

Drakar och Démoner

EREB ALTOR

Vol 1. CaldaroX-fanmaterial



GRAVÖN
RIOTMINDS

RIOTMINDS AB PRESENTERAR ÄVENTYRSSPELET

Drakar och Demoner®

EREB ALTOR

FÖRFATTAT AV
ANDERS FOGELSTRÖM

OMSLAG
ALVARO TAPIA

ILLUSTRATIONER
ANDERS FOGELSTRÖM

GRAFISK FORM OCH ORIGINAL
MAGNUS MALMBERG

Not från konstruktören

Gravön är en äventyrsplats till Drakar och Demoner - rollspelet där rollpersonerna skall utforska en mytomspunnen ö. Detta äventyr har ingen utstakad handling eller antagonist med en egen agenda utan tanken är att rollpersonernas egna motiv, varse sig de är girighet, ärelystnad eller ren nyfikenhet, som skall vara drivkraften framåt. Äventyret är placerat i södra delen av spelvärlden Galdarox men kan naturligtvis flyttas utefter spelledarens behov.

I inledningen av äventyret så anges några regeltolkningar vilka är sprungna ur dels husregler som jag använt med min grupp och dels ur diskussioner på Riotminds forum. Dessa är naturligtvis frivilliga att använda.

Innehåll

GRAVÖN	3
Historia	3
Introduktion	4
Regler.....	4
Slumpmöten.....	5
ÖN	6
Östra ön	6
Västra ön.....	14
FÖREMÅL OCH MÖTEN	19
Vandils lerstaty.....	19
Varelser och SLP	19



Atanför kusten, ungefär mitt emellan Hex citadell och Pfaris, ligger en skogsbeklädd ö som i folkmun kallas för Gravön. De lokala fiskarna tar långa omvägar då ön sägs vara hemsökt av alla sorters monster och spöken från förr som har ihjäl alla som sätter sin fot där. Bevisen för detta är de gamla båtar som fortfarande ligger uppdragna på land eller förtöjda vid den gamla stenbryggan. Vid bryggans landfäste ligger några förfallna hus. På öns västra sida finns det en kulle på vars topp man kan skymta resterna av ett gammalt torn. Vad de flesta trots allt är övertygade om är att det finns rikedomar att hämta för den som vågar. Vid några tillfällen har kroppar från äventyrare flutit iland och några av dem har haft guldringar på fingrarna eller vackra halsband. Vart de hittat dem har ingen kunnat berätta.

Historia

År 115, två år efter det att draken Akkylax dödats, så avlider den siste kungen ur ormklanens ätt. Driven till döden av sorgen efter den store ormens bortgång så lät han under sina sista år förbereda efterlivet. Bolerk den tunnhårige var en ondskefull man, snål och avundsjuk,

och när klanens stora totemdjur dödats så var tecknen tydliga. Ormklanen hade nått sitt slut. På en ö strax utanför kusten lät han därför i hemlighet uppföra gravvalv till sig själv, sin familj och sina närmaste tjänare. När arbetet var utfört dödades de som jobbat där. Några fick fortsätta tjäna honom som odöda men de flesta halshöggs vid det då nybyggda tornet och deras kropp och huvud föll ner för den branta kanten. Under förevändning att han byggt ett nytt sommarpalats så åkte han dit med sitt hov och lät dem inkvartera sig i husen. På kvällen så drack de förgiftat vin, somnade in och vaknade aldrig mer. Kropparna placerades i de olika gravar som placerats ut på ön. Sen tog han plats i sin egna kammare, redo för evig vila och drack av vinet. Vid kungens sida stod hans mest lojale tjänare, den gamle trädgårdsmästaren, ensam kvar och Bolerk tvingade honom att svära att för evigt stanna på ön och sköta gravarna. Till slut så slöt även Bolerk sina ögon för att aldrig mer vakna.

Trädgårdsmästaren, lojal som han var, låste gravens portar efter sig och bosatte sig sedan i tornet på kullen. Där skulle han stanna och det ryktas om att finns där även i dessa dagar för att ta hand om gravarna.

Introduktion

Det kan finnas flera anledningar till att rollpersonerna besöker Gravön. Nedan presenteras några korta förslag.

- Rollpersonerna lockas av de skatter som ryktet säger finns på ön.
- En mäktig trollkvinna från förr ligger begravd på ön tillsammans med sin formelbok.
- Barn från en närbelägen by har försvunnit och en fiskare kände igen deras båt som förtöjd ligger vid bryggan.

Regler

Perception vs. Finna dolda ting.

Under äventyret så används grundegenskapen perception i de situationer när rollpersonen är oförberedd eller inte aktivt letar efter något. T.ex. skulle det kunna vara när de sitter och pratar runt en lägereld och något smyger mot dem i mörkret utanför. Eftersom ingen aktivt tittar ut i mörkret så kan ett PER-slag göras för att se om någon upptäcker faran. Finna dolda ting (FDT) skulle i denna situation användas av den rollperson som står post och aktivt spanar eller lyssnar efter ljud.

Skatternas värde och färdigheten värdera

När skatter listas så anges det inom parantes ett värde på föremålet. Spelledaren kan välja att antingen låta spelarna slå ett slag i färdigheten och sedan berätta föremålet värde.

Alternativet är att inte låta spelarna slå ett slag i färdigheten, då tvingas spelarna välja utifrån vad de tror vilket i sig kan skapa mer spänning i spelet.

Att öppna en dörr

Trädörrarna är alla gamla och torra efter sin tid i gravens mörker. Trots sin ålder är de fortfarande gjorda av hårdig Drakek och kräver ett lyckat slag mellan STY och 15 på motståndstabellen för att slås in. Om inget annat anges kan två personer samarbeta. Skulle rollpersonerna ha med lämpliga verktyg får de lägga till ytterligare 5. Skulle de misslyckas så har de arbetat 15 minuter i onödan och får sedan försöka igen.

De går, om inget annat anges, att öppna med ett lyckat slag i Dyrka. Om slaget misslyckas får de försöka igen efter tio minuter.

Dörrar i sten kan i regel inte slås sönder utan måste öppnas på annat sätt.

Om rollpersonerna allierat sig med Mogomoth så kan han spränga upp föremålet genom att krama sin kropp mot det och sedan detonera sig själv. Han gör det dock inte helt frivilligt utan det kräver några goda argument. Spelledaren får sedan bedöma konsekvenserna för byggnaderna i stort.

Kistor och liknande som är låsta öppnas även de med ett lyckat slag i Dyrka. Om inget annat anges så kan rollpersonerna ganska enkelt slå sönder behållaren men då är det 50% chans att föremålet på insidan går sönder. Detta beror även på föremålet t.ex. mynt går mest troligen inte sönder.

Slumpmöten

Spelledaren slår på tabellen två gånger på dagen och en gång på natten för att se om något händer. Skulle rollpersonerna lämna ön någon längre tid så kommer Gravmästaren ha lagt ut nya fällor samt väckt upp nya skelettkrigare upp till 12, antalet ökar med 2 i månaden.

