

Drakar och Demoner

EREB ALTOR

Vol 1. Calderox-fanmaterial



RÄTTKUNGENS HOV

RIOTMINDS

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

Drakar och Demoner®

EREB ALTOR

FÖRFATTAT AV
OLOF RÖNNBLOM

OMSLAG
ALVARO TAPIA

ILLUSTRATIONER
OLOF RÖNNBLOM

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL
MAGNUS MALMBERG

Not från konstruktören

Råttkungens hov är ett äventyr som utspelar sig i sydvästra Galdarox. Speldata för de olika varelser som beskrivs finns i regelboken, speldata för specifika karaktärer finns i appendix i slutet av detta dokument. I detta äventyr kommer spelarnas tur och hur de interagerar med SL-personer att kunna påverka äventyrets utgång, så anteckna gärna spelarnas val och interaktioner.

Detta kan även mycket väl vara första gången spelarna möter en demon. Utgå från den gamla devisen "Less is more"; Att beskriva demonen Pestilentia för ingående kommer att förta spänningen. Låt demonen och dess påverkan på världen endast skymta i kulisserna!

Innehåll

| | | | |
|------------------------------------|----------|-----------------------------------|-----------|
| RÅTTKUNGENS HOV | 3 | DEN ANDRE RÅTTKUNGEN | 8 |
| Vad som verkligen hänt: | 3 | Resan norrut | 9 |
| ÄVENTYRET BÖRJAR | 4 | DEN SISTE RÅTTKUNGEN | 11 |
| Rykten i Waeglen:..... | 5 | Walgrims borg | 11 |
| DEN FÖRSTE RÅTTKUNGEN | 6 | TILLYRIA BESEGRAD | 13 |
| Byggnader | 6 | TILLBAKA I WAEGLEN | 15 |
| Den förvunne läkaren | 7 | EPILOG | 16 |
| | | APPENDIX | 17 |



*This devastation left your
cities to be burnt
Never to return
Never to return!
Them filthy rodents are still
coming for your souls
Never to let go
Never to let go!
Them rats!
Ghost- Rats*

Vad som verkligen hänt:

Ärkehäxan Tillyria har hittat Pestis Liber, en gammal handskriven volym från innan Superfluxen. Boken är skriven av en sedan länge bortglömd demonkult som dyrkade demonen Pestilentia. I boken finns flertalet hyllningar och riter till demonen, den svåraste och mest avancerade är hur man åkallar demonen till vår värld. En magisk sjukdom som kallas Pestilentias bett binder offrets själ till den onde demonen, och när tillräckligt många själar har bundits så kan Pestilentia träda över till vår sida.

För att utdela Pestilentias bett har Tillyria skapat råttkungar för att utdela dessa bett. Om en levande varelse blir biten av råttkungen i bröstet kommer denne att insjukna och dö i hemska plågor.

Tillyria har lierat sig med Buksprättarklanen, ett rövarband av orker vid som leds av den fruktansvärde Kargak Blodpiska. Buksprättarna kidnappar människor, alver och dvärgar och tar dessa till ruinerna av Walgrims borg där Tillyria bidar sin tid tillsammans med en av råttkungarna.

Att få Pestilentias bett

När spelarna möter Råttkungarna kommer dessa ALLTID först försöka dela ut Pestilentias bett.

Flera av spelarna kan mycket väl få Pestilentias bett under äventyret. När råttkungen som utdelat bettet dör så tillfrisknar personen, men ett svart ärr kommer alltid att finnas på platsen. Får en spelare flera bett kan det komma att påverka en karaktärs utseende.



Äventyret börjar

Aär äventyr börjar befinner sig äventyrarna befinner i staden Waeglen. Varför de befinner sig där är helt upptill spelledaren. Kanske har de precis avslutat ett annat uppdrag? Hur det än förhåller sig sitter de på ett värdshus i lugn och ro när det plötsligt uppstår ett stort liv utanför.

Det är ett stort pådrag på stadens torg. En välklädd lärd man står och argumenterar med en grupp häxjägare;

"Men lyssna på vad jag säger! Det kan inte vara pest! Inget av de symptom som beskrivs har några som helst likheter med pesten!"

Den lärde mannen är Alfricht från Lunthia. Spela ut scenen. En stor samling häxjägare står på ena sidan, en samling doktorer på andra. Alfricht vill inte under några som helst omständigheter att byn Wiek ska falla under häxjägarnas svärd. I desperation ropar han ut på torget:

"Medborgare i Waeglen! I vetenskapens namn kallar jag på orädda äventyrare som kan bistå i ett uppdrag som kan komma att rädda liv i tusental! Guld finns att tjäna!"

Äventyrarna tar uppdraget och får se brevet som är skrivet av tiberlitprästen Arne Skoskav

Till de styrande i Waeglen,

Vi är drabbade av en mystisk sjukdom, den sprider sig som svarta grenar över bröstet där blödande punkteringar som från ett bett syns. Vi vet inte vad det är, men flera av de boende i Wiek är sängliggande eller döda. Skicka bud till den lärde Alfricht i Lunthia. Han vet råd vad som bör göras så att denna farsot inte sprids över hela Caldarox!

