

Förord

Detta torn använde jag som ett slumpmöte i ett äventyr vi spelade. Rollpersonerna var under resa och såg tornet på håll. I detta fall kände de inte till banditerna som höll till där utan skulle få vetskap om det när de nådde fram till byn som var deras mål. Där skulle byborna be rollpersonerna om hjälp med rövarna. Men inspirerade av en diskussion på forumet rollspel.nu och forumiten @2097 så hade jag något spelmöte innan lagt in platsen i en enklare slumptabell jag använde och nu kunde alltså rollpersonerna skymta tornet i horisonten.

Den andra delen, nekromantikern, kom ur att jag skulle spela ett "oneshot" och jag valde att använda samma karta en gång till men med annat innehåll. Därefter har båda delarna renskrivits och texten broderats ut då mina förberedelser inte bestod av allt detta utan enbart av kartan med lite anteckningar på ett löst papper.

Mycket nöje/Anders

Inledning

På håll kan man skymta tornet där det avtecknar sig mot horisonten uppe på sin kala höjd. Varför det en gång i tiden byggdes är det ingen som längre vet men historierna om vad som pågår där är minst sagt levande bland de närliggande byarna. Ingen har dock vågat sig dit för att undersöka då ryktena gör gällande att allt från onda trollkarlar till banditgång har tagit sin tillflykt dit.

Den som trots varningarna vågar närma sig kommer att upptäcka en låg gräs- och stenbeklädd kulle där det bara växer små låga taggbuskar. En smal stig slingrar sig upp längs kullens sida till tornets ekport. Delar av tornet har någon gång rasat och dragit med sig de övre våningarna.

Banditerna

Banditerna tog över tornet för ett halvår sedan och har sedan dess gjort vissa reparationer så att de skall kunna bo där. De använder tornet som bas varifrån de utgår för att ligga i bakhåll vid stora Kungsvägen ungefär en halv dagsmarsch bort.

Markplan

1. Stora rummet - Bakom den rejäla porten i järnbeslagen ek öppnar sig ett halvmåneformat rum upp sig. Mitt emot porten ligger en stor eldstad och ovanför den hänger ett trådslitet och grönblect baner med en silverbroderad hök på. Framför eldstaden står ett rejält träbord med bänkar längs långsidorna och två större stolar vid kortsidorna. På bordet står det odiskade trätallrikar, några muggar och en halvdrucken vinflaska. I södra delen av rummet ligger sex halmmadrasser längs ytterväggen och mellan dem står det blandat med kistor och säckar.

SL: Letar man ibland halmmadrasserna finns totalt 1t100 sm, 1t10 gm och 1t4 ädelstenar värda 1t100 sm st. Lyckat slag i Heraldik (-20% pga ålder) avslöjar att ätten Slaghök antagligen varit tornets sista ägare.

2. Trapphuset - Mindre rum där den NÖ väggen är raserad och ett stort stenröse breder ut sig. Resterna av en dörr ligger vid väggen och i hörnet står en vattentunna. Längs ytterväggen finns en enkel stentrappa som leder upp till rum 4 och ner till rum 13. Då banditerna använt stenröset som toalett kan man känna en unken doft här inne.

SL: -

3. Raserat rum - Väggarna och taket har rasat in och ligger i en stor hög i östra delen av rummet. Längs det som finns kvar av västra väggen står det några tunnor med vatten och ett stort badkar.

SL: -

Första våningen

4. Trapphuset - Ett vindpinat rum där större delen av östra väggen saknas. Trappan fortsätter några steg uppåt innan den slutar i tomma intet. En gångbro i trä har byggts runt den norra muren till rum 6.

SL: Om någon försöker fortsätta uppåt är det 40% chans att de översta trappstegen rasar och man faller ned på stenröset för 1T3 + 2T6 skada.

5. Wexia den rödes rum - Nordöstra hörnet upptas av en öppen spis med en gryta hängandes över elden och liten vedtrave bredvid. I snören och trådar från taket hänger små benbitar, fjädrar och gubbar av gjorda småpinnar. Längs innerväggen står en enkel välbäddad säng och ovanför hänger en tapet som visar vad som hänt under ett gammalt slag. Bredvid sängen mot ytterväggen står en skrivpulpet med kandelaber, gåspenna och bläckhorn. En tjock bok ligger uppslagen på pulpeten och på en hylla under ligger två till. Bredvid skrivpulpeten står två stycken kistor staplade ovanpå varandra.

SL: Ett lyckat slag i kulturer avslöjar att tapeten utvisar ett gammalt alviskt slag mot en orkarmé och ett lyckats slag i värdesätta sätter dess värde till ca 1000 sm. En av böckerna i skrivpulpeten är en historiebok och de andra två handlar om astrologi. En låst (Dyrka -20%) kista med en enkel spikfälla (FDT -30% för att upptäcka fällan och Dyrka för att desaptera) står under sängen. Den innehåller två pergament med besvärjelserna FÖRTROLLA FÖREMÅL och TALA MED DÖDA, en börs med totalt 1t100 sm och en karta över omgivningen. Den ena av de större kistorna är inte låst och innehåller kläder och personliga effekter utan direkt värde. Den andra är låst (Dyrka +20%) och innehåller stora mängder alkoholhaltiga drycker.

