

# Gravkulten

Ett äventyr till Fantasy! Old School Gaming av Anton Wikström.

*En grupp vättar har skapat en kult runt en gammal hjältegrav och börjat anfälla resenärer med fornstarka svärd. Rollpersonerna måste spåra vättarna till graven och rena den från deras mörka riter.*

## Bakgrund

För länge sedan levde en stor krigarkvinna vid namn Vyrina. Hon började som äventyrare men blev så småningom känd som en stor hjältinga och räddade otaliga byar från orker, banditer och drakar. När hon slutligen stupade efter sviterna av en strid mot en orkhövding placerades hennes kropp tillsammans med hennes utrustning i en gravkammare där hon fick vila tillsammans med de följeslagare som stupat i striden mot orkerna.

Nyligen hittade en grupp vättar hennes grav och plundrade den på en samling med vackra, lätta svärd som genast gav dem ett övertag gentemot sina offer. Vättarna flyttade sin by till platsen för graven och vättarnas ledare, Spyx, drabbades av en plötslig ingivelse och blev shaman i vättarnas nya gravkult. Efter en misstolkning av en gravinskriftion började vättarna att anfälla resenärer för att samla på hjärtan att offra till Gravfrun, som de kom att kalla avbilderna av Vyrina. Vättarnas kult vanhelgade Vyrinas grav och fick hennes själ att slungas från dödsriket tillbaka in i hennes kropp och drivas halvt till vansinne.

RP dras in i äventyret antingen genom att helt enkelt vara på genomresa eller genom att anlitas av t.ex. en person från en närliggande bosättning eller från ett handelshus med drabbade karavanrutter. Dessa kan också kombineras så att RP snubblar in i äventyret på genomresa, men om deras nyfikenhet inte får dem att nappa kan de möta en uppdragsgivare längre fram.

### Gravklingorna

Svärden som vättarna funnit i Vyrinas grav tillhörde hennes följeslagare. De är mycket vackra, lätta och smidiga kortsvärd med tydlig alvisk inspiration i en lätt kurvad klinga. [Kortsvärd], +1 ST om ST<5.

## Vägen till graven

Äventyrsområdet, en kuperad bit skog, presenteras i kartan nedan. Äventyret följer en trädstruktur med *Överfallen vagn* som start och *Gravkammaren* som slutmål [lagd ovanpå kartan], med en avslutande dungeon.