SLUMPMÖTEN		
1T100 Dag	1T100 Natt	Händelse
1 - 20	1 - 10	Från trädtopparna i anslutning till en liten glänta dyker 1T4 harpyor ned mot rollpersonerna. Om rollpersonerna är vaksamma kan de upptäcka dem, annars får harpyorna +50% på sin första attack. Detta händer bara en gång, sedan skall detta resultat läsas som att inget händer.
21 - 40	11 - 20	1T4+1 skelett kommer vandrande genom buskagen. De är en av de patruller som rör sig runt på ön och går omedelbart till anfall. Ett av skeletten kommer att vända om och bege sig till tornet för att varna Gravmästaren. Skeletten har värden som anges i grundboken och är beväpnade med medeltunga vapen. De bär läderrustning. Antalet dras av från det som anges i fiendetabellen. När alla kringvandrande skelett är döda så skall detta resultat läsas som att inget händer.
41 - 50	21 - 40	I rollpersonernas väg ligger en ordentlig rävsax gömd under en hög med nedfallna löv och kvistar. Den/de som går först får slå ett PERx3 för att upptäcka den annars tar de 2T6 skada och får sin förflyttning minskad med 3 fram tills de kan vila ordentligt. Detta händer max två gånger, sen utläses detta resultat som att inget hänt.
51 - 60	41 - 50	Gravmästaren tillsammans med upp till 4 skelett (enligt fiendetabellen) anfaller rollpersonerna. Gravmästaren låter i första hand skeletten ta striden och märker han att det går dåligt så tar han till flykten.
61 - 70	51 - 60	Rollpersonerna stöter på ett tämligen färskt rådjurskadaver, ett lyckat slag i Vildmarksliv avslöjar vargspår runt liket.
71 - 100	61 - 100	Inget händer

Fiendetabell

FIENDETABELL		
Sort	Antal	Infomation
Skelett	12 st	Skeletten patrullerar ön i små grupper och rör sig i oregelbunda mönster. Ursprungligen var de äventyrare som dödots och sedan återuppväckts. De rör sig långsamt men försöker inte smyga. Bevärningen utgörs i huvudsak av låtta och medeltunga vapen och rustningar med RV upp till 2, enstaka fall 3.
Harpyor	6 st	Dessa har sina bon uppe på resterna av tornet. De lever i någon form av fred med Gravmästaren då båda ignorerar varandra.



Den långsmala ön är ungefär 400 meter bred, en knapp kilometer lång och nästan helt täckt med skog. Träden, främst björk och pilträäd, och buskarna växer hela vägen fram till vattenbrynet och den enda strand som finns är i en vik på södra sidan. Stranden är knappt fem meter lång och sluttar ganska brant upp mot de husruiner som ligger i skogsbrynet. Området kring ruinerna är stenlagt med grova granitplattor men gräs och små buskar håller sakta men säkert på att spräcka stenplattorna och återta området. Fasaderna är övervuxna med murgröna och de gamla tegeltaken har ramlat in. Liggandes på stranden eller förtöjda vid bryggan finns gamla båtar från tidigare expeditioner som en varning till andra som vill pröva lyckan på ön.

Östra ön

På östra delen av ön, nästan helt täckta av snåriga växter ligger tre stycken gamla gravvalv med ungefär 50 meter emellan. Från husruinerna vid stranden leder djursstig bara meter från en av dem. Detta är den mindre av dem som är rund till formen med öppningen vänd åt väster.

Kanske hundra meter norr om denna ligger ett avlångt gravvalv, formad som en forntida amfora. Även detta valv har öppningen riktad mot väster och är byggd av tegel.

Något öster om den runda högen ligger en låg ås som sträcker sig i nord – sydlig riktning. I den södra kortändan finns en stenport under ett stort ansikte uthugget ur ett stenblock.

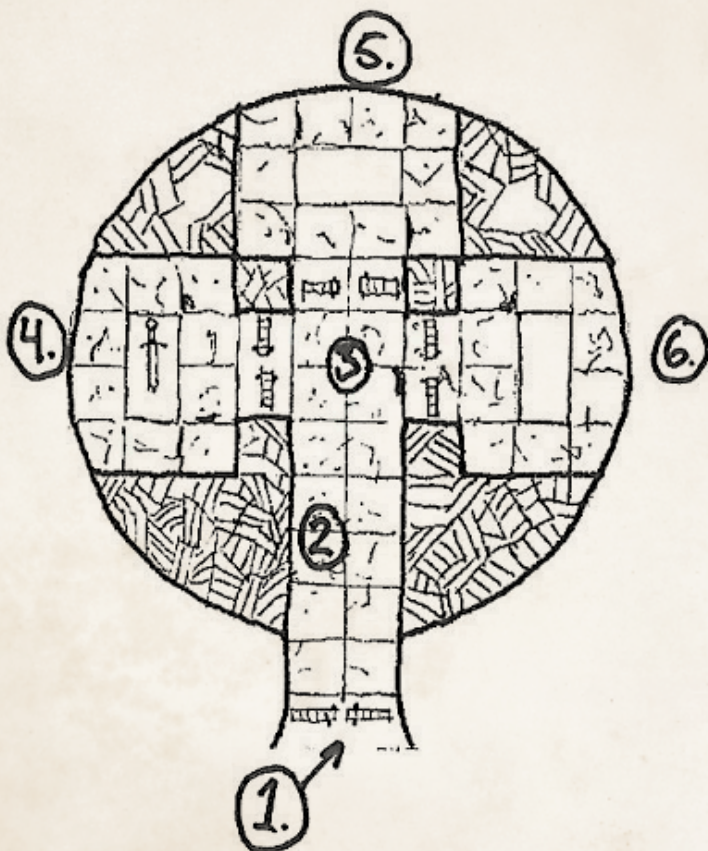
Runt det runda och det avlånga valvet växer det främst björkträäd och gravarna ligger i gläntor med lägre buskar runt. Även höjdsträckningen växer det mest björk men vid ingången står några kraftiga pilträäd vars hängande grenar skymmer sikten.

Runda valvet

På håll ser det ut som en gräs- och buskbeklädd liten kulle liggandes mitt i en glänta. Valvets öppning är vänd åt väster och blockeras till hälften av en gammal roddbåt. Högen är ungefär 20 meter i diameter och nästan helt övervuxen av buskar. Den som gräver lite på utsidan kommer att upptäcka att det under det grunda jordlagret finns ett skal av tegel. Golvet innanför består av stampad jord och väggarna är murade med grova stenar.

1. Ingången

- **Översikt:** en låg gång in i gravhögen med halvmåneformat tak. Gången är ungefär två meter bred och den vänstra delen täcks av en gammal träbåt med fören uppåt. Grenar från taggbuskar som växer på taket gör att den som går in är tvungen att huka sig.



Solljuset når bara någon halvmeter in och där kan man skymta ett golv lagt av grova stenplattor och väggar klädda med uråldriga stående trästockar.

- **Dolda ting:** Undersöker någon båten så upptäcker man att någon har slagit grova spikar igenom relingen. Om någon RP utan att undersöka båten först vräker undan den är det 10 % chans att denne sticker sig på en spik och får gift i sig. Giftet har STY 8 mot RP:ns FYS på motståndstabellen. Lyckas RP:n

händer inget, misslyckas man blir RP:n efter ungefär 1 timme illamående och får -20 % på alla färdigheter och grundegenskapsslag. Effekten sitter i två timmar.

- **Varelser:** -
- **SL:** Gravmästaren ställde för länge sedan dit båten i ett försök att dölja ingången sedan den gamla stenporten krossats av en magiker. Han såg även till att slå dit spikarna som penslades med gift för att hindra nya gravplundrare.

2. Liket i korridoren

- **Översikt:** Gången framåt är knappt 3 meter bred och från tak och väggar hänger det stora sjok av spindelväv. Ungefär 5 meter från ingången vid korridorens vänstra vägg sitter ett skelett. Det är klätt i halvruvtna kläder och har ett spjut tryckt genom bröstkorgen. Över huvudet har den en brynjuhuvu och kroppen täcks av byxor och tunika i bleknad blå färg. På golvet ligger ett rostigt bredsvärd och en rund sköld i grånat trä. Skelettets vänstra ben sitter fast i en kraftig rävsax som ligger i ett hål. Antagligen har den varit dold en gång i tiden.
- **Dolda ting:** I skelettets kläder finns 4 silvermynt och en benknota som någon ristat runor i.
- **Varelser:** -
- **SL:** Skeletten är rester från en expedition som begav sig till ön för att plundra dess skatter. Gruppen hade dock otur och stötte på Gravmästaren strax efter att de stigit iland. Krigaren flydde in i kryptan där han fastande i fällan och blev liggande tills slutet.