6. Korridoren och avsatsen - En bred korridor där ett slitet banér likt de i rum 1 hänger på den

västra väggen. I öster slutar korridoren i en bred avsats där väggen, taket och delar av golvet fallit ihop och takbjälkar sticker ut. En träbro leder till rum 4. På östra väggen mot rum 7 hänger en enkel repstege som leder till rum 8.

SL: Golvet längst ut instabilt och om någon hoppar, slåss eller gör något annat livligt där så är det 10% per person som står tätt intill varann att golvet rasar och personerna tar 1T3 + 1T6 i skada.

7. Wulgrims rum - Banditernas ledare bor i ett sparsamt möblerat rum med en enkelt murad öppen spis i sydvästra hörnet och bredvid den en träsäng med flera tjocka filter och garvade djurhudar. Mitt emot dörren står ett skåp och framför det ligger ett slitet björnskinns på golvet. Fönsterluckorna är stängda och extra tätade med en gammal bonad. Framför spisen står en stol med en fotpall.

SL: Skåpet innehåller Wulgrims kläder och har ett lönnfack (FDT - 20%) i botten vilket innehåller dels en penningpung med 2t100 + 100 sm och 1t4 ädelstenar värda 1t100 styck, dels två små flaskor. Den ena med en brunaktig vätska (LÄDERHUD E2=RV2) och den andra citrongul vätska (HELA E1).

Taket

8. Utkiken - Via repstegen kommer man upp till en liten avsats där banditerna över norra delen spänt en segelduk mellan väggen och marken som skydd för väder och vind. I vindsyddet står en liten tunna med vatten, en hink med några vildäpplen och en kortbåge med ett koger med 20 pilar. Vid västra fönstret står en pall.

SL: -

Grottan under brunnen

9. Fängen - Större grotta med knappt två meter i takhöjd. I en av de norra alkovertorna ligger ett

dammigt skelett lutat mot väggen iförd några tygtrasor.

SL: En närmare undersökning avslöjar att skelettets ena hand har spikats fast i bergväggen. Ett lyckats FDT (-30%) eller om RP:na flyttar skelettet avslöjar att det kring bäckenet ligger något som liknar stenkulor. Detta är egentligen 1T6 + 3 väldigt smutsiga ädelstenar värda 1T100 + 50 sm styck. Om RP:na rör skelettet materialiseras inom 1t6+3 SR en kvinnlig vålnad framför dem vilt skrikandes. Efter en stund lugnar hon ner sig och RP:na kan se att även vålnadens hand sitter fastspikad i grottväggen. Den vädjar till dem att lossa spiken ur väggen så hon kan lämna detta liv för nästa. Hon erbjuder dem ädelstenarna som betalning och om dessa är borta en vägbeskrivning till hennes mästares gamla gömställe där det säkert finns skatter. Om RP:na tar bort spiken, vilket har Motstånd 25 mot STY och kräver verktyg, försvinner vålnaden. Om de går så kommer hon att skrika och svära efter dem en stund.

10. Korsningen - Större grotta där takhöjden är ungefär en och en halv meter.

SL: -

11. Grottan med dammen - En lite drygt två gånger fem meter stor grotta med knappt en meter i takhöjd. Ovanför dammen rinner en liten rännil med vatten ned längs grottväggen.

SL: I botten av dammen ligger 1t100 sm utspridda från önskare genom tiderna. Hittas med hjälp av ett lyckat Finna dolda ting.

12. Gömstället - Takhöjden är ungefär en och en halv meter i denna avlånga grotta. I den lilla alkoven i södra väggen ligger en svulten man i slitna kläder på en smutsig filt.

SL: Mannen försökte fly från banditerna för några dagar sen och hoppade i desperation ner i brunnen när han var på väg att bli upptäckt. Han har överlevt genom att äta mossor som växer på

väggarna. Han känner till skelettet i rummet bredvid men vågade inte röra det och vet därmed inget om vålnaden.

Källaren

13. Tortyrkammaren - Stort rum till bredden fyllt med sträckbänkar, järnjungfrur och allt man kan tänka sig i tortyrväg. Väggarna är sotiga och smutsar ner kläderna och stengolvet är rödbrunt fläckigt. På hyllor och i trälådor längs södra väggen ligger diverse tänger, kedjor, rostiga knivar och annat. I nordöstra hörnet finns en murad brunn med en hink i ett rep bredvid. I västra väggen finns tre dörrar, varav den mellersta och södra har småluckor i nederkant.