Arne Skoskav

Alfricht förklarar: "Arne Skoskav är en gammal vän. Han skiljer sig från många andra tiberliter och är en sann välgörare. Han har varit en god vän till mig i många år och alltid ställt upp för mig, nu är det min tur att ställa upp för honom."

"Pest ger blodröda bölder, medan denna hittills okända farsot skapar ett svart grenverk över bröstet. Jag vill att ni för det första tar kontakt med Arne Skoskav som får berätta mer. För det andra vill jag att ni assisterar doktorerna så de kan ta prover. För det tredje vill jag att ni beskyddar läkarna så att de kan ta reda på orsaken till denna farsot! Slutligen; Kan ni sätta stopp för denna farsot så vill jag att ni gör det. Beskydda läkarna och kom tillbaka. Klarar ni alla 4 uppgifter så kommer ni att belönas med 40 guldmünt var!"

När äventyrarna antagit uppdraget visas de till 1 kärria som båda dras av 2 hästar. 3 läkare i kåpor och karaktäristiska pestmasker förbereder avfärd.

Läkare

- Gunnar- Människa
- Albrekt- Människa
- Runar- Halvorken Gorak som dödat den riktige Runar

Innan äventyrarna ger sig av så kommer de kanske vilja skaffa proviant och/eller vapen eller andra verktyg. Om de hör sig för vad invånarna har hört på sistone så går dessa rykten varma just nu:

Rykten i Waeglen:

- Det ryktas om ett rövarband med orker har rört sig ner från Syldaxbergen (Sant)
- Ingen sjukdom, Wiek vill slingra sig undan skatten (Falskt)
- Mantikoran har setts närmare än tidigare! (Sant)
- Dvärgarna kan mycket väl ha något med sjukdomen att göra (falskt)
- Varför vill snobbarna i Lunthia inte hjälpa oss med att utrota pesten totalt? De kanske VILL att vi ska dö?! (falskt)

Till slut lämnar äventyrarna Wiek. Läkarna sitter på vagnen medan äventyrarna vandrar bredvid. Läkarna är fåordiga och fokuserade på uppgiften.

Vägen till Wiek tar 2 dagar, slå 2 händelser/dag, spela ut scenerna. När en händelse har skett, stryk den så att den inte kan ske igen. Om samma händelse skulle ske igen, slå om tärningen. Alternativt väljer spelledaren själv 4 händelser

HÄNDELSER

| 1d10 | Händelse |
|------|--|
| 1 | Handlare som gärna säljer sina varor till dubbelt pris (utgå från pristabellen i spelledarboken) |
| 2 | Fiskare på väg in mot Waeglen. Säljer gärna fisk till äventyrarna, har hört om en sjukdom men vet inte mycket mer. |
| 3 | Stråtrövare |
| 4 | Samling landsknektar vid väggkanten, erbjuder att ledsaga och beskydda foljet till och med nästa händelse, sen återvänder de till sin tidigare plats |
| 5 | Försupen och avpolletterad riddare som vill ha någon att supa med |
| 6 | Dödad handlare med 2 svartalfer som går igenom bytet |
| 7 | Galgbacke med 15 hängda rövare, fullt med korpar som kalasar på liken |
| 8 | Mindre by som spelarna kan köpa förnödenheter i. De boende känner till att en märklig sjukdom finns i Wiek |
| 9 | Galning springade från Wiek, har sett Tillyria och blivit galen, kan bara skrika "RÅTTOR!" |
| 10 | På långt håll anar spelarna Svartlandsmantikoran svepa ner över en ruin. De väljer själva om de vill följa efter. Någon av spelarna kanske känner till belöningen på 100 guldmynt? |

Den förste råttkungen

När spelarna närmar sig Wiek ser de vid första anblick inget konstigt förutom att de inte kan se några bybor. Fiskebåtarna ligger uppdragna på land. På en kulle i byns norra del tornar Tiberlitkapellet i sten upp sig. Det är där Arne Skoskav håller hus.

Byggnader

Fiskebodan

I fiskebodarna kan äventyrarna hitta spön och nät för att fånga fisk om de vill. Enklare knivar och yxor kan de också förse sig med.

Stugor och torp

Stugorna och torpen är övergivna med undantag för en stuga där ett lik ligger i en säng. Äventyrarna kan hitta torkad fisk och kopparmynt om de letar.

Kyrkan

På avstånd syns inget speciellt med kyrkan men när man närmar sig så hörs ett dovt surr av flugor. Det visar sig att flertalet kroppar ligger utanför kyrkan med svarta förgreningar under huden. I kyrkan ligger kroppar huller



om buller och bakom altaret låter det av skrap och fuktiga käkar. När äventyrarna kommer fram ser de Rot stå och gnaga på prästens ansikte. Rot väser och går till anfall. När Rot går till anfall vaknar 3 av liken till liv och slåss tillsammans med Rot

Den minste råttkungen Rot, består av 25 råttor som sliter

och drar åt alla håll. Flugor och fästingar krälar och flyger över kropparna. Rot hugger vildsint omkring sig och råttor som kommer för nära riskerar att bli en del av Rot.