3. Pelarrummet

- **Översikt:** Rummet är tre gånger tre meter stort och största delen av ytan upptas av en stor pelare som står i rummets mitt. Pelaren är ungefär en meter i diameter och gjord i vitstrimmig marmor. Grovt tillyxade runor pryder dess sidor. Det finns tre öppningar varav två täcks av rejäla dörrar i Drakek. Den tredje dörren har slagits in och hänger i ett gångjärn. Ovanför dörrarna sitter marmorskivor med runor skrivna på.
- **Dolda ting:** Pelaren är även den en fälla, skulle någon ramla in i den eller trycka till den för hårt så ger den omedelbart vika. Stenblocket i taket faller ned och träffar alla som står runt i rummet med 4T6 i skada. Enda sättet att söka skydd är att slänga sig ut i korridoren vilket kräver ett lyckat SM1x3 slag. Befinner sig RP:na på den inre sidan mot rum 5 krävs ett lyckat SM1x2 slag pga avståndet. Observera att det bara är en del av innertaket som slår i backen med en

öronbedövande smäll. Graven i övrigt är orörd även om

- **Varelser:** -
- **SL:** Dörrarna är låsta med rejäla lås som med tiden rostat igen fullständigt. Det går inte att dyrka upp dem utan de måste slås sönder eller brytas upp.
- Med ett lyckat slag i Läsa och skriva med -30% kan RP:na läsa det som står ovanför dörrarna.
- Norra kammaren: "Här vilar Halldor Nackstele, de norra viddernas främste kämpe. Flanken var alltid hans största fiende."
- Östra kammaren: "Innanför porten ligger Ashild Ljusbringaren, hon visade oss vägen i mörkret."
- Södra kammaren: "Athils, son till Ashild och Halldor. Han gick i mörkret för tidigt"

4. Norra kammaren (svärdet)

- **Översikt:** På en upphöjning i rummets mitt står en kista i sten. Locket pryds av omsorgsfullt avbildad krigare iförd rustning som håller en yxa med huvudet nedåt. Mannen är förutom rustningen iförd mantel och runt huvudet sitter en enkel krona. Nedanför kistan på dess västra sida står två stycken uppstoppade hundar. Djurens päls är fruktansvärt maläten och har stora hål där benen syns. På både den östra och den västra väggen sitter färgrester från gamla målningar.
- **Dolda ting:** På golvet bakom kistan i skuggan från eventuellt fackelsken ligger en dolk i brons. Om ingen aktivt letar där krävs ett lyckat FDT för att hitta den.
- I kistan ligger resterna av krigaren placerad som locket visar. Runt dess huvud sitter ett dammigt metallband och vid dess hals ett stort halsband. Vid fotändan står ett vackert horn i en träställning. Yxhuvudet är rostangripet och skaftet knäcks så fort någon lyfter det.
- **Varelser:** Två stycken animerade hundar.
- **SL:** Om någon försöker öppna kistan så anfaller de två hundarna omedelbart. Det

är fullt möjligt att slå sönder dessa innan man rör kistan, de försvarar sig inte, och då händer ingenting.

- Dolken är magisk och innehåller två stycken olika av besvärjelsen Förtrolla föremål. En som minskar färdighetsvärdet med 5, och en som ökar skadan med 2. En magiker som kastar Syn får -25 för att upptäcka besvärjelsen. Föremål är permanent aktiverat och kräver inget av användaren.
- Metallbandet är gjort av guld som blivit smutsigt och är värt 50 guldmünt, halsbandet är av silver med ädelstenar i och värt 25 guldmünt.

5. Östra kammaren

- **Översikt:** Mitt i kammaren står en stenkista vars lock bär en avbildning av kistan förmodade innehavare. Den föreställer en kvinna iförd en fotsid klädnad, sandaler och med ett bälte runt midjan. Det långa håret är utsökt skulpterat och i sina händer håller kvinnan en kanske halvmeter lång stav med rundade ändar. Runt kistans sidor är runor huggna i stenen.
- På den norra väggen finns resterna av en dammig mosaik, den är dock för smutsigt för att man skall kunna se motivet. I det nordöstra hörnet står en gammal stol vars stoppning försvunnit och i det sydöstra ett bord med en dammig flaska på.
- **Dolda ting:** I kistan ligger resterna av besvärjerskan i form av ett skelett och tygrester. Vid sidan av kroppen ligger staven som hon håller i sina händer på kistlocket. Bland tygresterna ligger en liten hög med 30 silvermynt. I mosaiken finns ett lönnfack. En del av bilden föreställer Ashilds formelsamling och om någon trycker hårt på denna så kommer en platta att lossna och på insidan ligger en gammal bok i svart läder.
- **Varelser:** -
- **SL:** Staven är trä som torkat med tiden och går av direkt om någon använder den som vapen. Förr i tiden var den för ceremoniellt bruk och skulle nog inte hålla för att slåss med då heller. I stavens båda ändar sitter

en röd ädelsten som är värd 20 guldmünt. Om någon rengör mosaiken så är det en omsorgsfullt gjord bild av trollkvinnan i sin krafts dagar. Även om flera av de små stenarna försvunnit så är det fortfarande en vacker bild.

- Stolen går sönder om någon försöker sitta i den och flaskan är tom.
- Formelsamlingen är låst med mycket svårt lås som ger -40% på färdigheten Dyrka. Försöker någon slita upp den kommer den lagrade energin i de nedtecknade formlerna göra att boken fattar eld motsvarande formeln Låga. Boken innehåller följande läsbara besvärjelser: Skarpsikt/blindhet, Ljus och mörker, Spårlos och Genomskinlig.

6. Södra kammaren

- **Översikt:** Dörren är uppbruten och hänger på tre kvart. Stenkistan innanför är mycket enklare i detta rum. Locket är grovt hugget ur ett stenblock som inte är av samma material som kistan och det har inga utsmyckningar. Det mest iögonfallande är dock att locket hålls på plats av ett kraftigt metallband som är fäst med bultar i kistans sidor. På golvet ligger en del bråte, vad som verkar vara sönderslagna möbler, tygrester och skelettbitar.
- **Dolda ting:** Kistan döljer en Gengångare som kastar sig upp om någon öppnar kistlocket. Den är automatiskt offensiv och om RP:na inte är förberedda så tvingas de vara defensiva. Gengångaren får då även +50% på sin första attack. Kistan i övrigt är tom.
- **Varelser:** Gengångare (KP: 36, SB: +3, Förf: L6, Avststri: 35 %, Närstri: 65%, Obvöp: 44. Skada: 2T6(Bredsvärd), RV 3 (Ringbrynja)). Gengångaren har legat inspärrad i kistan länge och är tämligen galen. Den väljer alltid offensiv i alla stridor.
- **SL:** Gengångaren spärrades in i kistan av Gravmästaren efter att en grupp äventyrare slagit sönder kistan och börjat plundra den. Han kom på dem och i striden slogs rummet sönder.

tjocka sjok av spindelväv och rötter från plantorna ovanpå. Längs väggarna ligger högar av malätet och ruttnande tyg.