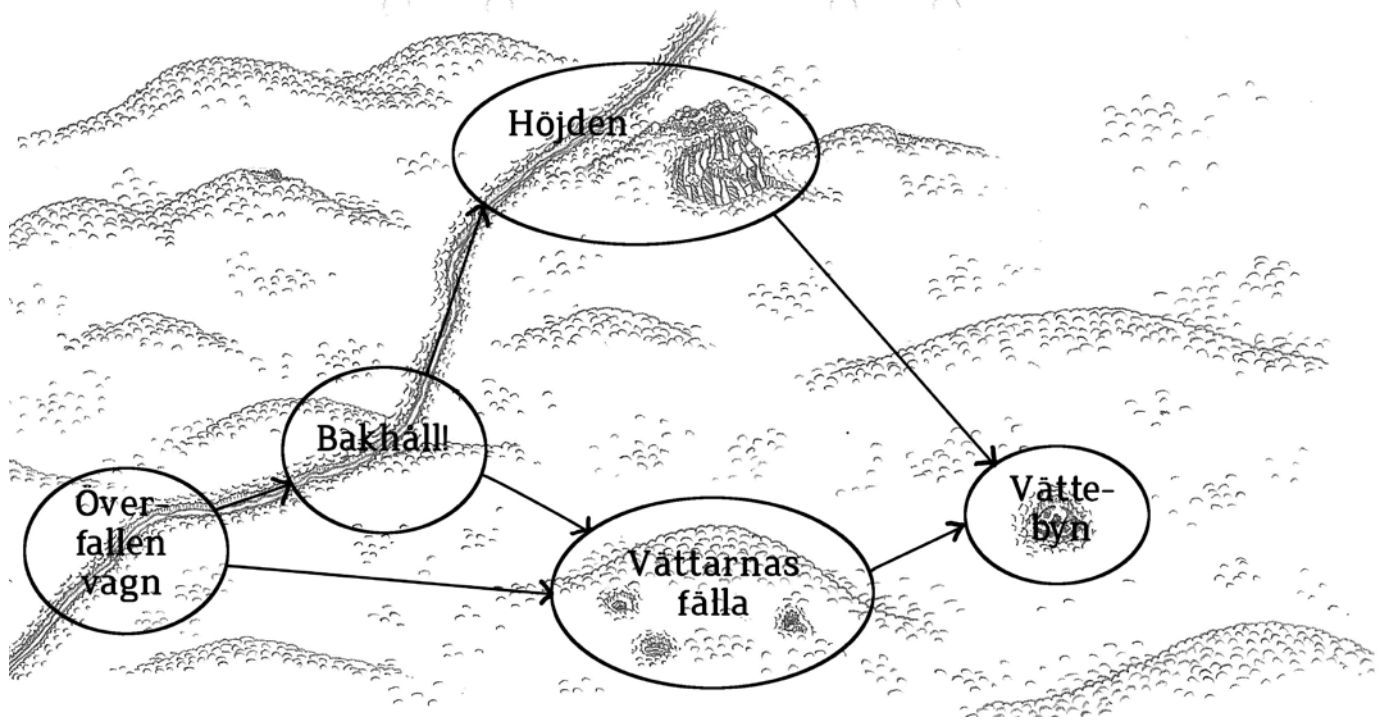
## Överfallen vagn

En vagn ligger omkullvält vid vägen bakom en förspänd död häst. Undersöker man hästen finner man ett djupt skärsår på ett av hästens ben och ett hugg i buken. En presenning är halvt uppspliten och avslöjar att vagnens last, säckar med mjöl, är halvt länsad. Mitt på vägen ligger tre döda människor, två enkla bönder och en grövre krigare i läderrustning. Under krigaren, som fortfarande har handen om sitt svärd, ligger en död vätte hållandes en gravklinga, begravd i mannens buk. Vätten är krigsmålad i ansiktet med blod [gäller de flesta vättar i äventyret]. Böndernas bröst är uppskurna och deras hjärtan avlägsnade. En skarpögd person som letar efter spår kan finna många små fotspår omkring vagnen.

- Det går att följa vättarnas spår in i skogen och vidare till Vättarnas fälla [SG 4, sänks med 1 (2) om RP specifikt kollar efter mjöl- eller (och) blodspår].
- Vägen fortsätter till *Bakhåll!*

## Bakhåll!

Den kuperade skogen erbjuder här ett ypperligt tillfälle för vättarna [regelboken s. 49] att anfälla RP ur bakhåll. Om RP ej uttryckligen är extra vaksamma faller de för bakhållet, håller de koll så kan de på sin höjd bli överraskade och om de har vett att undvika vägen så kan de istället överraska vättarna. Vättarna är dubbla RP:s antal. Hälften har gravklingor och hälften slungor med stenar.



- Om hälften av vättarna besegras så flyr återstoden in i skogen, till *Vättarnas fälla*. Det går att förfölja dem dit [SG 2], misslyckas det så måste de spåras [SG 2].
- Om alla vättarna besegras så kan RP ändå följa deras gamla spår baklänges till *Vättarnas fälla* [SG 4].
- Vägen fortsätter till *Höjden*.