När äventyrarna besekrat Rot hittar de en järnring i mitten av svansarna med en märklig symbol. Detta är Tillyrias sigill. Ett lyckat Heraldikslag kan leda till att en spelare känner igen symbolen som ett sigill tillhörande den galna och förvisade ärkehäxan Tillyria.



I sakristian sitter kyrkvärden inlåst. Han har varit där i 1 vecka och levt på regnvatten och kyrkans nödförråd av torkad fisk och skorpor. Kyrkvärden har blivit helt galen och muttrar om Tillyrias

uppenbarelse: "Deras drottning! Deras drottning!
Hur kan råttorna ha en drottning? Piskor! Piskor!
Ringens knuten av piskor!"

Ser kyrkvärden ringen blir han livrädd och kastar sig bakåt och ropar "RINGEN! RINGEN SOM BINDER!"

Försöker någon ta på sig ringen sitter den fast. Försöker någon pilla in ett annat finger förstoras ringen och det andra fingret kommer in men blir helt låst. Endast med mycket kraftfull magi kan man få lös fingrarna, alternativt att fingrarna huggs av. Skulle äventyrarna sätta ringen på en levande råtta kommer den att bli en ny Råttkung

Visar äventyrarna ringen för en kunnig magiker så berättar denne att en kraftfull bindingsbesvärjelse ligger över den. Den är mycket värdefull för rätt person.

Om spelarna frågar kyrkvärden efter sjukdomens uppkomst så får de inget svar, men läkarna kommer konstatera följande efter några timmars undersökande och diskuterande

- Det är inte pest
- Svart magi kan mycket väl vara i görningen
- Sjukdomen verkar inte ha uppstått här, lika bra att fortsätta längs med vägen till nästa by

Det tar 1 dygn att ta sig till nästa by som är Huberts Gård, under natten kommer en av läkarna att försvinna

Den förvunne läkaren

Efter att äventyrarna har lämnat Wiek kommer Gorak/Runar försöka rymma för att ta sig tillbaka till Waeglen. Gorak smiter på natten när spelarna sover. Slå ett hemligt slag för Goraks smidighet. Om han lyckas så flyr han. Misslyckas Gorak, be spelarna slå mot sin perception. Lyckas de så märker de Gorak.

Väl i Waeglen kommer Gorak att dikta upp en historia om hur alla äventyrare dött. Han kommer sedan bränna ner vaktornet. Det tar 2 dagar för Gorak att ta sig till Waeglen och spelledaren slår ett hemligt slag om Gorak lyckas, han har 75 % i GL

Om Gorak lyckas så kommer spelarna efter 2 dagar att se svart rök från den sydöstra horisonten. Buksprättarklanen kommer då att ha attackerat Waeglen. De kommer inte lyckas erövra staden, men stora delar av staden läggs i ruiner och en stor del av befolkningen dödas, bland annat Alfricht. Spelarna kommer inte att kunna få någon belöning av honom.

Buksprättarklanen är då kraftigt förminskad, endast 15 orker kommer att fly tillbaka. Dessa kommer att vara mycket försiktiga och slippa förbi spelarna omärkbart. Kargak är en av de överlevande.

Häxjägarna bestämmer sig för att rida ut för att jaga orkerna. De kommer inte att hitta dem men häxjägarna kommer att hinna ifatt spelarna efter 1 dag. Beroende på hur spelarna agerade mot häxjägarna i staden kan de ställa sig på spelarnas sida eller bryskt putta dessa åt sidan för att bränna allt som antyder att det kommit i kontakt med den mystiska sjukdomen.

Om Gorak misslyckas eller dödas av spelarna kommer staden att stå kvar. Buksprättarklanen kommer att vänta men så småningom tröttna och röra sig tillbaka mot Sylaxbergen. Buksprättarklanen är 1 dag ifrån spelarna och kommer att stöta på dem. Orcherna kommer att höras på håll och de försöker inte att smygga. Det är 80 orcher som marscherar så i en direkt strid skulle det vara svårt. Spelarna skulle dock kunna välja att skugga orkerna, i sådana fall kan de ta sig till Walgrims borg utan att behöva riskera strider

Om spelarna upptäcker Gorak men låter honom leva kommer han göra allt för att försöka fly eller döda spelarna

Den andre rättkungen



Huberts gård var från början en bondgård men har genom åren växt sig större och större. Numera är det en handelsplats och fristad för vandrare och jägare. När spelarna närmar sig ser de att flera av husen är nedbrända och en askdimma ligger över området

Byggnader som fortfarande står kvar:

Stall

Tomt på hästar, finns ett ruttet kadaver.