SL: Ett lyckat Finna dolda ting avslöjar att brunnen öppnar upp sig i en stor grotta (rum 11) med en vattensamling rakt under. Släpper man ned en fackla, ljus eller motsvarande kan man se att det finns ett större utrymme där nere innan facklan slocknar. Det är cirka fem meter ner till vattenytan och med ett lyckats slag i rörlighet kommer man ned torrskodd annars ramlar man ned i vattnet. Rummet innehåller inga direkta värdesaker om man inte är intresserad av tortyr vilket det då är en guldgruva. Sakerna är rostiga och har inte använts på länge men är fullt fungerande.

14. Lilla cellen - Ett klaustrofobiskt rum med gammal halm i ena hörnet och en tom hink i andra. Från södra väggen hänger några kedjor.

SL: -

15. Stora cellen - I ett hörn ligger några smutsiga och lusinfekterade filter och i väggarna sitter arm- och fotbojor. Det stinker från hinken med avföring som står på golvet. När dörren öppnas rycker en mörk skugga till och ett slitet ansikte tittar upp.

SL: En nästan naken kvinna sitter fastkedjad här. Hon är en jägare av alvisk härkomst som tillsammans med en vän togs till fånga för några

dagarna sen när de undersökte ruinen. Kamraten lyckades under gårdagen fly och rövare har misshandlat henne som hämnd.

16. Förråd - Rummet är fyllt med gruppens stöldgods som ligger i en salig röra. Det är saker som gruppen av olika anledningar inte lyckats göra sig av med som t.ex. böcker, prydnadsföremål och för dem ointressanta vapen. En hel del skräp skyfflades även in här när banditerna tog tornet i besittning.

SL: Här kan man bl.a. hitta Amaras och Elmonds saker.

Spelledarpersoner

Wulgrim

Banditernas högt respekterade ledare som i gengäld visar stor omsorg för dem. Om en strid inte går att vinna kommer han att söka en förhandlingslösning. Har anställt Wexia den röde som ligans helare men ångrar detta då Wexia är tämligen alkoholiserad. Mörkt hår i page, slokmustasch och vakna blå ögon. 47 år gammal.

STY: 16 FYS: 16 SMI: 13 PER: 10 INT: 11 KAR: 16
PSY: 16 SB: +1 KP: 32 FÖRF: 8 Strid avst: 45%
Strid obv: 60% Strid närst: 75%. RV: 2
(läderrustning)

Färdigheter

Förhandla: 55%, Finna dolda ting: 61%, Tjuveri: 40%.

Vapen och utrustning

Stridsyxha, helande dryck (motsv HELA E1).

Wexia den röde

Försupen magiker som tagit anställning hos Wulgrim då han i princip inte duger till något annat. Innan alkoholen tog över var han mycket skicklig. Tänker i första hand på sig själv och kommer inte slåss om ingen annan är där. Vid en strid kommer Wexia i första hand försöka öka sina kamraters förmåga att slåss, därefter hela dem och i sista hand själv anfalla. När RP:na når tornet slås 1T100-30 för att avgöra hur full han är genom att dra av resultatet från hans färdigheter. Om resultatet når 0 i någon färdighet är han för full för att använda just den färdigheten. 0% i Finna dolda ting innebär t.ex. att han raglar runt ganska ouppmärksam men kan fortfarande använda magi till minst 50% CL.

STY: 9 FYS: 8 SMI: 10 PER: 10 INT: 16 KAR: 11 PSY: 17 SB: - KP: 17 FÖRF: 8 Strid avst: 45% Strid obv: 15% Strid närst: 20%. RV: 1 (tygrustning).

Färdigheter

Besvärjelsekonst: 80%, Förhandla: 60%, Finna dolda ting: 30%

Besvärjelser

Dimma, Eldkvast, Förtrolla föremål, Hela, Läderhud, Lyft.

Vapen och utrustning

3 st kastknivar, helande dryck (motsv HELA E1), fickplunta i silver.

Rövarna - 8 st

Alla har läderrustning och fyra stycken har en liten sköld och antingen ett lätt eller ett medeltungt vapen. De två har armborst och två har slungor och knivar.

STY: 14 FYS: 13 SMI: 12 PER: 12 INT: 10 KAR: 10
PSY: 11 SB: - KP: 27 FÖRF: 8 Strid avst: 45% Strid obv: 40% Strid närst: 55%. RV: 2 läder (4 vid liten sköld).

Alvjägaren – Amara Sylkas

Amara och hennes bror Elmond blev tillfångatagna för några dagar sen av rövarna. Hon är en mycket duktig jägare och var ute på jakt åt stammen. Några av rövarna misshandlade henne när Elmond lyckades smita ut härom dagen.

