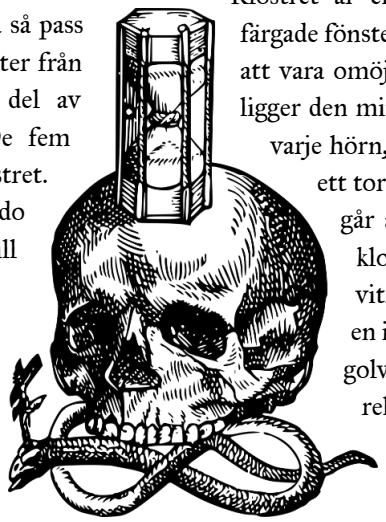
IBN-GAULS HEMLIGHET

SÄGEN

I den mörkaste av tider besökte fem riddare av den Röde Ordern, klostret i Vildhem för att lämna en handfull reliker vars magi säg vara otrolig. Folk som varit på besök i Vildhem sägs ha sökt skatter på fälten utanför. De flesta verkar ändå bara komma dit för att se klostret.

BAKGRUND

Vildhem ligger avsides och har få besökare. Byns kloster är det som skiljer denna plats från många andra. För hundratals år sedan besöktes byn av magikern Gul-Gaul, ledare av orden Ibn-Gaul. En order som idag kallas Den Röde Ordern, som består av en grupp krigare som inte har någon tillhörighet och söker makt och magi. Magikern Gul-Gaul var deras ledare, en könlös humanoid varelse. Fem av hens livvakter såg ondskan i magikern bestämde sig för att binda Gul-Gauls själ i en amulett av guld och splittra den i sju delar. De band magiken i klostret och utförde ritualen. Gul-Gauls magi var trots detta så pass stark att de endast kunde vandra inom en kilometer från klostret. Sju personer begravdes med varsin del av amuletten, för att skydda den i efterlivet. De fem krigarna levde och dog i byn och begravdes i klostret. Där ligger de och vakar över Gul-Gauls grav, redo att stoppa de som försöker väcka Gul-Gaul åter till liv.



DOMEDAGSKLOCKAN

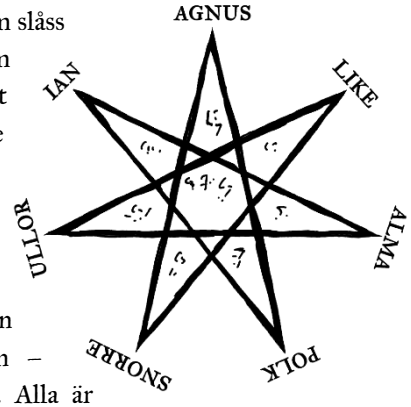
Inom ett par, tre timmar från äventyrarnas ankomst till Vildhem vaknar ett mörker till liv i klostret. Inlåst i den sjätte sarkofagen i golvet vill Gul-Gaul inget annat än att komma ut. Med sin magi tar hen kontroll över T3 nyfikna bybor som besöker klostret. Dessa bybor får ett intresse att söka upp de andra gravarna och letar sig ut från byn, lyriska i drömmar om guld. Detta kan göras en gång i timmen så att fler och fler bybor engagerar sig i letandet.

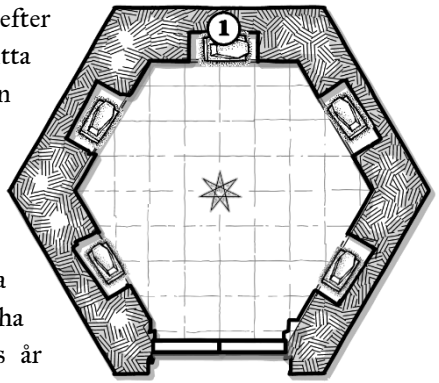
VILDHEM

Utifrån syns endast taken på husen bakom den mosstäckta stenmuren som omger byn. Klostrets torn syns dock på långt håll mot den blå himlen. Byn har ett värdshus för förbipasserande, men väldigt få sover kvar. Här finns plats för fem personer i en sovsal. Det går att få mat och dryck för en billig peng. Folket i byn är trevliga och tar gladeligen emot besökare. De är ovetandes om sarkofagernas faktiska innehåll och är ärligt helt ointresserade. Hjalmar, en äldre herre, har på senare tid haft spännande drömmar om guld och glitter, dolt under marken på fälten utanför Vildhem. Lagom till äventyrarnas ankomst har han precis hittat en av de sju delarna av amuletten och kommer in på tavernan för att visa den för sin vän Krytt, tavernans ägare. Han vill däremot inte avslöja det för någon annan och behöver övertalas för att göra det.