Värdshus

Finns krus med brännvin, torkat kött och fisk och skorpor som fortfarande går att äta. Äventyrarna kan hitta 30 silvermynt i ett kassaskrin

Drängstuga

Här ligger de flesta liken som inte eldats upp, drängstugan har fått göras om till likbod.

Huberts Hus, halvt nedbränt

I mitten av Huberts gård står Huberts hus, ett vackert korsvirkeshus som till hälften har bränts ner. När äventyrarna närmar sig huset hörs ett piskande av svansar och Rotat väller ut ur en raserad vägg

Rotat är den mellersta rättkungen, består av 47 råttor. Rotat rör sig som en enhet men kan inte samarbeta mer än att röra sig åt samma håll och anfälla samma mål. Rotat liknar en enorm igel eller svart snigel som snabbt rör sig över marken. För varje KP spelarna lyckas skada Rotat så dör en råtta och faller av, när Rotat endast består av 25 råttor får han samma värden som Rot

När Rotat väl är besegrad hittar äventyrarna en likadan ring som i Rot. Läkarna som nu bara är 2 går igenom de lik som finns, tar prover, ritar skisser och konstaterar följande

- Sjukdomen är längre gången här
- Sjukdomen kommer direkt från råttbetten i bröstet
- Det är svart magi i görningen
- Sjukdomen har inte uppkommit här heller

Spela gärna ut scenen med läkarna och spelarna. Efter ett tag så hör de någon närma sig. Det är halvvalven Nefrila som är jägare anställd av Hubert. Hon har hållit sig undan Huberts gård sen sjukdomen började spridas. Nu när faran är över har hon vågat sig tillbaka. Hon har sett Tillyria (men vet inte namnet på henne) och har följande att säga:

"Hon är fruktansvärd att se. Håret ser ut som råttsvansar som ständigt piskar i luften. Runt henne och över hela hennes kropp kryper svarta råttor. 3 lärjungar har hon skapat, den ena värre än den andra"

Nefrila kan med fördel ersätta en spelarkaraktär som dör under äventyret

Resan norrut

Nefrila vet tyvärr inte mycket mer än vad hon berättat men är villig att hjälpa äventyrarna. Hon vet dock att Tillyria har rört sig norrut mot Syldaxbergen då hon på avstånd följde efter henne efter att Tillyria skapat råttkungarna. En av råttkungarna stannade kvar vid Huberts gård. En rörde sig söderut mot Wiek. En följde med henne som någon slags livvakt. Nefrila är rätt säker på att Tillyria rörde sig mot den gamla borgruinen vid Syldaxbergens fot. Spelarna kan välja 2 vägar:

- Genom ett skogslandskap "Jag hittar bra där, men det är väldigt nära Fast, så vi kan komma att stöta på svartfolk!"
- Över en hed "Vi är vandrande öppna mål! Men det kommer inte vara så svårt att hitta"

Skogslandskapet

Nefrila hittar bäst i skogen. Hon kommer att kunna skjuta harar och fasaner med sin pilbåge och delar gärna med sig av köttet. Hon kan även hitta läkande örter att koka salvor på.

Det tar 3 dagar att ta sig till Syldaxbergen genom skogen. Eftersom Nefrila hittar bra så behövs inga färdighesslag så länge hon överlever. Dör Nefrila så måste spelarna lyckas med färdighetslaget orientera de återstående dagarna. Har Nefrila redan lett spelarna i skogen 2 dagar behöver de med andra ord bara klara färdighetslaget 1 gång. För varje slag så går en dag.

Händelser

Här är det upp till spelledaren att spela ut dagarna på ett lämpligt sätt. Om äventyrarna väljer att smygga så kanske de kan överrumpla svartfolken

de möter, om de är oförsiktiga och högljudda är det kanske äventyrarna som blir överrumplade!

- Dag 1- Nefrila visar jaktstigar och berättar jakthistorier
- Dag 2- Spelarna stöter på 1T3+1 orker
- Dag 3- Spelarna stöter på 1T6 Orker
- (Följande dagar endast om Nefrila dör)
- Dag 4- Spelarna stöter på 2T6 svartalfer
- Dag 5- Spelarna stöter på 1T6 orker och 1 Rese
- Dag 6- Spelarna stöter på 1t3 orker och 1 troll
- Dag 7- Spelarna når slutet av skogen och ser Walgrims borg vid foten av Syldaxbergen

Heden

Heden är täckt av ljunng och låga buskar. Det finns en del djur som Nefrila kan skjuta men hon känner inte till några läkande växter. En spelare som lyckas med färdighetslaget Vildmarksliv eller Flora och Fauna känner igen att det växer silverljunng som man kan lägga om sår med

För att ta sig över heden måste spelarna lyckas med färdigheten orientera 2 gånger. För varje tärningslag tar det 1 dag. Varje dag, vare sig spelarna lyckas eller misslyckas med att orientera sig så måste de slå ett händelseslag på en t10 enligt tabellen på nästa sida, alternativt väljer SL en händelse. På samma sätt som i skogen så är det upp till Spelledaren att få händelsen att passa in.