STY: 14 FYS: 13 SMI: 16 PER: 16 INT: 11 KAR: 12
PSY: 10 SB: - KP: 19 (max 27) FÖRF: 9 Strid avst: 75% Strid obv: 40% Strid närst: 65% RV: -

Färdigheter

FDT: 60%, Jakt/fällor: 75%, Rörlighet: 80%.

Vapen och utrustning

Läderrustning, kortsvärd och kortbåge (ligger i rum 16)

Den förrymde i brunnen - Elmond Sylkas

Amaras bror flydde vid då en av vakterna ramlade omkull och slog sig halvt medvetslös. Tyvärr fick han inte med sin syster och tänkte att han skulle slänga sig i brunnen och gömma sig men hamnade i grottorna under.

STY: 9 FYS: 10 SMI: 12 PER: 16 INT: 16 KAR: 14
PSY: 17 SB: - KP: 10 (max 19) FÖRF: 8 Strid avst:
35% Strid obv: 20% Strid närst: 40%. RV: -

Färdigheter

FDT: 65%, besvärjelsekonst: 75%, Rörlighet: 40%

Besvärjelser

Skingra, Regenerera, Stenform, Eldkvast, Hela.

Vapen och utrustning

Kniv och formelbok (ligger i rum 16)

Rövarnas plan

Om rollpersonerna blir upptäckta under vägen fram till tornet och de bedöms som fientliga kommer rövarna att beskjuta dem med armborst så fort det är lämpligt. Skulle någon trots detta lyckas ta sig in så kommer rövarna att försöka ta upp striden i rum 1 eftersom det där finns möjligheter att fly. Skulle situationen uppstå där de inte kan fly ut genom hålet i rum 3 eller genom dörren kommer de att ta sig uppåt till rum 6 för att där fortsätta försvaret med möjligheten att kunna hoppa ner på marken och försvinna.

Skulle rollpersonerna komma fram utan att bli upptäckta så beror rövarnas placering på klockan. Är det mitt i natten (ca 22 – 06) så kommer de att sova med ytterdörren låst och en post i rum 3. På dagarna (ca 06 – 18) är huvuddelen ute och rövar, jagar eller motsvarande. Då är två rövare kvar och det är 50% chans att också Wexia är kvar.

På kvällen (ca 18 – 22) är rövarna i tornet och håller på med olika sysslor. I regel är en post uppe i rum 8 så länge det är ljus och en håller vakt nere i källaren. De övriga lagar mat, slipar vapnen eller lagar något på tornet.

Nekromantikerns torn

På håll kan man skymta tornet där det avtecknar sig mot horisonten uppe på sin kala höjd. Varför det en gång i tiden byggdes är det ingen som längre vet men historierna om vad som pågår där är minst sagt levande bland de närliggande byarna. Ingen har dock vågat sig dit för att undersöka då ryktena gör gällande att allt från onda trollkarlar till banditgång har tagit sin tillflykt dit.

Den som trots varningarna vågar närma sig kommer att upptäcka en låg gräs- och stenkäddad kulle där det bara växer små taggbuskar. Delar av tornet har någon gång rasat och dragit med sig de övre våningarna. En lerig liten väg med hjulspår letar sig upp längs kullens sida till tornets ekport. Runt toppen av tornet cirkulerar kråkor, skator och korpar vilka för ett fasligt oljud.

Markplan

1. Stora rummet - Hemtrevligt möblerat rum med tjocka mattor på golvet, stort matbord med bänkar och ett skåp i norra delen och några bekvämare stolar runt ett lågt bord i södra. Längs södra väggen står en bokhylla med några böcker och pergamentrullar i. Framför eldstaden står det fyra fåtöljer i en halvcirkel och i fönstren brinner det ljus från vilka en behaglig om än stark doft av blommor sprider sig. Bredvid eldstaden hänger ett snöre i guldtråd med tofts ned från ett hål i taket. På var sin sida om porten hänger det gamla baneret med en i silvertråd broderad hög på grön bakgrund.

SL: Skåpet innehåller några flaskor med vin spetsat extrakt från Tusensovan, en blomma vars blad efter rätt tillagning kan få folk att tупpa av nästan omedelbart. Giftet har styrka 30 mot FYS på motståndstabellen och vid misslyckande blir man medvetslös i ca 2 timmar inom 2t6 SR. Lyckas man blir man extremt slö, ofokuserad och får svårt att göra något (-25% på allt). Om någon luktar på vinet och lyckas med ett slag i Flora och Fauna med -20% så kan den känna igen doften av

Tusensova. Dörren till rum tre är låst och kan bara öppnas om någon drar i snöret vid eldstaden. Om någon drar i repet, se rum tre för mer information.

2. Trapphuset - Mindre rum där den NÖ väggen är raserad och ett stort stenröse breder ut sig. Resterna av en dörr ligger längs väggen och i hörnet står en vattentunna. Längs ytterväggen finns en enkel stentrappa som leder upp till rum 4 och ner till rum 13. Trappan ner är spärrad av en gallergrind och på golvet syns flera stora roströda fläckar.