## Höjden

Upp över skogen, bredvid vägen, reser sig en hög höjd, på ena sidan en brant kulle och på den andra sidan en brant klippa. Höjdens ovansida är oregelbundet formad, med



många stora klippblock och stenrösen bland tallar och granar. Allra högst upp på toppen, bredvid ett stup mot den bergiga sidan, ligger en gammal metallstaty omkullvält och övervuxen. Den föreställer den ståtliga Vyrina iförd sin brynja, mask och tiara, med höger hand runt hjaltet i färd att dra sin dolk [ser ut som en dolkskida]. Hon bär även finnardolkens armband, även om det inte är lika framträdande [se nedan]. En svårläst inskription på stoden lyder ”*Vyrina — nejdens hjältinna — flinkt svärd, stort hjärta — stupad i strid och begravd med sitt följe*”. Man kan här och var i området se vad som ser ut som bettmärken på klippor och stenar. Höjden är nämligen hemvist åt en argstint klippgubbe som kamouflerar sig bland stenarna och anfaller om RP dröjer för länge. Om RP ej blir extra försiktiga p.g.a. stenbetten så lyckas han överrumpla dem.

- Från höjden kan man, om man spejar noga, skymta vättebyns pallisad och hyddor i fjärran och därmed med viss möda ta sig dit.

## Vättarnas fälla

Vättarna tar i princip alltid vägen till och från sin by förbi denna plats för att bli av med eventuella förföljare. En smal grottgång leder in i ett litet grottrum och sedan vidare ut igen ungefär 200 m bort. Den gång som vättarna alltid kommer ur när de beger sig från byn har en hästdödskalle upphängd på ett träd utanför för att ge äventyrare intrycket av att grottan är vättarnas bas. Grottrummet är tomt så när som på att golvet är täckt med granris och lite trasiga filtar [sovsal?].

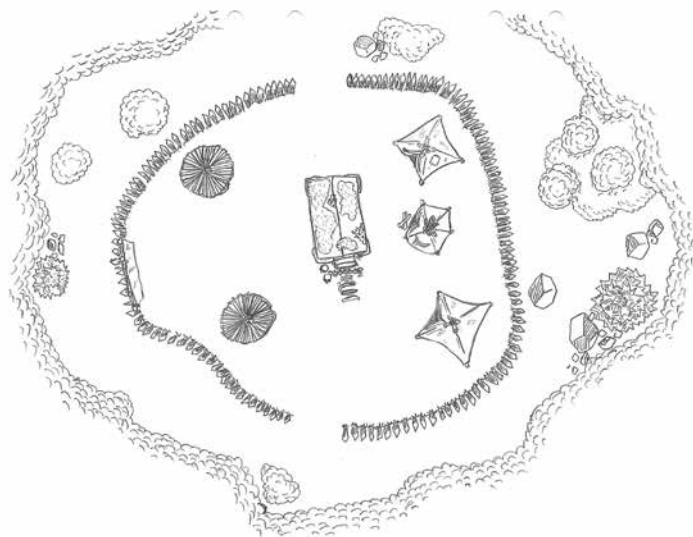
Granriset döljer att större delen av golvet egentligen bara är bräckliga kvistar över ett hål, en primitiv falllucka. För att undgå fallluckan måste man gå väldigt nära ena väggen, det enda ställe där det finns fast golv. Hålet innebär fritt fall i 5 m ner i en vattenfylld håla utan någonstans att stå och utan greppmöjligheter på väggarna. Vattnet är kallt, 5 m djupt och på botten vilar tre lik från fällans tidigare offer, två krigare som tyngts ner av sina rustningar och en lättare klädd tjuv som höll sig flytande och dog långsamt [har rT S i en penningpung på sig]. Enda vägen ut är en tunnel 3 m under vattenytan som efter 10 m [SG 4] kommer fram till ett rostigt och illa byggt järngaller som går att slita loss [SG 1]. Tunneln slutar därefter i en liten vattensamling i skogen. Ibland kommer fiskar in via tunneln, vilket kan vara en ledtråd till RP att den finns där. Räkna med att en RP klarar sig i vattnet i Fysik timmar, och varje försök att simma ut förbrukar en extra timme. Om det är sommar: 1 timme, vinter: 1 timme. Olika strategier, som t.ex. försök hålla ihop för att bevara värmen, ger bonustimmar. att Misslyckade utbrytningsförsök leder bara till att man får avbryta, onda ögon medför drunkningsrisk.