Efter 5 misslyckade försök så kommer äventyrarna att ha nått slutet på heden och är framme vid Syldaxbergens fot och ser Walgrims borg framför sig

HÄNDELSER

| 1d10 | Händelse |
|------|--|
| 1 | Äventyrarna hittar ett övergivet läger med några få förnödenheter |
| 2 | En svärm på 1T10+2 harpyor flyger över heden. Dessa går till attack |
| 3 | En förfallen stuga med en liten kista med 90 kopparmynt gömd under en säng |
| 4 | En sovande Minotaur ligger bredvid en ihjälslagen Rese. Äventyrarna måste lyckas med färdighetslaget rörlighet för att smyga förbi. |
| 5 | Ett enormt skelett som vid närmare undersökning verkar tillhöra en drake |
| 6 | Långt bort på heden ser äventyrarna en jätte som vaktar en hjord visenter. Jätten kommer att ignorera äventyrarna om de inte kommer för nära |
| 7 | En porlande bäck. En spelare med fiskeutrustning kan fånga fisk som de kan äta |
| 8 | Rostiga vapen, söndertrasade rustningar och förmultnade lik. Spelarna har vandrat in i ett gammalt slagfält |
| 9 | Dvärgarna Brukun, och Brukin som vandrar mot Syldaxbergen för att ansluta till den ädla kampen att återta dvärgarnas boning |
| 10 | Ett grip-par mitt i parningssäsongen attackerar äventyrarna |

Den siste Råttkungen

Walgrims borg är en ruin. För mycket länge sen tillhörde borgen en baron vid namn Walgrim som styrde över sitt folk med järnhand. Folket och Walgrim är dock sedan länge bortglömda. Borgen ligger i ruiner som vaktas av Buksprättarklanen. Porten vaktas av 3 orker och 1 rese som blir avbytta då och då. Någon kilometer bort ligger Buksprättarklanens huvudläger dit Kargak Blodpiska och resterna av hans rövarband kommer att röra sig efter det misslyckade anfallet mot Waeglen. Står man vid ruinen kan man tydligt se röken från eldarna i lägret och med en kikare kan man se orkernas hyddor. I lägret befinner sig 14 orker, 8 resar och 22 svartalfer förutom Kargak och hans band. Kort efter att Kargak återvänder till lägret kommer orkerna, som anser att han blivit en svag ledare, att slå ihjäl honom. Den nya ledaren kommer bli den våldsamme Urz. Kargaks livlösa kropp kommer lämnas utanför lägret

Walgrims borg

Utanför

Det finns 1 huvudingång som vaktas av 3 orker och 1 rese. I fall spelarna lyckas smyga runt i ruinerna och lyckas med färdighetsslagen rörlighet samt finna dolda ting kommer de att upptäcka en hemlig sidoingång som leder till köket. Alla måste lyckas med rörlighet för att ta sig till den hemliga ingången utan att vakterna märker dem



1a våningen Vestibul

Längs med väggarna hänger resterna av söndervittrade gobelänger och rostiga svärd är upphängda bakom förmultnade sköldar. I mitten av rummet där det en gång stod en staty föreställande en riddare har orkerna rest en gudabild. Den sönderslagne riddarstatyn ligger bredvid. 4 svartalfer finns i vestibulen.

- Trappa till raserad övervåning
- Trappa till källarplan (låst dörr)
- Dörrar till festsal och kök

Festsal

En gång i tiden måste denna sal ha varit storslagen. Flertalet sedan länge vackert utsirade men mer eller mindre söndervittrade eldstäder flankerar det stenbord som står i mitten av rummet. I salen finns 4 orker, varav 1 har nyckel till källaren. När äventyrarna kommer in så är orkerna mitt inne i ett parti "Bränna hunden" och märker inte att de fått sällskap. Om äventyrarna låter orkerna spela vidare så kommer partiet urarta i anklagelser om fusk och 1 ork kommer bli ihjälslagen av de andra.

Kök

1 rese med kockkläder och en stor förskärare hugger upp en häst och rör ner denne i en gryta. Resen märker inte äventyrarna direkt utan nynnar för sig själv.

-1 källarvåning

Källartrappan leder ner till en avsats där det finns 3 dörrar

Dörr 1- Fängelseceller

Flera fängelseceller med fångar infekterade av Pestilentias bett. Flertalet är redan döda. Spelarna kan försöka rädda dem men alla är utom räddning. Även när den siste råttkungen dödas så är de så svaga och undernärda att de kommer att dö. En av fångarna berättar om vad som hänt henne

"Orkerna stormade vår by. Vi trodde att de skulle döda oss på plats... Tänk om det vore så väl! De tog oss hit och tvingade oss ner till

nästa källarvåning.... Det finns en varelse där, bestående av.... Råttor..... orkerna tvingade fram oss och den bet oss, det kändes som om livet försvann ur oss..... jag vet inte hur länge jag har legat här... snälla döda varelsen och häxan..... och snälla stöt svärdet i mitt bröst, jag ber er...."