SL: I trappan upp är en fälla gillrad. Det fjärde trappsteget är utbytt mot en väl maskerad träbit som knäcks om man lägger tyngd på det. Under träbiten sitter spikar doppade i samma gift som i rum 1, dock är det något svagare (styrka 20). Gallergrinden är låst och öppnas med ett lyckat slag i Dyrka. Grinden går även att slita loss från väggen och har då styrka 40 mot max 3 RP:s STY på motståndstabellen.

3. Raserat rum - Väggarna och taket har rasat in och ligger i en stor hög i östra delen av rummet. På väggen hänger ett stort träkar och några står vid dörren vattentunnor. Hålet in väggen är nödortfittigt lagat med en uppspänd segelduk. Från dörregeln löper ett rep upp till ett hål i taket. I mitten av rummet står sex stycken animerade skelett.

SL: Om någon i rum ett drar i repet där kommer dörren att låsas upp och skeletten på led gå ut i rum 1. Där kommer de att angripa alla utom Hylsia och Warman om inte dessa ger en annan order.

Första våningen

4. Trapphuset - Ett vindpinat rum där större delen av östra väggen saknas. Trappan fortsätter några steg uppåt innan den slutar i intet. Ovanför dörren sitter en uppochnedvänd skalle av alvisk härkomst monterad på en krok i väggen.

SL: Om någon försöker fortsätta uppåt är det 40% chans att de översta trappstegen rasar och man faller ned på stenröset för 1T3 + 2T6 skada. Om någon vrider skallen 180 grader så desarmeras fällan i rum 5.

5. Lilla laboratoriet – Det första som möter en när man kliver in från trapphuset är gapet från ett reptilskelett som hänger i taket tillsammans med någon frän doft från torkade växter. Längs norra väggen står ett stort träbord fyllt med flaskor, glasburkar, mortlar och knivar i olika storlekar. På en hylla ovanför bordet står 4 flaskor med olikfärgad vätska tillsammans med 5 lädertuber. Mot ytterväggen står en skrivpulpet med gåsfjäderpenna, bläckflaska och några ljusstumpar. Bredvid skrivpulpeten står en bokhylla med en torkad orkhand, skelettet av en råtta och några dammiga böcker.

SL: Dörren från rum 4 har en magiskt gillrad fälla som gör att om man öppnar den utan att vidtagit rätt åtgärder så kommer reptilskelettet (KP: 16, Bett - CL: 70%, Skada: 1T6, vid 6 så fastnar personens huvud i gapet och tar 1T6 skada automatisk per SR intill dess att man övervunnit STY 15 på motståndstabellen eller skelettet slagits sönder. Om man tar sig förbi gapet så träffar RP:na automatiskt.) försöka bita den första som går genom dörren i huvudet. Hukande, krypande, ankor, dvärgar och halvlängdsfolk m.m. kan undgå attacken enligt SL:s bedömning. Råttskelettet kommer att springa iväg för att hitta sin herre och varna för inkräktare genom att inledningsvis springa till rum 7 och därefter neråt våning för våning. Dör direkt vid en lyckad attack. Orkhanden (KP: 4, Strypgrepp – CL: 30%, Skada: Enl syrebrist, s. 46 i regelboken.) kommer att försöka ta ett strypgrepp på den som försöker titta närmare på handen. Ett lyckat FDT så kan RP:na se att det rycker i dess fingrar.

Skatter: Flaska med mörkröd vätska innehåller 10 doser Tusensova (se rum 1), citrongul vätska 1 dos helande dryck (HELA E1), blå vätska fungerar

som DIMMA E1 med centrum där vätskan spills och brunaktig vätska ger LÄDERHUD E2=RV2. Lädertuberna innehåller pergament varav en med besvärjelsen TALA MED DÖDA och en med DÖDSHAND. Två stycken är privata anteckningar om ett tempel och den sista en karta med en skog nyligen inringad.

6. Korridoren och avsatsen - En bred korridor där ett stort pentagram, med ett orkhuvud i mitten, är målat på den västra väggen. I öster slutar korridoren i en bred avsats där väggen, taket och delar av golvet fallit ihop och takbjälkar sticker ut. En rejäl stege lutat mot väggen till rum 7 leder upp till rum 8.

SL: Golvet längst ut instabilt och om någon hoppar, slåss eller gör något annat livligt där så är det 10% per person som står tätt intill varann att golvet rasar och personerna tar 1T3 + 1T6 i skada. Om någon går in i rum 5 från detta håll så kommer fällan inte att aktiveras.

7. Sovrummet – Luxuöst inrett rum med en stor himmelssäng med huvudändan mot östra väggen. Ovanför sängen hänger hökbaneret, den här gången i bättre skick än där nere. På golvet framför sängen ligger en tjock matta och i sydvästra hörnet brinner en brasa i den öppna spisen. Längs södra väggen står två byråer och ovanpå dem står en några burkar och flaskor.