- **Dolda ting:** Lyckat PERx1 gör att rollpersonen ser en del av ett svärd eller liknande som sticker ut från tygresterna.
- **Varelser:** 4 st skelett (KP: 24,18,20,21, SB:- , Förf: L5, Närstri: 49, 35, 50, 45%, Obvap: 20, 12, 18, 35%. Skada: 1T6-2, 2T6-2, 3T6-3, 2T6, RV: 2, 1, 3, 2. Vapnen är i dåligt skick, vid en lyckad parering är det 40% att vapnet går sönder.
- **SL:** Skeletten ligger dolda under tyget och gör inget förrän RP:na är inne i rum 3. Om någon skulle lyfta på tyget och börja rota runt så ställer de sig upp går till anfall. De förlorar dock 2 st SR på detta. Skeletten är alltid Offensiva om stridskortet används.
- Hantverk snickeri eller PERx2 dörren in till rum 3 ser ovanligt välbehållen ut. Väldigt tät mot dörrkarmen dessutom... Om någon öppnar dörren och väntar en liten stund som kommer dörren långsamt att stänga sig självt på fyra spelrundor (ca 20s).
- Efter kanske 20 sekunder i rummet så blinkar stenögat till, något som är en skickligt utförd illusion för att dra uppmärksamheten till sig.

3. Tronsalen

- **Översikt:** Ett stort avlångt rum med kanske två och en halv meter från tak. Även här skymms sikten av sjok av spindelväv och rötter från taket. I mitten av rummet står en ensam piedestal, knappt 1 meter hög och bortom den en tron i sten. På tronen sitter ett skelett ifört helrustning och med ett svärd vid sidan. Några meter in i längs rummets sidor står sidor står två gamla kistor och ett skåp. På väggen bakom tronen hänger resterna av vad som en gång var ett baner, det går inte att se vad det föreställer längre.
- **Dolda ting:** Piedestalen står på en "vippbräda" i sten. Denna påverkas av en metallstång som går under golvet till en tryckplatta (FDT -30%, golvet tycks inte passa in just här) vars bredd täcker hela

rummet ungefär två meter in från ingången. När någon kliver på tryckplattan så tippas piedestalen till och glasklotet som ligger ovanpå kommer att rulla ned och krossas mot stengolvet. Glasklotet är förtrollat med besvärjelsen Genomskinlighet vilken halverar chansen att upptäcka den.

- Kista 1 innehåller en rostig gammal ringbrynja (RV 2, kan lagas med lyckat slag i hantverk) och några halvtrasiga knivar.
- Kista 2 är gillrad med en fälla, när locket öppnas så skjuts en spik ut och riskerar (45%, 1T6 skada) att träffa personen som öppnar den. Fällan kan upptäckas med ett lyckat FDT eller ett PERx1. Den kan desarmeras med ett lyckat Jakt och fällor. I kistan så ligger förutom lite krimskrams en välbehållen hjälm (se nedan) med skydd för nästan och kindbenen. På "hjässan" står korta spikar ut.
- **Varelser:** -
- **SL:** Från det att någon kliver på tryckplattan till dess att klotet krossas och gasen börjar fylla rummet så tar det en spelrunda. Gasen är fullt utvecklad i hela rummet efter fyra spelrundor och svider kraftigt i ögon och munhåla. Den har styrka 10 mot RP:nas FYS, misslyckande ger -30% på stridsfärdigheter och -40% besvärjelsekonst. Lyckat slag halverar dessa värden. Effekten halveras efter ca 30 minuter och försvinner efter en timme.
- Tre spelrundor efter det att fällan utlöst så öppnas dörren och de fyra skeletten från rum 2 går in och går till anfall.
- Hjälmen i kistan är förtrollad med en Blindhet E1, som utlöses när någon rör sig häftigt (väljer offensiv stridsposition). Offret kan motstå effekten med ett lyckat PSYx3.
- Skelettet på tronen är en gammal äventyrare som Gravmästaren ställt dit. I en gammal läderväska ligger två flaskor, en med en brunaktig (Läderhud E2 RV+2) och en med en blåaktig (Hela E2 2T6) vätska i. Bredsvärdet är rostigt med går att laga med ett lyckat slag i Hantverk Smide eller motsv. Rustningen är tyvärr för sönderrostad för att kunna användas.

Stora gravvalvet

Åsen ligger 200 meter öster om de två ovan nämnda gravvalven och den höjer sig kanske 20 meter upp. Toppen är mjukt rundad medan sidorna är ganska branta och björk tillsammans med några bokträd täcker den. I åsens södra ände, nästan dold av några pilträd, finns en ingång till underjorden gjord av platta stenar som staplats. Ett stort, grovt tillhugget, stenansikte kröner öppningen. I ansiktets mitt sitter ett ensamt grönt öga som stirrar ilsket ned på RP:na. Golvet innanför är stenlagt med fyrkantiga stenplattor och väggarna är murade med grovt rödaktigt tegel.

1. Ingången

- **Översikt:** En ojämn trappa leder ned i mörkret till en smal korridor.
- **Dolda ting:** FDT -40 avslöjar knappt synliga rester av fotspår i dammlagret. Dessa försvinner strax före fällan och återkommer sedan på andra sidan. De leder bort till templet.
- **Varelser:** -
- **SL:** Fotspåren är från Gravmästaren när han för ungefär 20 år sedan gick in i valvet för att placera flaskan med den fångade Mogomoth på sin plats i templet.

2. Fällan

- **Översikt:** Från trappans slut leder en korridor framåt, spindelväv hänger från taket och någonstans längre fram kan RP:na skymta ett rött ljus.
- **Dolda ting:** 6 meter framför ingången så ger golvet vika om någon kliver på det. Hålet som bildas är drygt 3 meter långt och fällan är gjord så att det krävs två personers kroppsvikt på det innan det går sönder. Fallet är 3 meter och ger 1T6 i skada. Om den främre lyckas med ett SM1x2 så hinner denne reagera och hänga sig kvar i kanten. Bakomvarande störtar tyvärr ned i mörkret. Fällan är skickligt maskerad och gräver ett PERx2 för att upptäckas, om RP:na letar sig försiktigt framåt så kan ett lyckat slag

i FDT avslöja att golvet är annorlunda här. Lönngången runt fällan är igenmurad i båda ändarna men mönstret är oregelbundet mot resten av väggen. Det kräver ett PERx1 eller FDT -20 för att hittas, för att slå in väggen krävs ett STY mot 10 på motståndstabellen. Verktyg ger +5 och arbetet tar 1 timme, dubbelt vid misslyckande.