Dörr 2- Tortyrkammare

Trots att orkerna fått stränga order om att de råttbitna ska dö av sina bett har de inte kunnat hålla sig. En enkel men mycket funktionell tortyrkammare har byggts där några stackars satar har torterats ihjäl. En ork ligger och sover på golvet

Dörr 3- Trappa ner -2 källarvåning

En smal trappa leder ner till ett större rum som verkar vara dels källarvalv, dels naturlig grotta. Detta är Walgrims gamla vinkällare. Bakom en pelare står Rattut böjd över en dvärg och biter honom med Pestilentias bett. Dvärgen är medvetlös. Rattut märker snabbt äventyrarna och går till anfall.

Den störste råttkungen, består av 86 råttor. Rattut är så långt gången och Tillyrias magi sitter så djupt att Rattut kan röra sig som en varelse. Lemmar sticker ut och dras in om vart annat. Kroppen består av ett myller av svarta glänsande råttor. Överallt lyser röda ögon och gulvita, sylvassa tänder. Rattut besitter ingen intelligens själv men är uppfylld av Tillyrias magi och hat och gör allt för att inlemma fler råttor och sprida sjukdom till allt levande. När en rätta dör äter de andra råttorna upp denne och snart har en ny rätta tagit den dödes plats.

När Rattut endast består av 47 råttor får han samma värden som Rotat och när han består av 25 råttor har han samma värden som Rot

Under striden så bevakar Tillyria från en mörk alkov. När Rattut blir besegrad så skriker hon ett isande skrik och kastar sig mot den rollsperson som utdelade den dödande attacken

Tillyria besegrad

Säxan och rättkungarna är besegrade och den sista ringen ligger framför spelarna. De 3 ringarna är mycket värdefulla för rätt person, men det är inte många i Caldarox som förstår hur speciell magin faktiskt är.

Om äventyrarna vill kan de försöka hjälpa dvärgen. Detta kräver 1 lyckat slag första hjälpen, misslyckas slaget dör Berin. Han kommer då att presentera sig som Berin, och är evigt tacksam sina räddare.

I anslutning till Rattuts tillhåll finns även Tillyrias boning. Väggarna är täckta av bokhyllor med märkliga böcker skrivna på främmande språk. Flera böcker är för en samlare mycket värdefulla.

Förslag på magier att lära sig i böckerna

- Dimma
- Dödshand
- Tala med döda
- Återuppväck döda
- Kommuniera med Demon (Se nedan)

Pestis Liber och Kommuniera med Demon



På ett altare ligger Pestis Liber, en urgammal bok som är en instruktion hur man åkallar demonen Pestilentia. Boken är full med illustrationer, böner, ritualer och besvärjelser. Vid en närmare läsning så visar det sig att boken är från innan superfluxen. För en magiker intresserad av förbjuden magi så är denna bok ovärderlig. Åkallan av Pestilentia kräver att 5000 själar smittas av "Pestilentias Bett" vilket är sjukdomen som rättkungarna burit på.

Nu när äventyrarna har besekrat Tillyria kan de, om de är dumdristiga nog, försöka kommunicera med Pestilentia. Magingen finns beskriven i Pestis Liber och i Tillyrias boning finns en cirkel uppritad, i cirkeln ligger en förkolnad ork med ett stickhål i bröstet.



Kommunicera med Demon (Pestilentia)

- Långsam
- Varaktighet: 1 timme
- Effekt: 1 Demon (Pestilentia)
- Räckvidd: 10mx10m

Rita en 10x10 meter stor perfekt formad cirkel av en blandning av aska, blod och salt. Placera ditt levande offer i mitten av cirkeln och stöt med en silverdolk i dess bröst medan du utan uppehåll upprepar Pestilentias bön: Kra' Pesti-Kre' Askis- Kru' Rattus- A'lakti. Ifall Den Ohelige Pestilentia finner dig värdig kommer Demonen att uppenbara sig för dig! Stig snabbt ut ur ringen och tala med den Ohelige Pestilentia.

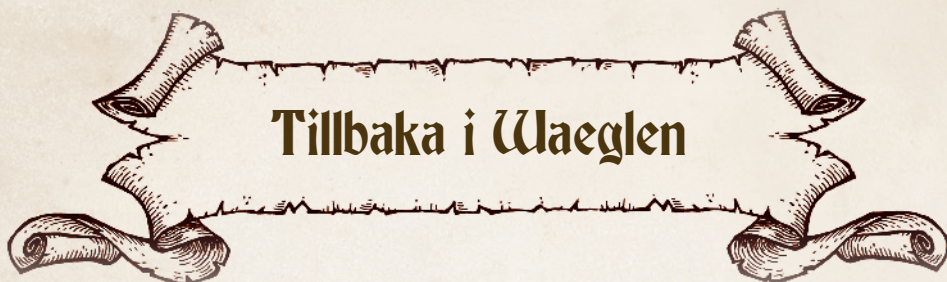
Det levande offrets STY läggs till spelarens GL.