SL: Byråerna innehåller fina kläder till ett värde av 100 sm, behållarna som står ovanpå innehåller smink. I en av lådorna ligger en börs med 2T100+50 sm i.

Taket

8. Taket – En träställning upptar nästan hela våningen och från den hänger det tre stycken människo- och ett anklik som fåglarna håller på att äta rena. De lyfter om RP:na sjasar bort dem och sätter sig då på murarna och stirrar ned på den en stund innan de en efter en återkommer. På golvet ligger det rester från kropparna och stanken är fruktansvärd.

SL: Om någon undersöker kropparna närmare så måste RP:n lyckas med ett Fysik X 2 slag för att inte börja spy och få -10% på alla Styrke- och Smidighetsbaserade färdigheter i en timme. Om någon skär ned kropparna kommer de inom kort ställa sig upp och anfalla rollpersonerna. En av kråkorna är Warmans husdjur och håller utkik. På dagen så upptäcker den automatiskt alla som närmar sig tornet och flyger då ned och förvarnar Warman.

Grottan under brunnen

9. Norra grottan - Grotta med knappt två meter i takhöjd och en stenpelare i sydvästra delen.

SL: Ett lyckat slag i FDT hittar märkliga spår på marken och ett lyckat slag i Spåra berättar att de inte är från någon (i alla fall för RP:n) känd varelse.

10. Västra grottan - Större grotta där takhöjden är ungefär en och en halv meter. I västra delen av rummet finns en stor stenpelare med några märkliga symboler inristade.

SL: Ett lyckat slag i FDT hittar märkliga spår på marken och ett lyckat slag i Spåra berättar att de inte är från någon (i alla fall för RP:n) känd varelse.

11. Rummet med dammen - En lite drygt två gånger fem meter stor grotta med knappt en meter i takhöjd. Ovanför dammen rinner en liten rännil med vatten ned längs grottväggen. Det stinker av likdoft och i och runt dammen ligger tygrester, benbitar och ruttnande små köttrester. Vattnet ser sjukligt brunt ut och har en oljig yta som speglar sig i regnbågens färger.

SL: Ett lyckat slag i FDT hittar märkliga spår på marken och ett lyckat slag i Spåra berättar att de inte är från någon (i alla fall för RP:n) känd varelse. Om någon vågar sig ned och letar i vattnet så måste de slå ett slag under sin Fysik X 2 för att inte spy något fruktansvärt och få -10% på alla Styrke- och Smidighetsbaserade

färdigheter i en timme. Ett lyckat slag i FDT ger 2T100 sm.

12. Gömstället - Takhöjden är ungefär en och en halv meter i denna avlånga grotta. I den lilla alkoven i södra väggen ligger en svulten man i slitna kläder på en smutsig filt.

SL: Ett lyckat slag i FDT hittar märkliga spår på marken och ett lyckat slag i Spåra berättar att de inte är från någon (i alla fall för RP:n) känd varelse.

Källaren

13. Stora laboratoriet – Några fyrfat och facklor längs väggarna lyser upp rummet och i mitten står två stora smutsiga träbord och mellan dem står en liten arbetsbänk med fläckiga verktyg. Borden är täckta med smutsiga lakan och avslöjar konturerna av två kroppar. Längs den norra väggen står en lång träbänk fylld med all från skalpeller och pincetter till stora bensågar och klyvare. Bänken tar slut i nordöstra hörnet vid en murad brunn med rep och hink. I västra väggen finns tre dörrar, varav den mellersta och södra har småluckor i nederkant.

SL: Det är 10% chans att varelsen i brunnen hör RP:na och börjar göra märkliga ljud ifrån sig. Gör de mer ljud ifrån sig ökar chansen men det är upp till SL att justera. Hylisia kan på befallning få kropparna som ligger på bordet att ställa sig upp och försvara henne. Det tar en stridsrunda för dem att ställa sig upp och ansluta till striden.

14. Förråd – Rummet är välordnat och längs norra väggen står burkar, flaskor och annat prydligt ordnat på hyllor som löper från golv till tak. Längs den södra står säckar och större trälådor.

SL: Det mesta i rummet innehåller råvaror till matlagning. Dörren är låst och kan öppnas med lyckat slag i Dyrka alt med nyckeln som XXX bär på sig.

15. Stora cellen - I ett hörn ligger några smutsiga och lusinfekterade filter och i väggarna sitter arm- och fotbojor. Det stinker från hinken med avföring som står på golvet. När dörren öppnas rycker en mörk skugga till och ett slitet ansikte tittar upp.

SL: En nästan naken kvinna sitter fastkedjad här. Hon är en jägare av alvisk härkomst som togs till fånga för några dagar sen. Dörren är låst och kräver ett lyckat slag i Dyrka alt kan låsas upp med nyckeln från rum 16.