- Lyckas RP ta sig ut ur grottan på andra sidan kan de antingen fortsätta att följa vättespår [SG 1-2] eller, om de förföljde vättar och inte uppehöll sig vid fällan, fortsätta att förfölja dem hur lätt som helst då de nu är mindre försiktiga, hela vägen till vättebyn.

## Vättebyn

Vättarna bor i nybyggda hyddor och tält runt Vyrinas grav, omgärdade av en enkel palissad bestående av utåtlu-tade vässade pålar nerkörda i marken. Palissaden har två öppningar, en norrut och en söderut. Graven ser mest ut som en liten helgedom i sten, med en trappa ner i mörkret mellan två pelare. Vättarna har dock prytt ingången med djurskallar, hängande dockor av pinnar, en hästrygg-radsgirlang och olika symboler målade i blod. När RP kommer till byn så befinner sig vätteshamanen Spyx samt ett dussin vättar där, plus eventuella överlevare från Bakhåll!. Hälften har gravklingor och hälften slungor. Vättarna använder en religiös hälsning till shamanen, de håller upp högerarmen i en vinkel, som för att skymma solen. Denna gest har de fått från Vyrinastatyn i gravkammaren [se nedan].

- Dörrarna in till gravkammaren är uppbrutna med våld och det är bara att kliva in i *Gravkammaren*.



## Vätteshamanen Spyx

En extra stor vätte iförd Vyrinas mänmask, djurskinn, fjädrar på huvudet och olika smycken av gamla människoben. En nyfrälst vätte med storhetsvansinne som gärna ropar saker om "gravfrun" och "offer" när han slåss, bl.a. som kraftord.

ST: 5 [inkl. mänmask & gravklinga], SK: rT 3 [gravklinga], KP: 10, MF: 8, R: 1 [läder], SF: Mörkersyn, Smyga 6, Överraskningsattack 2, Kan använda Kraftord i strid [Mana 3].

### Mänmasken

Mänskäreformad mask som mystiskt fäster över ögonen och gör att bäraren ser i månljus som om det vore solljus och tvärtom, vilket oftast innebär att nätter blir som skymning eller ljusan dag beroende på månfas, medan dagar blir mörkare. Masken får ögonen att lysa blågrönt vilket förhindrar diskretion. Den ger också -1T på alla handlingar som kräver vidvinkelseende, t.ex. närstrid.

## Gravkammaren

Trappan ner i gravkammaren slutar i ett avlångt rum med sex människostora alkover på varje långsida, lätt sluttandes så att döda har kunnat placeras där liggandes så upprätta som möjligt. De skelett som tidigare låg här vaknade och anföll de vättar som först tog sig in. De skeletten ligger nu sönderslagna på golvet och en stor del av deras ben har använts till dekorationer. Det är från dessa skelett och altaret [se nedan] som vättarna har fått gravklingorna. I borte änden av rummet står en staty av Vyrina, exakt likadan som den uppe på Höjden fast med svärdshanden höjd över huvudet i vinkel som för att skymma solen. Statyn har också smetats in i blod av vättarna. Framför statyn står ett altare med ett dussin urnor med aska, ett stenansikte som sticker upp



ur bordet [hållare för Månmasken] och fem skålar med människohjärtan i, varav två färskare än de andra [från bönderna i Överfallen vagn].

Väggarna runt och bakom statyn pryds av reliefer över Vyrinas liv. De visar:

- 1] En ung kvinna som lämnar sin gård.
- 2] Ett montage av en kvinna som strider mot orker, vättar och drakar.
- 3] En helbild på Vyrina i full mundering med gravklingesvingande följeslagare i bakgrunden.
- 4] Vyrina strider mot en fruktansvärd, enorm ork med stora betar, en gigantisk sabel och en överkropp invirad i kättingar.
- 5] Orkens huvud på ett spett, Vyrinas kropp bärs mot gravkammaren. Regn.

När RP ser på statyn hörs en spöklik viskning i mörkret: "Hjälp mig... befria mig... rena mig...". Vyrinas upphöjda arm går att vrida på vid axeln. Om armen vinklas ned så att hon greppar sitt vapen precis som statyn på Höjden så klickar det till och statyn reser sig en tum. Den går nu att skjuta åt sidan och avslöjar då en brant trappa ner till De lägre nivåerna.