Om spelaren lyckas så kommer en skuggskepnad av Pestilentia att uppenbara sig i mitten av ringen.

Pestilentia liknar en gigantisk råtta med 12 ben och utstickande benpipor, råttsvansar och bölder över hela kroppen. Pestilentia hatar spelarna med en brinnande frenesi men kommer göra allt för att få spelarna att hjälpa honom komma in i vår värld. Här är det upp till SL att rollspela Pestilentia; Det är en slug och ondsint demon som inte skyr några medel över huvud taget att bli insläppt i vår värld. Löften om makt och rikedom osv kan Pestilentia mycket väl lova en spelare.

En spelare som kontaktat Pestilentia kommer så länge demonen lever ha mardrömmar om att drunkna i ett hav av råttor eller bli levande uppäten av en gigantisk råtta.

Skulle en magiker, lärd eller annan kunnig om demonologins faror veta att en spelare försökt åkalla en demon skulle det kunna leda till stränga straff. Vissa skulle se det som ett brott att ens ha boken i sin ägo om de visste vad den faktiskt innehåller!



Tillbaka i Waeglen

Om Alfricht har överlevt så kommer han att ta med sig proverna och Pestis Liber till Lunthia. Han erbjuder äventyrarna mat och husrum närhelst de är på besök. Alfricht är en mycket välbärgad lärd man och kan komma att vara en framtida uppdragsgivare.

Om Alfricht inte har överlevt så kan äventyrarna vända sig till furst Tomach Hemmermacht. Han är tacksam för spelarnas rådiga ingripande men kan bara betala halva summan då staden är under återuppbyggnad. Han är dock ointresserad av Pestis Liber.

Om ingen spelare tog över Nefrila kommer hon att stanna i Waeglen och försörja sig som jägare och pälshandlare i området, om äventyrarna återkommer till Waeglen så kommer hon att ha

etablerat sig som en av de mest framgångsrika i sitt område.

Ifall spelarna räddade Berin så kommer han efter äventyrets slut att ta sig tillbaka till Gorda där han jobbar som smed. Skulle spelarna träffa honom där kommer de få kraftigt rabatterade priser.

Beroende på hur äventyrarna agerade mot häxjägarna kan de mycket väl ha hamnat i deras favör ELLER deras onåd

Ifall äventyrarna har lyckats döda Kargak och kan bevisa detta genom att ta med hans röda piska så får de 10 guldmünt

I vilket fall blir äventyrarna mottagna som hjältar och kommer åtnjuta stor respekt och beundran i hela Waeglen.



Epilog

Demonen Pestilentia har observerat hela spektaklet från Den Andra Sidan. Trots att Pestilentia inte kan tråda över till vår sida ännu så har en reva öppnat sig mellan våra världar. Pestilentia kommer att leta efter mentalt svaga individer som kan hjälpa den gamla demonen att tråda över. I närheten av Walgrims borg, strax

vid foten av Syldaxbergen så finns resterna av Buksprättarklanen. De har varit i närheten Tillyrias magi och kan nog komma väl till användning...

Pestilentia har även observerat den fjärde och siste råttkungen Tillyria skapat i hemlighet, än så länge bara 3 råttor, som går under namnet Rutt...



Appendix

TILLYRIA- ÄRKEHÄXA OCH PESTDROTTNING

| Grundegenskap | Värde |
|--|-------|
| STY | 18 |
| FYS | 18 |
| SMI | 20 |
| PER | 16 |
| PSY | 19 |
| INT | 18 |
| KAR | 10 |
| Kroppspoäng | 36 |
| Skadebonus | +1 |
| Förflyttning | 12m |
| Strid Obeväpnad | 40% |
| Strid Närstrid | 45% |
| KRA | 70 |
| Vapen och rustning | |
| Silverdolk 1T6 (Ger +5 i CL <i>Kommunicera med Demon</i>) | |
| Svart stav 2T6 (Ger +10 i CL <i>Kommunicera med Demon</i>) | |
| Färdigheter och förmågor | |
| Besvärjelser: Blixtar, Dimma, Dödshand, <i>Kommunicera med Demon</i> (Pestilentia) | |

ROT

| Grundegenskap | Värde | |
|---|-------|--------|
| STY | 15 | |
| FYS | 10 | |
| SMI | 15 | |
| PER | 11 | |
| PSY | 10 | |
| INT | 1 | |
| KAR | 1 | |
| Kroppspoäng | 25 | |
| Naturligt skydd | 1 | |
| Skadebonus | +1 | |
| Förflyttning | 8m | |
| Naturliga vapen | CL | Skada |
| Klor | 60% | 1t3 |
| Bett | 40% | 1t6 |
| Pestilentias Bett (se nedan) | 40% | 1T3/SR |
| Färdigheter och förmågor | | |
| Pestilentias bett: 40% CL, den utsatte känner en enorm smärta och förlorar 1T3 i KP varje SR. Från bettet sprider sig ett svart grenverk. Även efter att rättkungen dött så kommer det svarta finnas kvar | | |