16. Nekromantikerns bostad – På golvet ligger en smutsig halmmadrass som luktar surt slängd och bredvid den en hink med avföring. I ett hörn ligger smutsig disk slängd. Väggarna är nedklottrade med märkliga tecken och tillsynes nonsensramsor, allt skrivet i en blandning av avföring, blod och färg. En nyckel hänger på väggen ovanför madrassen.

SL: Nyckeln går till rum 15 och gömd i halmmadrassen ligger magikers formelbok. Bland disken finns en dolk med vågformat blad av svart metall och handtag av polerat ben. Dolken innehåller besvärjelsen Förtrolla föremål E2 och gör +2 i skada. Vid den inre väggen ligger Amaras och Elmond saker.

Spelledarpersoner

Hylisia Folia - Nekromantikern

En äldre kvinna med slitet och smutsigt mörkt hår. Hennes mål är att skapa en ny och bättre människa, att hjälpa gudarna lite på traven så att säga. Detta kom till henne via en vision för flera år sedan, innan dess var hon en älskvärd medmänniska och mor. Tas hennes son tillfånga eller riskerar att skadas allvarligt ger hon upp i ett försök att förhandla.

STY: 7 FYS: 9 SMI: 10 PER:11 INT:16 KAR: 9 PSY:
18 SB: - KP: 16 FÖRF: 8 Strid avst: 30% Strid obv:
10% Strid närst: 29% RV: -

Färdigheter

FDT 50%, besvärjelsekonst 85%, första hjälpen 60%.

Besvärjelser

Antimagi, Dödshand, Eldkast, Förtrolla varelse, Ljus och mörker, Skarpsikt/blindhet, Spårlös, Tala med döda,

Vapen och utrustning

Kniv (förgiftad STY 15 mot FYS, +2T6 skada samt -35% på färdigheter. Halva skadan och inga minus vid lyckat slag) i bältet, blandade benbitar i fickorna.

Warman Folia - Sonen

Är djupt chockad över moderns förfall och galenskap men känner sig tvingad att delta. Från början fann han sin mor prat om att hjälpa människan fascinerande och han gav henne stöd i sina studier. Numera så ångrar han sina val men kommer inte låta någon göra modern illa. Om RP:na skulle inleda en längre konversation med honom kan han mycket väl rådfråga dem om vad han skall göra.

STY: 15 FYS: 14 SMI: 12 PER:11 INT:11 KAR: 15
PSY: 10 SB: - KP: 16 FÖRF: 8 Strid avst: 65% Strid
obv: 40% Strid närst: 55% RV: -

Färdigheter

FDT 50%, besvärjelsekonst 35%, första hjälpen 60%, Förhandla 75%, historia 55%

Besvärjelser:

Avbild, Dimma, Genomskinlig, Ljus och mörker, Tala med djur

Vapen och utrustning

Bär alltid kniv (förgiftad STY 15 mot FYS, +2T6 skada samt -35% på färdigheter. Halva skadan och inga minus vid lyckat slag) i bältet, i rummet förvarar han sitt armborst.

Skelett (6 st)

Enligt grundboken sidan s.89.

Vapen och utrustning

3 st har tygrustning och kortsvärd, 2 st ringbrynja, långsvärd och sköld. Den sista har ett armborst med fyra lod.

Zombier (2 st)

De har samma grundegenskaper som skelett. Se grundboken s.86.

Monstret i brunnen

Hiskligheten består av de kroppsrester av humanoider, djur och annat som magikern slängt ned allt eftersom hans arbete fortskridit. De magirester som följt med och påverkan från magin ovanför att fått dem att smälta ihop till en monstros varelse.

Amara och Elmond Sylkas

Amara och hennes bror Elmond blev tillfångatagna för några dagar sen av nekromantikern. Hon är en mycket duktig jägare och var ute på jakt åt stammen. Elmond lyckades smita ut häromdagen och slängde sig ned i brunnen i källaren. Deras saker förvaras i rum 16.

Beroende på monstret i källaren så kan Elmond blivit uppäten, annars gömmer han sig i rum 12.

Nekromantikernas plan

I regel försöker Warman möta upp eventuella besökare i rum 1 och få dem att dricka vin med Tusensova. Om det lyckas kommer de medvetlösa bäras ned och låsas in i rum 15.

Deras saker läggs i rum 16. Lyckas inte det så, beroende på hur han bedömer sin chans att vinna, kommer han dra i repet och släppa in skeletten i rummet. Om inte så kommer han försöka få ut dem ur tornet. Skulle strid uppstå och Warman är ensam eller riskerar att förlora så kommer han att kasta en Mörkerbesvärjelse och sen fly. Han kommer att försöka få tag i sin mor men om det är omöjligt så flyr han själv.