## De lägre nivåerna

Dessa gravkammerens lägre nivåer har aldrig hittats av vättarna. Härefter följer äventyret formen av en linjär dungeon. Det finns inga ljuskällor utan är beckmörkt. Golv, tak och väggar är alla uthuggna ur sten och ofta rätt grova och ojämna. Hela nivån räknas som ett "trångt utrymme", om inte annat p.g.a. takhöjden.

### I. RELIEFRUM

RP kommer ner till ett kvadratisk rum som möter trappan och efterföljande korridor på diagonalen. Varje vägg pryds av en relief föreställande en av Vyrinas skatter och lite förklarande bilder:

- 1] MÅNMASKEN - En månskära avbildad i en sol, som utgör pupillen på ett öga. Vyrina dräpandes en man i mantel som bär masken.
- 2] VYRINAS BRYNJA — En dvärg och en alv som skakar hand och tillsammans skapar de brynjan. Vyrina, iförd brynjan, och en trollkarl i mörk kåpa som skjuter eld, is och åska mot henne som bara studsar av.
- 3] DOLKSVÄRDET — Vyrina strider med svärd i ena handen och dolk i andra mot en drake. Draken slukar Vyrina. Vyrina skär sig ut, men håller nu bara i en dolk. Vyrina hållandes i ett svärd.
- 4] HJÄLTETIARAN — En hand från molnen placerar tiaran på Vyrinas huvud. Vyrina står stark med svärdet i högsta hugg mot en vandöd medan andra flyr.

Innan RP går vidare i korridoren kan de åter höra en viskning: "Vanbelgad...vättar...ingen ro...fängslad i köttet... hjälp mig...".

### 2. DE NÄRMSTA FÖLJETS RUM

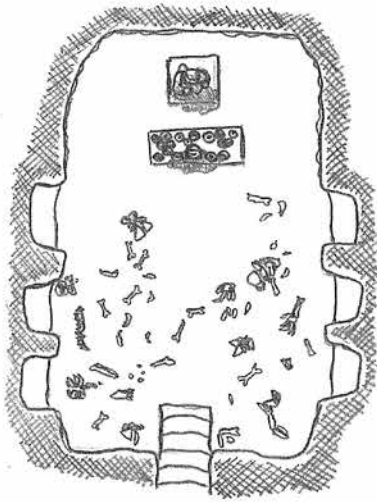
Ett halvcirkelformat rum vars yttre bågvägg har fyra stycken alkover likt de på våningen ovan. I dessa ligger lika många skelett. Deras rustningar och gravklingor vittnar om att dessa en gång tillhörde Vyrinas följe. När RP kliver in så vaknar de fyra till liv och går till anfall [Skelett, regelboken s. 46; gravklinga, Rustning: 1 [rostig ringbrynja], OBS: trångt utrymme].

### 3. SPJUTRUM

Ett cirkulärt rum utan utsmyckning. På ett ställe sticker ett gammalt spjut upp ur golvet [en fälla som utlösts av tidens tand]. Rummet är fyllt med ytterligare nio spjutfällor gömda under golvet som skjuter upp då någon

## 4. HEMLIG KAMMARE

Ett litet rum med en öppen likkista i dess mitt. Där ligger en kropp som fortfarande går att identifiera som en kvinna i vad som en gång kan ha varit en vacker klänning. På likets båda ögon ligger ett guldmynt [1 G] vardera. I händerna håller hon en dolk och ett armband [se nedan] och runt halsen har hon ett pärlhalsband [80 S]. På kistans fotända finns en inskription: *"Hennes sanna kärlek — hemlig in i döden och bortom"*.



### Finnardolken med armband

En vacker och trubbig dolk som snarare verkar dekorativ än duglig för strid. I dess pommel sitter en liten smaragd. Armbandet är i läder och brons med en likadan smaragd på framsidan, motsatt spännet. Om man slänger upp/tappar eller snurrar dolken så landar den alltid med spetsen pekandes mot armbandet, även på väldiga avstånd.