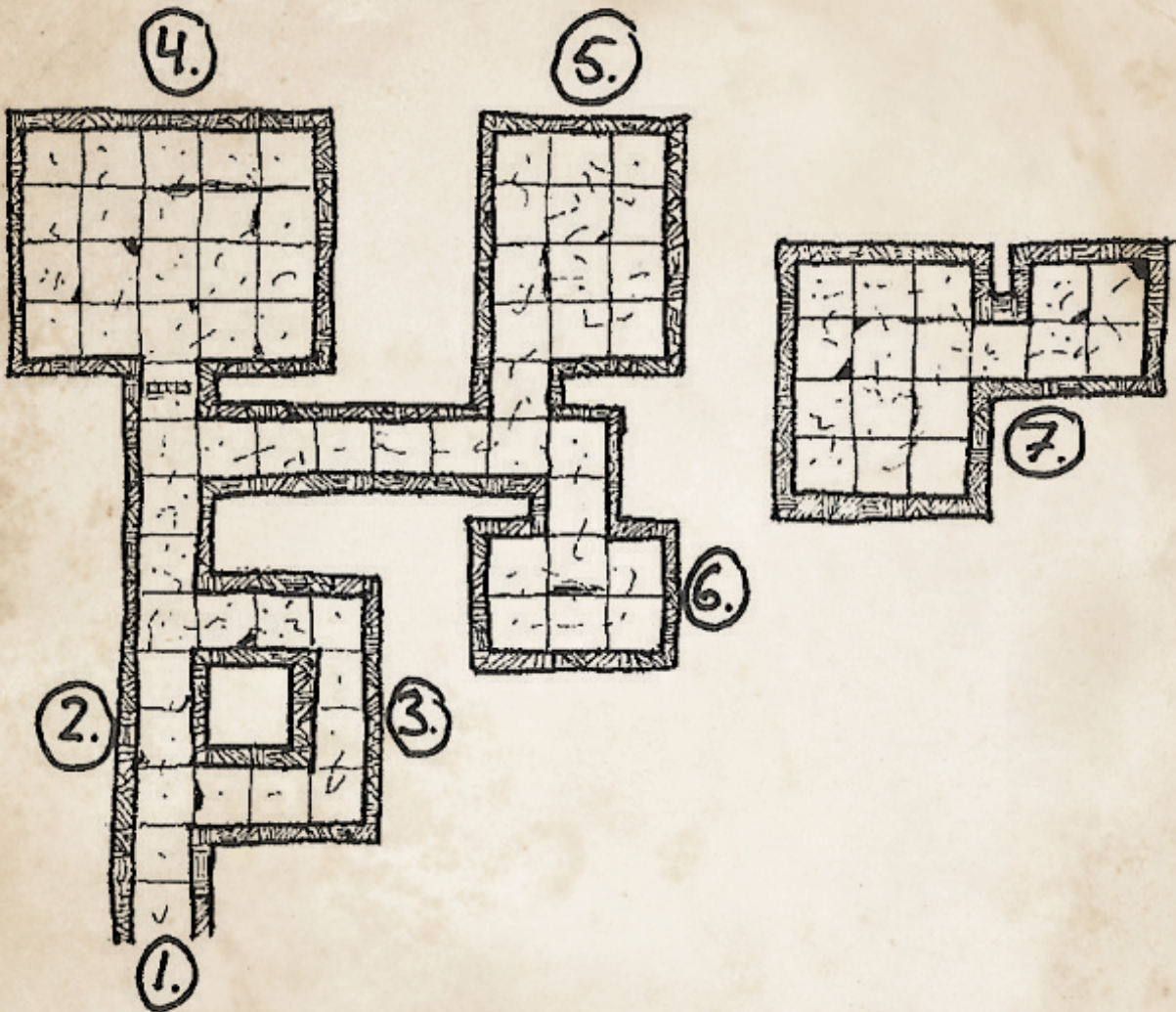
- **Varelser:** -
- **SL:** Ljuspunkten i andra änden är en magisk låga skapad med besvärjelsen med samma namn. Syftet är att avleda någon från att titta på golvet och därmed ramla ned i fällan.

3. Lönngången

- **Översikt:** En smal gång fylld med spindelväv som leder en förbi fällan.
- **Dolda ting:** -
- **Varelser:** -
- **SL:** -

4. Stora gravkammaren

- **Översikt:** I rummets mitt så står två stycken stenkistor med två meter mellanrum, enkelt utsmyckade och med runor skrivna på locket. Mellan dem, på en piedestal i sten, står en dammig liten lerstaty. Gamla trämöbler står längs den norra väggen och vid den västra står en uppstoppad sadlad häst, maläten och sliten.
- **Dolda ting:** I kistorna ligger skeletten från en man och en kvinna. Båda är iförda slitna rustningar och har rostiga svärd liggandes vid sidan. I den vänstra kistan ligger 56 guldmynt och fyra rubiner värda 50 guldmynt styck. Ädelstenarna ligger på ett träfat vid fötterna och är så dammiga att den ouppmärksamme inte kommer att se dem.
- Den högra innehåller 33 guldmynt och två halsband (värda 30 sm/st) smyckade med blå kristaller. Runt höger arm sitter ett armband med några enkla runor på insidan.
- Ett lyckas slag i Läsa och skriva med -30% gör runorna på kistorna läsbara:
- Vänstra kistan: "Här vilar Vandil, Helbrägdare av ormkungens stam."



- Högra kistan: "Här vilar (olästbart), make till Vandil."
- **Varelser:** Kvinnans Vålnad (PSY 11, kan endast träffas av magiska vapen, försvinner i sånt fall omedelbart. Hypnos, kräver ögonkontakt PSY mot PSY på motståndstabellen). Vid misslyckande så vill den hypnotiserade krypa ned i kistan med för att vara kvar med sin älskade. Måste slitas ut och effekten går över efter 10 minuter ur vålnadens synfält. Vålnaden återgår till sin vila efter lika lång tid.
- **SL:** Vålnaden materialiseras i ett ljusskimmer efter en minut efter det att hennes kista öppnats.
- Statyn på bordet är ca 30 cm hög och

föreställer en vackert skulpterad androgyn människa, den saknar vänster hand.

- Hästen är Vandils favorit och dog av sorg när hon gick bort. Den fick följa med henne i graven.

5. Lilla gravkammaren

- **Översikt:** I rummets mitt står ett stenaltare med ett barnskelett liggandes på. Skelettet är klätt trasiga bleka kläder och har ett smutsigt band runt pannan. Vid fotändan ligger en dolk med handtag i ben. Intill altaret står två stycken stolar vars stoppning försvunnit för länge sen. Längs den norra väggen står en kista och i en ställning i hörnet hänger två

marionetter från en ställning. De föreställer en riddare med svärd och rustning samt en trollkarl i grånad hatt. Färgerna har bleknat men de är väldigt välgjorda. Dockornas ögon tycks följa rollpersonerna när de rör sig runt i rummet.

- **Dolda ting:** Kistan är låst och innehåller en ringbrynja i barnstorlek, två stycken kastknivar och ett kortsvärd. Under dessa ligger en läderpåse men 3 stycken pärlor (värde 20 sm/st) och 10 guldmynt.
- **Varelser:** -
- **SL:** -

6. Templet

- **Översikt:** Ett litet rum med ett träbord vid den södra väggen. Ovanför det hänger en stor altartavla gjord av träpinnar som mest liknar ett upphängt fågelbo. På bordet står, förutom två ljusstakar i sten, fem stycken flaskor av olika storlek. Framför bordet ligger en utnött matta. Längs väggarna står kandelabrar av svart metall med ljusen fortfarande kvar.
- **Dolda ting:** Under dammet är flaskorna märkta med tre olika runor. Två stycken är märkta med en pil som pekar neråt, en med ett vågformat mönster, en med ett vågrätt streck och den femte med en cirkel. Detta innebär:
- Pil som pekar neråt: Motsvarar besvärjelsen Hela E2
- Vågformat mönster: Motsvarar Jord-/stenväg E1, men under varaktigheten så blir huden till jord.
- Vågrätt streck: Motsvarar lyft E2 och kan hållas på ett föremål
- Cirkel: När denna öppnas så slår en kraftig stank emot en och ut rinner en svart oljeliknande vätska ut. Om någon får den i munnen så måste de slå ett FYSx3 för att inte spy okontrollerbart i tre spelrundor. När vätskan sedan träffar golvet så tar demonen Mogomoth form.
- Kandelabrarna har små ädelstenar infattade i smidet. Det är 12 stycken (värde 70 sm/st) och de kan upptäckas med FDT -20 om

ingen säger att de specifikt gör rent dem.

- **Varelser:** Mogomoth, beskrivs separat.
- **SL:** Besvärjelsen Syn kan användas för att ge mer information om flaskornas innehåll. Om flaskan innehåller Mogomoth så ger inte besvärjelsen några uppgifter.