KLOSTRET

Klostret är en magnifik stenbyggnad, svartmålad med färgade fönster. Dörrarna är gjorda i massivt trä och ser ut att vara omöjliga att förstöra. Formad som en hexagon, ligger den mitt i byn. Massiva ytterpelare följer väggen i varje hörn, upp till taket. I mitten av byggnaden finns ett torn som sträcker sig fyra våningar högt. Detta går att komma åt med pålar som förs in hål i klostrets väggar. På insidan möts du av vitmålade väggar med stora upphöjda alkover, en i varje vägg. Alkoverna börjar ca 1 meter över golvet. I varje alkov finns en stensarkofag med en relief av en riddare i som vilar på locket. Varje riddare håller i ett svärd och sköld. Sarkofagens sida in mot klostret har en relief föreställande riddare som slåss mot solen, med bybor som kravlar under deras fötter. Dolt på baksidorna av varje sarkofag, mot alkoven, finns runan av Ibn-Gaul med sina sju spetsar inristat i sarkofagens sten. I var och en av sarkofagerna ligger en riddare av den röda ordern – krigare från en svunnen tid. Alla är besmyckade med välsmidda bredsvärd (bonus +3). Alkoverna anses heliga och ingen beträder dem. I golvet i mitten av klostret finns en sjätte sarkofag, där Gul-Gaul vilar. Hen har spenderat hundratals år med att nässla sig in i folks hjärnor och har nu kraft nog att återställa sin kropp och sitt liv. Stenplattan som täcker den sjätte sarkofagen har fyra massiva metallringar för att kunna lyfta upp den. Stenen är sliten av alla år av vankande av byborna i klostret. Stenen är även markerad med runan av Ibn-Gaul, en 7-sidig stjärna (ett heptagram) där varje punkt pekar mot en gammal grav ute på fälten runtom byn. I mitten kan det kanske urskiljas tre bokstäver, *G U L*. Under metallringarna finns dödskallar inristade och under respektive dödskallarna står en bokstav, *G A U L*. Bakom sarkofagen i alkoven på mitt emot ingången till klostret döljer sig en hemlig dörr i stenväggen ① och bakom den finns en spiraltrappa som leder ner under klostret. Dörren är dold och det krävs att äventyrarna tydlig beskriver hur de söker efter hemliga dörrar för att hitta den. I klostret arbetar en äldre man och kvinna, Jahi och Olma. De vet lite mer än sägen om klostret, bland annat att de är faktiska lik i sarkofagerna och att någon magiker ska ha dött i byn för hundratals år

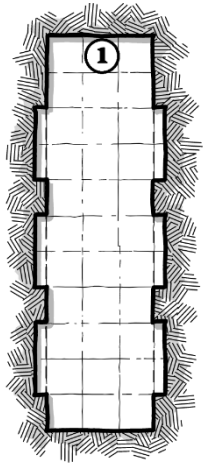




FREE LEAGUE WORKSHOP FORBIDDEN LANDS

sedan. De har hört talas om orden Ibn-Gaul och tror att de är Röda Orden men vet inget konkret. De är ovetandes om den hemliga kammaren då de aldrig bestigit alkoverna.

KAMMAREN UNDER KLOSTRET



Spiraltrappan leder ner under klostret till en rektangulär kammare med låg takhöjd. Här nere vilar sju av de gamla prästerna i byn, i varsin alkov. Samtliga håller i en skriftrulle som berättar händelsen kring Gul-Gaul. Prästerna är balsamerade på ett väldigt grovt och klumpigt sätt och stinker fortfarande av formalin – en stickande obehaglig doft som är giftig. Alla i kammaren utsätts för ett **DÖDLIGT GIFT** med **GIFTSTYRKA 4**. Varje kvartstimme spenderad i rummet måste äventyraren slå **UTHÅLLIGHET** för att inte tuppa av. I kammaren finns 6st **VÄRDEFULL A FYND, PÅ KROPPEN** (s.183 spelledarboken).

DE SJU GRAVARNA

På fälten finns sju gravar från de sju som begravdes med en bit av amuletten. Dessa är skelett och vaknar till liv när de störs.