## 5. VYRINAS RUM

Ett cirkulärt rum med två låga trappsteg upp mot mitten, där Vyrinas öppna kista ligger. Vyrinas kista är tom då hennes vandöda kropp går omkring planlöst i rummet. Hon anfaller så fort RP kliver in.

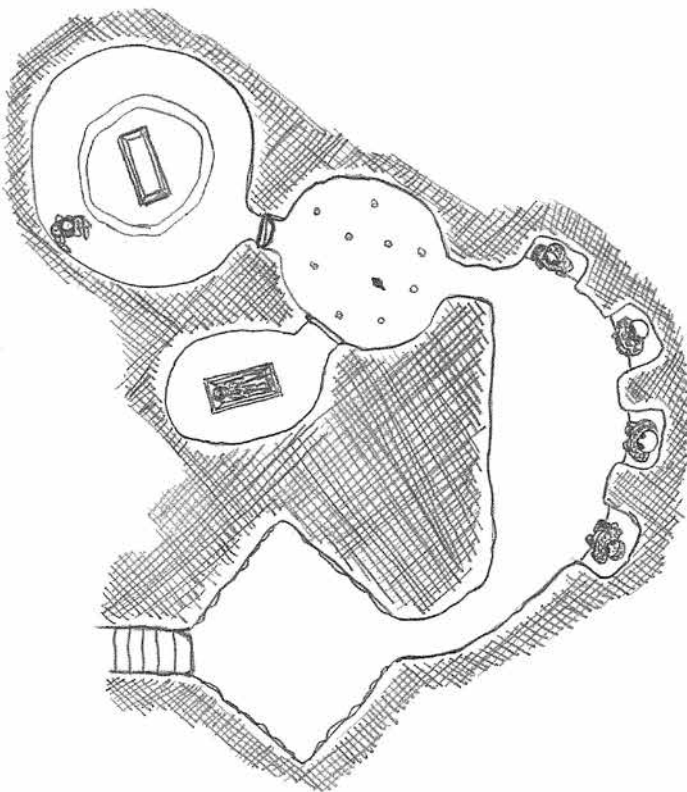
### GRAVFRUN [VYRINA]

Utifrån brynjan och kläderna kan man identifiera varelsen som Vyrinas lik, men huden är numer mörk och läderartad och ögonen är insjunkna hålror med röda, lysande punkter av hat. Vyrinas själ är fången i kroppen men styren inte utan den betar sig snarare som ett hjärndött hotfullt monster.

ST: 15, SK: rT+3 [Dolksvärdet], KP: 20, MF: 5,

R: 3 [Vyrinas brynja, läderartad hud], SF: Mörkersyn, Se Vyrinas brynja, Dolksvärdet och Hjältetiaran [”nesligt dåd”-effekten fungerar ej då Vyrinas kropp inte är en fullt medveten varelse] nedan.

Då Gravfrun är nere på 5 KP eller mindre så skjuter plötsligt en genomskinlig spökdolk ut ur kroppen på de Vyrinas okroppsliga, genomskinliga ande börjar skära sönder kroppen från insidan tills dess att den kan bryta sig ut. Vyrinas utrustning faller till golvet och blir liggande bland resterna av liket [om SL vill kan brynjan kräva reparationer]. Vyrinas ande tackar RP för att ha gett henne friden åter [och fyller i eventuella luckor i handlingen för RP], sedan knäpper hon med fingrarna vilket får alla gravklingor att genast spricka och falla i småbitar! Innan hon bleknar bort säger hon åt RP att de får ta vilka föremål de vill från graven som tack.



trampar på golvet ovanför dem [räkna med 10% risk per spjut]. Om man noggrant granskar golvet kan man se hålen där spjuten skjuter upp, täckta av ett tunt lager stelnad lera, och därmed undvika dem, om man har perfekt mörkersyn eller stark ljuskälla [mer än lykta/fackla]. Fällorna kan utlösas medelst t.ex. stenkulor utslängda på golvet. En utlöst fälla är förverkad. Spjuten gör rT&R i skada. Från rum 5 hörs långsamma, släpande fotsteg [Vyrinas gast]. Vägen till rum 5 spärras av en stenplatta som är upplutad som en dörr, men går ganska lätt att välta omkull om man hjälps åt.