7. Källaren

- **Översikt:** Ett fyra gånger sex meter stort rum med bräte och skelettresten på golvet.
- **Dolda ting:** Lyckat slag i FDT gör att man hittar en börs med 3T10 guldmynt, en kniv i silver (30 sm), två ringar och fyra halsband i silver (20 sm/st) och två fodral i läder som innehåller besvärjelserna Ljus och mörker samt Syn.
- **Varelser:** 3 st skelett (KP: 12,19,25 SB: -, -, +1 Förf: L5 Närstri: 50, 35, 67% Obvap: 11, 19, 16% Skada: 2T6-2, 2T6-2, 1T6-3, 2T6 RV: 1, -, -.) I stället för händer har Gravmästaren monterat dit diverse trädgårdsverktyg som metallkrattor, saxblad eller en slipad spade.
- **SL:** När någon landar med en duns så vaknar de tre skeletten i det lilla rummet till liv och går till angrepp.
- För att klättra upp utan hjälp krävs ett lyckat slag i Rörlighet då väggen inte erbjuder allt för mycket hjälp.

Västra ön

Öns västra del domineras av en central placerad höjd, ungefär 300 meter från den västra vattenbrynet. Höjden är ungefär 30 meter hög och sidorna är branta. Längs den östra sidan går en ganska brant gammal väg upp till toppen. Krönet är platt och den smala vägen fortsätter bort till den södra delen. Förutom några taggiga buskar så växer det inget utan marken består av rent berg med lite lav och mossor på. I södra delen av kullen är ett torn byggt, tyvärr har de övre våningarna rasat ned någon gång i tiden och bara bottenvåningens kala väggar finns kvar. Runt tornet ligger de nedfallna stenarna i stora högar. Kullens sidor är nästan lodräta och det krävs upp till tre lyckade slag, ett var tionde meter, i

Rörlighet för att klättra upp. Ett misslyckande innebär att RP:n måste vila lite och vid fummel så faller denne.

Om någon skulle gräva nedanför tornet på den södra sidan så kommer de hitta stora mängder benrester.

På kullen västra sida finns en stor port, flankerad av två kolonner som stora ormar som slingrar sig upp runt, som leder ner i underjorden.

Tornet Markplan

- **Översikt:** Resterna av tornets tjocka väggar reser sig upp ur marken som ett minne från en svunnen storhetstid. Gången till tornet slutar vid de nedfallna väggarna som bildat en stor stenhög där porten en gång var. Innanför den kan man se ett stenlagt golv belamrat med trasiga möbler blandat med spruckna murstenar. Uppe på de gamla innerväggarna, som är nästan metertjocka, så ligger ett antal stora fågelbon.
- **Dolda ting:** I det sydvästra rummet, strax innanför det lilla hålet i väggen, finns en trälucka i golvet. Vid lyckat slag PERx3/FDT+10 så upptäcker RP:na harpyorna när de närmar sig tornet. De är inte speciellt tysta i sina reden utan tjatrar konstant.
- **Varelser:** 6 stycken harpyor (KP: 18,19,14,14,17,12 SB:- Förf:F18,L7 Klor/bett GL%: 35,32,40,26,11,19 Skada: Bett 2T6/Klor 1T6 RV:-
- **SL:** Harpyorna får slå ett PERx2 för att upptäcka rollpersonerna när de närmar sig på vägen, detta kan SL modifiera upp eller ned beroende på rollpersonernas uppträdande och vägval. Om rollpersonerna varit i strid med harpyorna tidigare så kan PER ökas med upp till två då en av dem flyger ovanför kullen och håller utkik. Harpyorna är aggressiva och anfaller så fort de får möjlighet. De flyr om hälften av dem dör och kan då komma tillbaka för att hämnas om rollpersonerna.

Källaren

- **Översikt:** Det lilla rummet som stegen leder ned i, märkt A på kartan, innehåller en trave uråldriga plankor längs väggen och en del annat snickarmaterial. I det stora rummet, märkt B, står det en stor snickarbänk tillsammans med några skåp och lådor. Dessa innehåller rostiga spikar och halvtrasiga verktyg. Kandelabrar och ljusstakar står här och var och från taket hänger en stor ljuskrona i järn. I det sista rummet, C, står en öppen stenkista. Den har inga direkta utsmyckningar och i kistan ligger ett skelett. Längs väggarna ligger högar med vapen och rustningar, gamla äventyrare och annat som dött på ön. Gravmästaren har samlat ihop deras utrustning och lagt den på hög här för att kunna utrusta sina egna krigare.
- **Dolda ting:** På arbetsbänken ligger en vackert smidd nyckel som ser väldigt väl omhändertagen ut. Den öppnar dörren till kungakryptan på bergets västra sida.
- **Varelser:** Eventuellt Gravmästaren
- **SL:** I högarna finns nästan alla tänkbara vapen. Det mesta är dock rostigt och halvtrasigt, rustningarna har hål i sig medan svärd och yxor har hack i eggen.
- Skelettet i kistan är Gravmästarens som förberedde sin egen död i tornet.

Kungens gravkammare

Gravkammarens väggar är gjorda av noggrant murade stenar vilka slipats och belagts med fin lera som puts. Sedan har de slipats och målats med vit och ljusblått som var Ormklanens färger. Golvet är lagt med fyrkantiga plattor som någontida fogats samman. I rum 2 och 8 är det lite drygt fyra meter till tak, i övriga delen är det två.

Porten

- **Översikt:** I kullen är ett kraftig dörrpar i sten byggt. Dörrarna är nästan tre meter höga och på dess båda halvor är ett slag mönstrat som visar hur soldater med ormar på sina sköldar vinner på slagfältet. Vid sidan av portarna står stora kolonner som bär upp

ett kort tak prytt av en vacker drake i sten. Runt kolonnerna så slingrar stora stenormar uppåt. I den högra porten finns ett nyckelhål.

- **Dolda ting:** Innanför portarna leder en mörk korridor fram till rum 2.
- **Varelser:** 2 st skelett (KP: 14,18 SB: - Förf: L5 Närstri: 45, 27% Obväp: 30, 72% Skada: 1T6, 1T6 RV: 1, 1) Uppe på taket ligger två stycken skelett gömda. Eftersom de döljs av tygstycken och stenar så krävs ett PERx2 eller ett FDT -30 för att hittas.
- **SL:** Porten kan öppnas med den nyckel som ligger på Gravmästarens arbetsbord i tornet eller dyrkas med -40%. Skeletten hoppar (ramlar?) ned för att anfalla bakifrån om någon öppnar porten.

Förmaket

- **Översikt:** En stor hall med sex stycken tjocka pelare. På väggarna sitter stora mosaiker som visar människor på slagfältet eller bugandes framför en tunnhårig kung. Mellan pelarna hänger slitna nästan färglösa baner och det största av dem föreställer en orm sydd med silvertråd på ljusblå bakgrund. I pelarna finns nischer där det står stora statyer som föreställer samme kung som på mosaikerna klädd i olika munderingar.
- **Dolda ting:** -
- **Varelser:** 2 st skelett (KP: 20, 19 SB: - Förf: L5 Närstri: 60, 61% Obväp: 40, 56% Skada: 2T6, 2T6 RV: 2, 2) När rollpersonerna öppnar porten så börjar dessa två skelett att röra sig från den bakre delen av kammaren. De anfaller omedelbart.
- **SL:** Ingen av dörrarna är låsta.

Krigarnas kammare

- **Översikt:** Innanför dörren ligger ett stort rum i vars väggar ett stort antal alkover är uthuggna. De är stora nog att rymma en fullvuxen kropp och det är fem stycken i höjd. På väggen mittemot dörren är det fyra rader och på de andra två tre rader. De flesta verkar så när som på lite gamla tygresten och annat tomta. Mitt på golvet står ett stort

bord med skiva i mörk sten med märkliga runor är skrivna på den.

