

Om grytans mästare behärskar *Alkemi* kan denne koka en dimma på ett redan existerande elixir. Elixirdimman verkar då på alla som är närvarande kring grytan, och får effekten av att inmundiga en dos av elixiret i fråga. Rollpersoner som inte vill påverkas av elixirdimman måste klara ett [*Viljestark*←*Viljestark*]. Grytans mästare kan alltid undanta sig själv från effekten utan att behöva slå något slag om så önskas.

Handling: Aktiv

Korruption: 1T4

Svartalfernas droger

Genom Nattklingas kompanjon Ashfaru har svartalferna fått tillgång till – och fångats av – en rad potent droger. Ashfaru skördar ingredienser på hemliga platser i Davokar, och kokar ihop dem till tre sorters droger.

Samtliga dessa elixir kan skapas av någon med förmågan *Alkemi* (novis) med tillgång till recepten.

VILDTUGG

Det röda tuggen är en stark stimulant, vilket gör tuggaren piggare, oförsikti- gare och aggressivare. Vildtuggen är det som Varraguldru krigare går på under scenariot, vilket avspeglas i svartalfernas värden.

REGLER: En dos Vildtugg flyttar 2 poäng från *Diskret*, *Listig* och *Vilje- stark* till *Kvick*, *Stark* och *Träffsäker*. Effekten varar under resten av scenen. Scenen efter är användaren tom och svag, -2 på alla karaktärsdrag. Elixiret Blå droppar tar bort effekten av Vildtugg, både den positiva och den negati- va efterverkningen.

Över tid är Vildtugg mycket beroendeframkallande och ger svåra abstinenssymtom om inte en dos per vecka konsumeras, med stor risk för permanent vainsinne och död. Inga kända droger motverkar detta. Samtliga svartalfer (undantaget Shuggludd) har konsumerat tillräckligt med Vildtugg för att få sådana allvarliga biverkningar om drogen slutar flöda ur Ashfarus häxkittel.

DRÖMSNUS

Det vita drömpulvret dras in genom näsan och inducerar ett komatost till- stånd med mycket verkliga och oftast underbara hallucinationer. För svart- alferna är Drömsnuset belöningen för hårt arbete. Drömsnuset är lömskt, såtillvida att den som provat det gärna vill ha mer av drömmarna. I ett liv utan andra glädjeämnen är risken stor att användaren fastnar i drömmarna och tynar bort då andra behov bleknar. Det är endast den av Ashfaru begränsade tillgången på Drömsnus som hindrat hela stammen Varraguldru från att dö en kollektiv och stillsam drömdöd.

REGLER: Drömsnuset har också effekt som ett Magikoncentrat, för de mystiker som vill använda den på det sättet. Då blir den hallucinatoriska effekten negligerbar.

BLÅ DROPPAR

Används för att ta ner en trippande svartalf, negerar både Vildtugg och vitt Drömsnus. Används ofta av tvång mot svartalfer som överdoserat på Vild- tugg, då ett halvdussin andra svartalfer håller fast och tvingar ner droppar- na i halsen på den bindgalne krigaren. Blå droppar gör svartalfer lugna och vemodiga, möjligen är det senare inte drogen i sig utan en naturlig reaktion på den plötsliga insikten att svartalfen lever en förnedrande tillvaro som drogsjuk lakej till onda människor.

REGLER: Blå droppar fungerar dels som ett svagt motgift och tar dess- utom udden av Vildtugg och Drömsnus.

Men hur många är de egentligen?

Det exakta antalet svartalfer är inte satt, och måste troligen inte heller bestämmas. Det vik- tiga är att de myllrar, och att de gör de i sådant antal att spelarna tveklöst inser att detta inte är en strid de kan vinna på ett öppet fält.

- Strider i porthuset, på palissaden och liknande sköts lämpligen som enskilda mindre strider mot (RP antal +2) svartalfer.
- Vid ett eventuellt genombrott vid porten kommer först en våg om cirka (RP antal × 5) svartalfer instormandes, som dock sedan bryts upp i grupper om (RP antal +2) svart- alfer som springer hit och dit på jakt efter rovt och enkla måltavlor.