Hylisia är tämligen galen och kommer att slåss till sista blodsdroppen. Warman kan få henne att fly men måste lyckas med ett slag i Förhandla då.

Monstret i brunnen

Följ tabellerna nedan, slå tärning eller välj själv.

Antal huvuden: Slå 1T6 – 1 (kan bli 0)

Och huvudet/-na kommer ifrån en

(slå en gång per huvud):

1. Människa/halvlängdsfolk
2. Alv med flugliknande facettögon
3. Anka
4. Varg/vargfolk/Kynokefal
5. Ork/Svartalf/Rese
6. Minotaur
7. Insekt (Mygga, fluga, tusenfoting osv)
8. Djur (Ko, får, krokodil osv)

Intelligens

Slå 1T4 (om SL vill ett slag per huvud):

1. Djurlik (Int 0)
2. Ointelligent (Int 1 – 6)

3. Normalbegåvad (Int 7 – 13)

4. Geni! (Int 14 – 18)

Vid Int 4 + kan varelsen kommunicera med tal om den har ett huvud. Huvudena kan vara osams med varandra.

Sinnesstämning när RP:na möter den 1 gången

Slå 1T6 (om SL vill ett slag per huvud):

1. Vänlig
2. Arg
3. Melankolisk
4. Kontaktsökande
5. Glad
6. Ledsen

Kropp (1T8)

1. Vacker kvinno-/manskropp
2. Ruttnande kropp från en humanoid
3. Uppspänd som en boll, på väg att brista. Grönt slem rinner från bölder. Vid 0 KP exploderar den och gör 1T6 i skada men framför allt så dränker den alla i gamla kroppsdelar...
4. Ingen, ev. huvuden/armar sitter fast direkt på höften... Typ...
5. En spindels håriga mellankropp. Benen sitter fast längs sidorna.
6. Hela torson är lindad med smutsiga bandage och om hugg träffar så ramlar innanmätet ut på marken. Till slut så är det endast en nästan bar ryggrad som håller kroppen uppe.
7. Torson är större i proportion till övriga kroppen och revbenen fungerar som varelsen ben. Den tar sig fram på mage med de riktiga benen släpandes bakom.

8. Varelsen har två torsos där armar och huvuden är relativt jämt fördelade.

Armar

Antal: 1T8-2 (kan bli 0) slå därefter en 1T6

1. Välbevarad arm från en humanoid (människa, alv, ork osv).
2. Ruttnande orkarm som faller i bitar om den träffas/träffas i strid. Risk för sjukdom.
3. Armliknande klo från en krabba. 1T6 skada, 30% att den griper tag i offret och ger 1T4 varje SR automatiskt.
4. I stället för en arm sitter det en stor orm där. 1T6 skada, slå under FYS x 3 för att ej bli förgiftad och paralyseras i 1T4 SR.
5. En lång tentakel med ett öga längst ut. Ögat har förmåga att hypnotisera en person som möter dess blick i mer än 1 SR. Effekt av detta, tja...
6. Armen är missbildad och delen efter armbågen har ersatts av något, ett vapen, en soppselev eller något annat. Om det är ett vapen så används antingen obevapnad strid eller närstrid för attackerna beroende på vad som är lämpligast.

Ben

Antal: 1T6-1 (kan bli 0) slå därefter 1T6

1. Vanliga humanoida ben (alv, ork, människa osv)
2. Ovanstående fast ruttnande.
3. Benet är långt, flerledat och insektsliknande täckt av ett tunt hår och en liten klo i stället för en fot.
4. Ett av benen är liknar ett fågelben av något slag med antingen simhud eller klor istället för tår.

5. Benet är mänskligt men tycks sakna ben och släpar obrukbart i marken likt en geléfylld säck.

6. Varelsens ena ben består av en lång pinne fastsatt i höften. Varelsen förflyttning kan vara halverad pga detta.

Varelsen målsättning (1T6)

1. Den vill äta upp alla. Anfaller omedelbart.
2. Den har hört folket ovan tala om den stora världen och vill uppleva denna. Varelsen vill ha hjälp upp ur brunnen och iväg.
3. Hämd! Den vill hämnas nekromantikern för att den blev till men vet inte riktigt vad äventyrarna vill. Den är på sin vakt men anfäller inte.
4. Självmod. Den ber RP:na att ta livet av den, om de inte förstår varelsen så kommer den till slut att anfälla men inte försöka försvara sig mot deras hugg.
5. Den är trött och tror att RP:na är deras föräldrar. Varelsen vill mysa och bli sjungen till söms. Den är väldigt närgången och kan ha svårt att kommunicera sin vilja. Om RP:na anfäller så flyr den och gömmer sig gråtandes i något hörn.
6. Varelsen är tämligen ointresserat av RP men "äter" magiska föremål vilkas närvaro den kan känna. Om varelsen lyckas slita till sig ett föremål så suggs den magiska kraften ut med en effektgrad per stridsrond.