- **Dolda ting:** I alkoverna kan rollpersonerna totalt hitta 3T100 - 50 sm och 1T100 - 20 gm. Detta kräver att de letar och det tar ungefär en halvtimme att titta igenom alla.
- **Varelser:** -
- **SL:** De som vilade här var krigare ur kungens livgarde som följde honom i döden. De förgiftades och placerades här för att kunna tjäna honom i döden. Denna uppgift har de har fullföljt och under sin patrullering av ön fått sina benrester sönderslagna av äventyrare. Gravmästaren brukar lägga de som dödas av vakterna här inne för att kunna skapa nya krigare vid behov.
- Bordet animerar de döda kroppar som läggs på skivan, det sker automatiskt men tar ungefär ett dygn innan den odöde sätter sig upp igen. Den lyder automatiskt den som lade dit kroppen. Skulle processen avbrytas så händer ingenting.
- Ett lyckat slag i dels Läsa och skriva -30% och dels i Besvärjelsekonst avslöjar bordets funktion men inte hur lång tid det tar.

Falsk skattkammare

- **Översikt:** Vid rummets borte står fyra stycken kistor och intill två stora amforer förseglade med ett lerkork. I mitten gamla möbler, bl.a. en divan, några stolar och ett bord. På väggarna sitter stora mosaiker som föreställer väl valda delar ur kungen liv.
- **Dolda ting:** Rummets golv är, till skillnad från i övriga kammare, gjort av tunna träplattor i samma storlek som stenplattorna. En uppmärksam rollperson, lyckat FDT, noterar detta och om de slår på golvet med en stav eller något så kommer träplattan de träffar gå sönder.
- Skulle någon kliva ut på golvet så kommer träplattorna ge vika och rollpersonen störta ner i ett stort, 5 meter djupt, hål. Skada 1T3+2T6. Strax därefter så ringlar den odöda jätteormen Tyrkir ut ur sitt hål i väggen och försöker krossa rollpersonen.

- Kistorna är tomma medan amfororna innehåller lamploja.
- **Varelser:** Den odöda jätteormen Tyrkir.
- **SL:** Hålets väggar är nästan helt släta och det krävs ett lyckat Rörlighet -40% för att klättra upp utan hjälp.
- Dörren är låst med ett mycket symboliskt lås och kan öppnas med ett lyckat slag i Dyrka med +20 på färdigheten.

Kartrummet

- **Översikt:** Nästan hela rummet upptas av en vacker modell av ett landskap. Berget är noggrant modellerade i lera och mellan dem löper floder i blåfärgat glas. Granar och tallar är omsorgsfullt gjorda av metall och det som antagligen en gång var odlade fält markeras av gul sand.
- Bland dessa är modeller av hus och borgar utplacerade som antagligen utvisar gamla städers lägen. I taket hänger välvda bronsstycken som en gång fick ljuset att reflekteras ned på kartan. **Dolda ting:** -
- **Varelser:** -
- **SL:** Den som lyckas med ett slag i Geografi känner igen kuststräckan som en del mellan Hex citadell och Pfaris. Kanske skulle den kunna visa vägen till okända ruiner från förr?

Hirdmästaren kammare

- **Översikt:** Kistan i rummets mitt är gjord i vacker vit marmor med slingrande mönster i stenen. På väggarna hänger flera sköldar med olika motiv och nedanför dem står ställ med gamla vapen. Den norra väggen pryds av en detaljrik karta i mosaik med en tydlig röd linje som vandrar längs kusten och ibland inåt land. I hörnen står två skelett iförda rostiga ringbrynjor beväpnade med svärd och sköld.
- **Dolda ting:** I kistan ligger Hirdmästare Vaalgård Engilsson och vilar. Trots den eviga vilan greppar händerna fortfarande hårt om de båda mästarens midda kortsvärden "Köldbite" och "Blåhämnd". Förutom dessa två finns det 324 silvermynt, 19 små

ädelstenar värda 20 sm styck och tre ringar i guld värda 50 sm styck.

- **Varelser:** 2 st skelett (KP: 23, 30 SB: - Förf: L5 Närstri: 55, 57% Obväp: 37, 26% Skada: 2T6, 2T6 RV:5, 5), General Engilsson (KP: 34 SB: +2 Förf: L5 Närstri: 70% Obväp: 41% Skada: 1T6+3 RV: 3)
- **SL:** Vapnen och sköldarna är krigsbyten från slagna fiender, de flesta är tyvärr obrukbara. De båda kortsvärden är tillverkade av en blåaktig metall med en nästan marmorliknande yta. Bägge är smidda av en riktig mästare och ger +1 i skada.

Högsalen

- **Översikt:** En stor pampig sal vars tak hålls upp med vackra valvbågar mellan pelare och väggar. Pelarna är täckta med mosaiker och gamla målningar som visar folk på jakt, i krig och andra hovscener. I rummets mitt ligger en enorm luggsliten matta vars färger bleknat och i takvalven hänger slitna baner där ormmönstret i silver kan anas. På ett podium i rummets bortre del står en stor, med ormhuvuden utsmyckad, tron i sten och framför den står ett fyrtiotal stolar uppställda på fyra led med en bred gång i mitten.
- **Dolda ting:** -
- **Varelser:** -
- **SL:** Dörren till rum 10 är låst med ett något mer komplicerat lås (Dyrka -20), de övriga är olåsta.

Musikanternas rum

- **Översikt:** Dörren döljer ett trångt rum med ett märkligt innehåll. Sittandes eller stående i en halvmåne finns ett tiotal skelett som en gång i tiden utgjort hovmusikanterna. Numera är de bundna vid sina instrument som beniga fingrar förstärka med ståltråd greppar.
- **Dolda ting:** Den som undersöker instrumenten kan finna en utsökt luta i silver (75 sm), en vacker flöjt i ben (50 sm) och en välbevarad luta (100 sm i samlarvärde).

- **Varelser:** 2 st skelett (KP: 21, 16 SB: - Förf: L5 Närstri: 40, 42% Obvåp: 60, 40% Skada: 1T6, 1T6 RV:-). Beväpnade med var sin luta så angriper de rollpersonerna när de börjar undersöka de övriga skeletten. Lutorna håller för två träffar sen slås de med händerna.
- **SL:** Skeletten kommer försöka överraska rollpersonerna genom att låta dem komma nära för att undersöka deras instrument. När någon lutar sig ned för att inspektera lutan så smäller skeletten till.

Kungens kammare

- **Översikt:** En stor och en vackert möblerad kammare med en stor himmelssäng placerad i mitten av rummet. Sängens hörnstolpar är förställer drakar och på draperierna så är en orm broderad i silvertråd. Bredvid ingången står en ett bord med tre stolar, ett skåp och en garderob. Vid sängens fotända står en stor kista. På bordet står en dammig samling med glas och flaskor. Golvet täcks av måltna mattor och längs väggarna står prydnadsföremål av alla sorter. I ett hörn står en väldigt naturtrogen staty föreställande en människa.
- **Dolda ting:** I sängen ligger resterna av kung Bolerks kropp, fortfarande med kronan på huvudet även om den mest ser ut som ett smutsigt band runt pannan. Kronan är i guld och smyckad med ädelstenar (värde ca 1000 gm). Skelettet bär även 6 armband, värde 75 sm st och ett guldhalsband värt 100 sm.
- Kistan vid fotändan innehåller en gång vackra kläder, numera mest trasor men det finns ett smyckesskrin vars innehåller är värt 100 sm.
- Bland prydnadsföremålen står flera ormar i lera och gips som inte har något direkt värde. Om någon slår sönder statyn så kommer det visa sig att den mycket riktigt innehåller en ganska välbehållen människokropp. Denna ligger dock still.