ROTAT

| Grundegenskap | Värde | |
|---|-------|---------------|
| STY | 20 | |
| FYS | 17 | |
| SMI | 17 | |
| PER | 10 | |
| PSY | 10 | |
| INT | 1 | |
| KAR | 1 | |
| Kroppspoäng | 47 | |
| Naturligt skydd | 2 | |
| Skadebonus | 1 | |
| Förflyttning | 14 m | |
| Naturliga vapen | CL | Skada |
| Klor | 60% | 1t3+3 |
| Bett | 40% | 1t6+3 |
| Pestilentias Bett (se nedan) | 50% | 1 T 3 / SR |
| Färdigheter och förmågor | | |
| Pestilentias bett: 50% CL, den utsatte känner en enorm smärta och förlorar 1T3 i KP varje SR. Från bettet sprider sig ett svart grenverk. Även efter att rättkungen dött så kommer det svarta finnas kvar | | |

RATTUT

| Grundegenskap | Värde | |
|---|-------|--------|
| STY | 26 | |
| FYS | 21 | |
| SMI | 22 | |
| PER | 12 | |
| PSY | 10 | |
| INT | 10 | |
| KAR | 1 | |
| Kroppspoäng | 86 | |
| Naturligt skydd | 3 | |
| Skadebonus | 2 | |
| Förflyttning | 12 m | |
| Naturliga vapen | CL | Skada |
| Klor | 65% | 1T6 |
| Bett | 45% | 2T6 |
| Utskjutande kroppsdel | 20% | 3T6 |
| Pestilentias Bett (se nedan) | 60% | 1T3/SR |
| Färdigheter och förmågor | | |
| <i>Slås för er kung!</i> Varje SR slås en tärning 1-3: Inget händer 4-6: 1 T3 rättor ansluter till Rattut, justera +1 KP/Rätta <i>Pestilentias bett: 60% CL, den utsatte känner en enorm smärta och förlorar 1T3 i KP varje SR. Från bettet sprider sig ett svart grenverk. Även efter att rättkungen dött så kommer det svarta finnas kvar</i> | | |

NEFRILA

| Grundegenskap | Värde | | |
|---------------------------------|-----------|--------------|--|
| STY | 12 | | |
| FYS | 13 | | |
| SMI | 13 | | |
| PER | 14 | | |
| PSY | 10 | | |
| INT | 11 | | |
| KAR | 13 | | |
| Kroppspoäng | 25 | | |
| Skadebonus | +1 | | |
| Förflyttning | 8 | | |
| Strid Obeväpnad | 40% | | |
| Strid Närstrid | 45% | | |
| Strid avstånd | 60% | | |
| Vapen och utrustning | CL | Skada | |
| Pilbåge | 60% | 2T6 | |
| Kniv | 45% | 1T6 | |
| Färdigheter och förmågor | | | |
| Flora och fauna 60% | | | |
| Vildmarksliv 55% | | | |
| Första hjälpen 48% | | | |
| Spåra 67% | | | |

ALFRICHT

| Grundegenskap | Värde | | |
|---------------|-------|--|--|
| STY | 9 | | |
| FYS | 9 | | |
| SMI | 12 | | |
| PER | 14 | | |
| PSY | 16 | | |
| INT | 17 | | |
| KAR | 13 | | |
| Kroppspoäng | 18 | | |
| Skadebonus | 0 | | |
| Förflyttning | 8 | | |

LÄKARE

| Grundegenskap | Värde | | |
|---------------------------------|-----------|--------------|--|
| STY | 10 | | |
| FYS | 9 | | |
| SMI | 10 | | |
| PER | 15 | | |
| PSY | 15 | | |
| INT | 17 | | |
| KAR | 12 | | |
| Kroppspoäng | 19 | | |
| Skadebonus | 0 | | |
| Förflyttning | 8 | | |
| Strid Obeväpnad | 10% | | |
| Strid Närstrid | 10% | | |
| Strid avstånd | 12% | | |
| Vapen och utrustning | CL | Skada | |
| Skalpell | 10% | 1T6 | |
| Anteckningsblock | | | |
| Pestmask | | | |
| Skalpell | | | |
| Kåpa | | | |
| Färdigheter och förmågor | | | |
| Första hjälpen 75% | | | |
| Finna dolda ting 60% | | | |

GORAK

| Grundegenskap | Värde | | |
|---------------------------------|-----------|--------------|--|
| STY | 19 | | |
| FYS | 17 | | |
| SMI | 13 | | |
| PER | 11 | | |
| PSY | 12 | | |
| INT | 10 | | |
| KAR | 9 | | |
| Kroppspoäng | 35 | | |
| Naturligt skydd | 1 | | |
| Skadebonus | +3 | | |
| Förflyttning | 12 | | |
| Vapen och utrustning | CL | Skada | |
| Dolk | 19% | 1T6 | |
| Pestmask | | | |
| Kåpa | | | |
| Skalpell | | | |
| Anteckningsbok | | | |
| Färdigheter och förmågor | | | |