Om man trycker på en dold platta på väggen klickar det till och en hemlig löndörr till rum 4 svänger upp.

### Vyrinas brynja

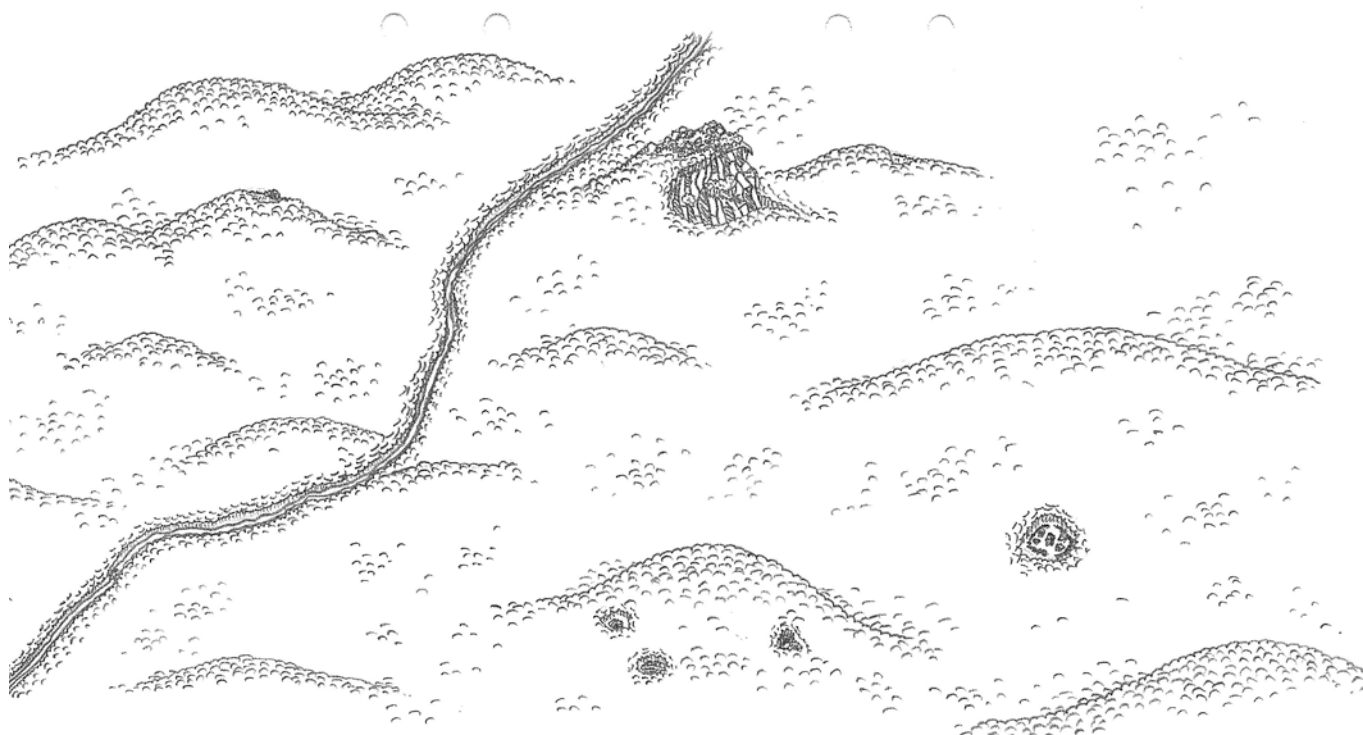
En vacker ringbrynja som skimrar som silver. Komplex konstruktion med många spännen, bälten och utsmyckningar. [Metallrustning], ger +1 Fysik vid försvar mot offensiva besvärjelser. Tar dubbelt så lång tid att ta på som en vanlig brynja.