- **Varelser:** Kung Bolerks kropp är animerad av Gravmästaren och kommer att försöka gripa tag runt halsen på den (35%, skada 1T6/SR vid lyckat) som böjer sig framåt t.ex. för att studera kronan lite närmare. Skulle någon slita sig loss (STYx4) så kommer skelettet att lägga sig ned igen. Kungen stiger inte upp ur sängen och kan ganska enkelt förstöras.
- **SL:** -

Barnkammaren

- **Översikt:** Ett litet rum som innehåller två stycken vaggor, en del leksaker står längs väggarna och på ett bord i rummet. I sängarna ligger två stycken barnskelett. Hela rummet andas något ganska dystert.
- **Dolda ting:** -
- **Varelser:** -
- **SL:** -

Drottningens kammare

- **Översikt:** I ett något mindre rum än kungens står en enkel men bred säng. Gavlarna är snidade i draken Akkylax mönster och i den ligger ett ensamt skelett. Runt huvudet sitter en krona och på fingrarna ringar. Bredvid sängen står ett runt sängbord med en flaska och två glas. Vid den norra väggen står två höga skåp medan den östra pryds av en stor och vacker mosaik, antagligen föreställande kungafamiljen.
- **Dolda ting:** Skåpen innehåller klädrester men den som letar runt bland dem kan hitta en guldbrosch värd 30 gm.
- Kronan är vackert mönstrad och har gröna ädelstenar innefattade i sig. Den är värd ca 500 gm. De fem ringarna är av silver med ädelstenar och de är värda 150 sm/st.
- **Varelser:** -
- **SL:** Flaskan innehöll giftet, men det har avdunstat för länge sen.

Föremål och Möten

Vandils lerstaty

Statyn är gjord av brun lera föreställer en människa som saknar vänstra handen. Den är ungefär 30 cm hög och väger runt ett halvt kilo. Leran är bränd men kräver en viss varsamhet vid frakten annars riskerar den att gå sönder. Går statyns lemmar sönder så förlorar de sin magiska förmåga inom ett dygn.

Statyn är magisk och kan återskapa förlorade lemmar likt besvärjelsen Regenerera, med den skillnaden att istället för effektgrader så bryter man av så mycket av t.ex. en arm som behövs. Sedan hålls lerbiten mot såret och då kommer den blixtnabbt frammana ett tiotal tunna tentakler som omedelbart växer fast i såret. Den förlorade lemman har återskapats efter ett dygn men är gjord i ett brunt leraktigt utseende. Känslor och funktioner är som en riktigt arm men inget blod rinner ur den om den skulle skadas. Det är bara armar och ben som kan återskapas på detta sätt.

Varelser och SLP

Mogomoth

Demonen spärrades in för kanske 20 år sedan i flaskan av Gravmästaren. Mogomoth var tillsammans med sin mästare på ön för att försöka finna dess beryktade magiska skatter men blev

överfallen Gravmästaren och dennes odöda hjälpredor. Magikern dödades och demonen spärrades in i flaskan som sedan placerades i templet. Mogomoth är inte direkt fientligt inställd till de som släpper ut honom, utan kommer avvakta för att se vad som händer. Om någon anfaller så går demonen direkt till motattack. Är motståndet för svårt kommer demonen att försöka fly. Ilskan över att ha suttit inspärrade gör att Mogomoth utan större omsvep kan tänka sig att hjälpa rollpersonerna att slåss mot de odöda för att utkräva sin hämnd.

Till utseendet så är demonen en ganska liten varelse, knappt en meter hög och med ett oproportionerligt stort hornbeprytt huvud. Ansiktet saknar näsa, har ett stort centralt placerat öga och en rejäl mun med många tänder. Armarna är långa och dubbelt ledade vid armbågen. Händer och fötter har tre fingrar och tår respektive. Till färgen så är den grågrön och klorna metallfärgade.

STY: 16 **FYS:** 15 **SMI:** 19 **PER:** 9 **INT:** 12 **KAR:** 6
PSY: 20

SB: +1 **KP:** 31 **FÖRF:** L12

RV: 2(naturligt skydd).

Strid avst: 55 **Strid obv:** 60 **Strid närst:** 69. **Klor skada:** 1T6.

Färdigheter

Besvärjelsekonst 55%, Historia 45%, Kulturer 30%, Rörlighet 75%, FDT 20%

Demoniska förmågor

Explosiv - kan två gånger per dygn spränga sin egen kropp. Allt inom 5 meters radie tar 4T6 i skada och allt inom 10 tar 2T6 i skada. Mogomoth återskapas genom att det svarta slemmet rinner ihop till sig själv igen. Detta tar ungefär 5 spelrundor.

Gravmästaren

För många år sedan lade sig trädgårdsmästaren ner i sin stenkista i tornets källare för att avsluta sitt värv. Livet rann ur honom och det krävdes all energi för att göra detta. Det enda han kände när han slöt ögonen var ånger att han inte kunde tjäna sin kung längre. Det sista andetaget lämnade lungorna. Sen öppnade han ögonen igen, ställde sig vingligt upp och betraktade kallt sin egen döda kropp. Önskan att fortsätta tjäna hade gjort honom till en gast.

Gravmästaren ser ut som en skinntorr, mycket smal man där revbenen är synliga genom huden. Armarna är knotiga och naglarna grova. Han går framåtböjd och rör sig långsamt med en käpp som stöd. Huden i ansiktet är stram och blek, läpparna är uppdragna och visar en uppsättning sneda tänder med flera hål. Ögonen är två svarta hål där något vitt blänker långt in. Gasten är klädd i en lång särk som når nedanför knäna och med huvan uppfälld för att dölja ansiktet.

Gasten strävar att anfall ur ett bakhåll eller smygga sig på rollpersonerna i deras läger när de vilar. Han låter i första hand sina animerade skelett ta upp striden. Går striden dåligt så kommer han försöka fly undan. Gravmästaren väljer inte offensiva kort.

STY: 14 SMI: 6 PER: 7 INT: 12 KAR: 8 PSY: 13

SB:- KP: 28 FÖRF: L4

RV:-

Strid avst: 40% Strid obv: 55% Strid närst: 65%
Skada: Käpp - 1T6

Färdigheter

FDT 55%, Hantverk (snickeri, metallarbeten, trädgårdsskötsel) 75%, Jakt och fällor 80%, Rörlighet 35%.

Jätteormen Tyrkir

Tyrkir var, i levande form, en gåva från ett grannfolk när de försökte sluta fred med Ormklanen. Kung Bolerk blev mycket tacksam för gåvan och han och ormen kom att utveckla ett speciellt band under åren gång. Detta hindrade honom inte att utnyttja vapenvila till att hugga sina rivaler i ryggen vid första bästa tillfälle.

Tyrkir ser ut som en förvuxen huggorm med gråsvarta fjäll. Dessa har med århundradena torkat och här och var sticker benbitar ut. Hugg och slag har även de gjort sitt då det på vissa ställen är hål i ormens skinn. I det nästan trekantiga huvud sitter två stycken mörka ögon som aldrig blinkar och under dessa, i ormens mun, skymtar två stycken spetsiga huggtänder. Den som kommer för nära kan se hur ett grönt slemliknande gift droppar ur ormens mun. Trots sin ålder är ormen fortfarande blixtrande snabb och försöker utnyttja sin snabbhet i striden. Den väljer ofta offensiva kort för att kunna nyttja sin snabbhet till att anfall innan motståndaren.

STY: 18 SMI: 18 PER: 3 INT: 3 KAR: 1

SB: +3 KP: 36 FÖRF: L7

RV: 2.

Strid obv: 50% Skada: Bett 1T6. Gift: Bedövande FYS mot 10 på motståndstabellen. -20 på alla färdigheter och rollpersonen kan inte välja offensiva kort. Vid lyckat slag ingen effekt.

Ormens gift går att samla in i en flaska och använda på sina egna vapen med samma effekt. Totalt går det att utvinna tre doser.