1 **Agnus grav.** En sten ligger på fältet med inristningen *Att dö är att vaka, att vakna är att dö.* Denna plats är uppgrävd. Ett flertal grävda hål finns i området. Hjalmar har grävt!

2 **Likes grav.** Like var begravd under en ek, på en sten finns inristningen *Jag grävdes ner men växte upp*. Trädet har växt under århundradena och liket med fragmentet är inväxt i trädet högre upp.

3 **Almas grav.** I skogsdungen en bit bort finns en igenväxt grotta. I den lilla grottan ligger ett skelett och greppar en bit av amuletten.

4 **Polks grav**. Mitt på ängen finns ett litet stenrös, fint staplat. Under röset finns graven.

5 **Snorres grav.** Tre stora stenar med enkla runor inristade i sig som kan tolkas med BILDNING. De säger *Här ligger Snorre. Beskyddaren av Ibn-Gaul*. Dolt mellan stenarna ligger ett skelett inklämt och fasttryckt.

6 **Ullors grav.** Ett stenrös är blandat med snåriga taggbuskar som är jobbiga att ta sig igenom. Under ligger graven.

7 **Ians grav.** Fem små stenrös står i en cirkel. I mitten ligger ett rostigt svärd. Under svärdet finns graven.

MAGIKERN GUL-GAUL

Magikern Gul-Gauls kropp är täckt i svarta trasor av vad som en gång var en kåpa. Det enda som finns kvar av Gul-Gauls fysiska form är fragment av skelettet som flyter i luften under kåpan. I strid försöker magiken att ta kontroll över bybor och döda alla som går till attack mot hen. Gul-Gaul kan aldrig bli ta skada i **KAR**. När fyra av de sju delarna av amuletten förs in i klostret vaknar Gul-Gaul till liv med **STY 8**. Är alla sju är på plats vaknar hen med fyll **STY**. Oavsett så krossas stenplattan i golvet och Gul-Gaul återuppstår. Hen försöker ta kontroll över byn och hyser inga kval över att offra bybor för att stärka sig själv.

STY 14, SMI 4, INT 19, KAR 5

FÖRFLYTTNING: 2 (svävar)

SKYDD: 5 (magisk sköld)

BENRANGEL: Pilar och vapen med SPETS kan aldrig göra mer än 1 poäng skada i en enskild attack.

LIVSKRAFT: Gul-Gaul kan stjäla livskraft från T3 bybor per runda inom DISTANS för att hela i T6+offrade bybor i STY.

MONSTERATTACK

T6	ATTACK
1	**PARALYS!** Ett finger pekar mot en äventyrare på NÄRA som måste klara motståndsslag GENOMSKÅDA mot 6 grundtärningar eller tappa sin kommande korta och långa handling.
2	**ORMAR!** Ett dussin ormliknande varelser slingrar sig ut ur munnen på Gul-Gaul och attackerar en äventyrare med tio grundtärningar och vapenskada 1 (hugg). Oavsett skada tar äventyraren ett i skada i INT. Attacken kan PARERAS.
3	**ENERGIVÅG!** En våg av energi pulserar ut från Gul-Gaul. Alla på ARMSLÄNGDS avstånd utsätts för en attack med åtta grundtärningar och vapenskada 1 (krosskada) och faller till marken vid skada. Alla på NÄRA avstånd utsätts för en attack med sex grundtärningar och vapenskada 1 (krosskada).
4	**SKRI!** Ett fasansfullt vrål ekar i området och alla upp till KORT avstånd utsätts för en skräckattack med fem grundtärningar.
5	**BESVÄRJA OSKYLDIG!** Konstiga ord yttras från magikern när T3+1 bybor stormar klostret och går till attack mot äventyrarna med STY 3, SMI 3, INT T3+1, KAR T3+1, Närkamp 1 och bonus 1, skada 1 (stickskada) från sina redskap. De är under besvärjelsen tills de blir brutna.
6	**SKÄRVOR!** Glödande metallbitar materialiseras i luften och hugger mot tre äventyrare på ARMSLÄGDS avstånd med nio grundtärningar var och vapenskada 2 (huggskada). Attacken ger -2 på slag för rustning.

FREE LEAGUE WORKSHOP FORBIDDEN LANDS

This product was created under license. Forbidden Lands and its logo, are trademarks of Fria Ligan AB. This work contains material that is copyright Fria Ligan AB and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Free League Workshop. All other original material in this work is copyright 2021 by Per Holmström and published under the Community Content Agreement for Free League Workshop.