Dræner åndens kræfter. Brugte oldgammel natur elvermagi. Holder oprindelige elverdame Iliel fanget og tvinger hende til at hjælpe dem og holde ånden fanget, ellers torturer de elverpigen Aldonil. Aldonil og Orifin (de elvere som heltene kort interagerede med), forsøgte direkte imod deres ældstes ordre igen at befri Iriel da de lærte at den Fejlfri Flamme havde taget kontrol over.

Orifin blev dræbt og hænger på et spyd foran fortet, sammen med forskellige Sathmog kultister.

Området summer af gammel elver natur magi.

# NPC oversigt

## Fejlfri Flamme

* **Ridder Tylos**:
  + *Mål:* 
    - Har ambitioner om at udråbe sig selv som ny kejser af Drageimperiet.
    - Kræver mere magt, som han vil tvinge ud af Rotlaug.
  + Ansvarlig for at kidnappe elvere der kunne åbne og binde ånden Rotlaug. Har fået mægtige kræfter fra ånden og kan høj level naturmagi. Har magisk amulet der er groet fast i hans brystkassen, som lader ham styre ånden. Amuletten kan fjernes, men ikke nemt.
  + Paranoid. Forlader aldrig fortet, og bruger størstedelen af tiden enten i sit private kammer (hvor skattene er), i kælderen hvor Rotlaug er fanget og når han giver prædiker for pilgrimme.
* **Ridder Isadelia**:   
  I konflikt. Mener at det er for meget at torturere og afpresse elverne, men brænder så dybt for sagen at hun er villig til at følge Tylos da han har vist tydelige resultater. Kan overtales til ikke at kæmpe for Tylos, men vil ikke imod ham. Overtalelsen kan fx ske ved at de giver adgang til skattekammeret så hun kan tage dem til dragerne.
* **Ridder Niklion**:   
  Mener at tortur og kidnapning af elverne er at gå over stregen, men tør ikke handle uden at Isadelia er på hans side. Er meget større fan af at tage de fundne skatter og give dem til dragerne i stedet for at bruge naturåndens magi. Kan overtales til at gå imod Tylos, men kun hvis Isadelia ikke er på Tylos’ side.
* **Lejesoldater**Tidligere slyngler og banditter, men er nu alle konverteret til Den Fejlfri Flamme.

## Andre

* **Rotlaug**. Naturånden. Holdes fanget i en magisk cirkel i kælderen.
* **Pilgrimme:** Folk fra byen og resten af dalen der har hørt om den Fejlfri Flammes tæmning af en gud.

”Han dræbte den pilgrimme uden grund. Der var ingen tegn på korruption! Tylos er gået for vidt.”

”Han er stadig vores overordnede, og desuden har han udrettet mere for ordenen de sidste uger end resten af os har i flere år.”

”Tylos har udrettet mere *for sig selv.* Manden har glemt sin rolle. Den fandens til ånd har fordrejet hans sind.”

”Du glemmer din egen rolle, Niklion. Tylos blev sendt med det primære formål at oprette et nyt hovedkvarter, hvilket han har. Vi blev sendt for at danne kontakt med dragerne, hvilket vi ikke har gjort.”

”Har vi ikke hjulpet ham i hans mission om at sikre fortet? Så hvornår overholder Tylos sin del af aftalen? Hvorfor gemmer han på dragernes skatte? Nægter os adgang?”

”*\*Suk\**. Det er nu engang hvad der generer mig mest. Vi bør sende besked til Alfilia, hendes visdom overgår vores.”

”Hvad vi bør gøre, er at handle. Nu! Tylos’ forfald bliver hurtigere for hver dag der går. Alifilia når ikke at kunne gøre noget før det er for sent.”

# Fortet

## Udenfor

Er blevet genopbygget, men med træ og planter. Sprækkerne i murene er fikset. Der er kommet ”pigtrådshegn” af tornebuske.

Folk udråbt hedninge og andre modstandere bliver langsomt dræbt på pæle ved indgangen. Hver person sættes på tre træ pæle, to ved brystkassen og én ved maven. Glider langsomt til døden. Planter og rødder drikker deres blod som igler.

## Idenfor

Der er kommet et tårn nu. I toppen af tårnet har Tylos sit private kammer og holder også skattene her. Han lader ingen andre komme ind.

Det store træ brænder kontinuert. Det vokser hele tiden, og kan kun lige holde op med de flammer der er i den. Lyset fra bålet kan ses langt væk fra, og den side af gården er varm.

Tylos prædiker for de pilgrimme i gårdspladsen. Omtaler sig selv som en profet og udvalgt.

Skat.

Tylos har samlet alle skatterne i et rum og lader ingen andre komme derind.

A screenshot of a video game

Description automatically generated**Niklion**:

* *Lightning Fast*: 2 WP, Pick 2 init cards
* *Veteran*: 1 WP, Retain init card from round before

**Isadelia:**

* *Defensive:* 3 WP, parry without action, once per attack
* *Double Slash*: 3 WP, attack two enemies within 2m. Roll 1 attack.
* Veteran

**ENGULFING FOREST**

1. **Rank:** 2
2. **Prerequisite: ENSNARING ROOTS**
3. **Requirement:** Gesture, ingredient (branches or roots nearby)
4. **Casting Time:** Action
5. **Range:** 10 meters (sphere)
6. **Duration:** Shift

You call upon the spirits of the forest who quickly make thickets of thorns and roots shoot up from the ground in the area of effect. The area counts as rough terrain (page 44), and everyone except yourself (not monsters) who is in the area of effect when you cast the spell is ensnared by roots and branches, unable to move. Breaking free requires an **EVADE** roll – with a boon at power level 1, normally at power level 2, and with a bane at power level 3. Each attempt counts as an action in combat. Only one attempt is allowed per round. Other people who are not ensnared can help.

**LIGHTNING BOLT**

1. **Rank:** 2
2. **Prerequisite: LIGHTNING FLASH**
3. **Requirement:** Gesture
4. **Casting Time:** Action
5. **Range:** 40 meters
6. **Duration:** Instant

You call down a great bolt of lightning on a target, who suffers 2D8 damage. The bolt continues to another random target within 2 meters of the target, inflicting 2D6 damage, and then to a third target within 2 meters, who suffers 2D4 damage. Each power level beyond the first increases the number of dice rolled for damage by one. Metal armor has no effect but the spell can be dodged or parried as a ranged attack, and if this is successfully done, no further target is hit. Indoors, the **WP** cost to cast the spell is doubled.