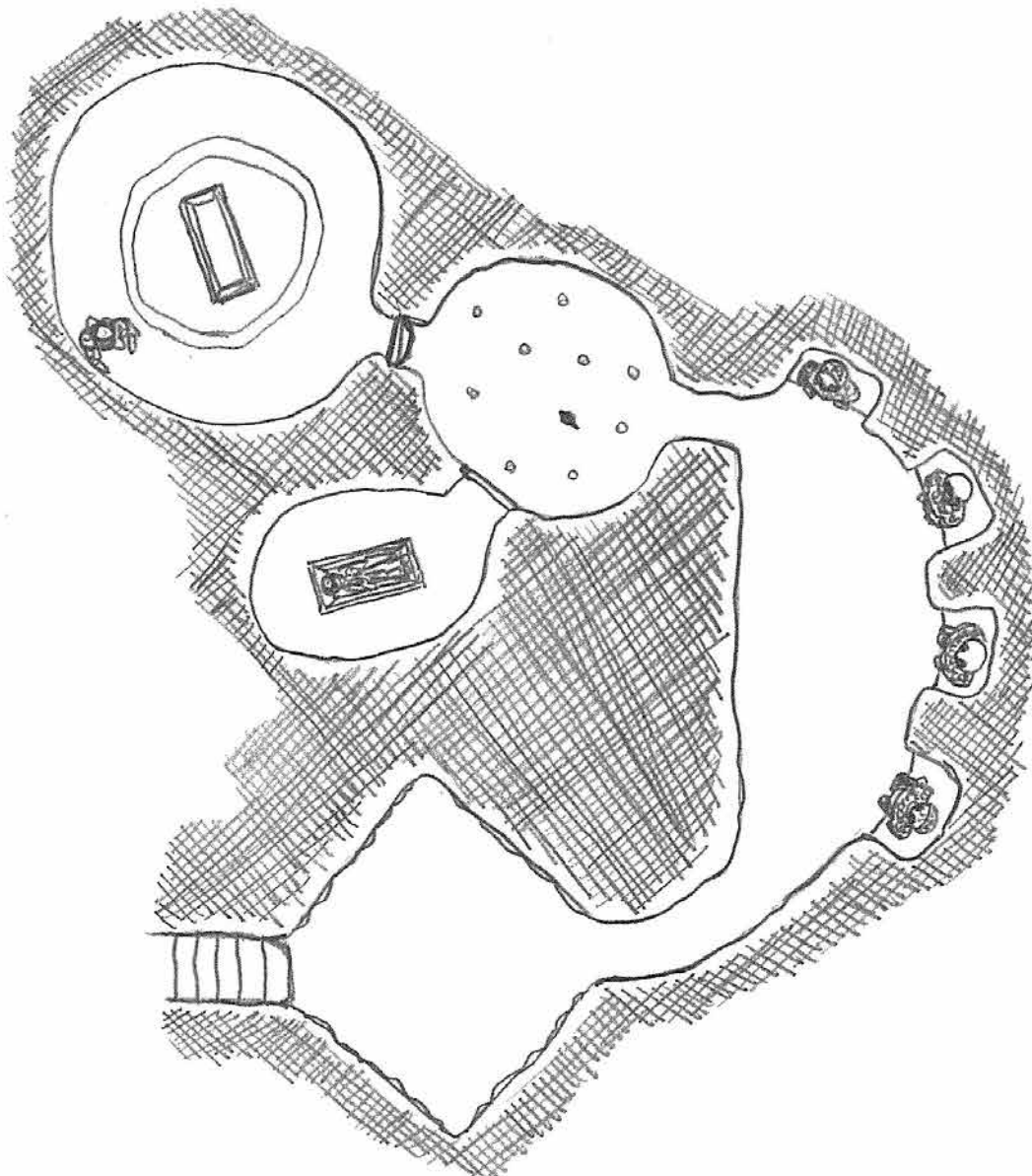
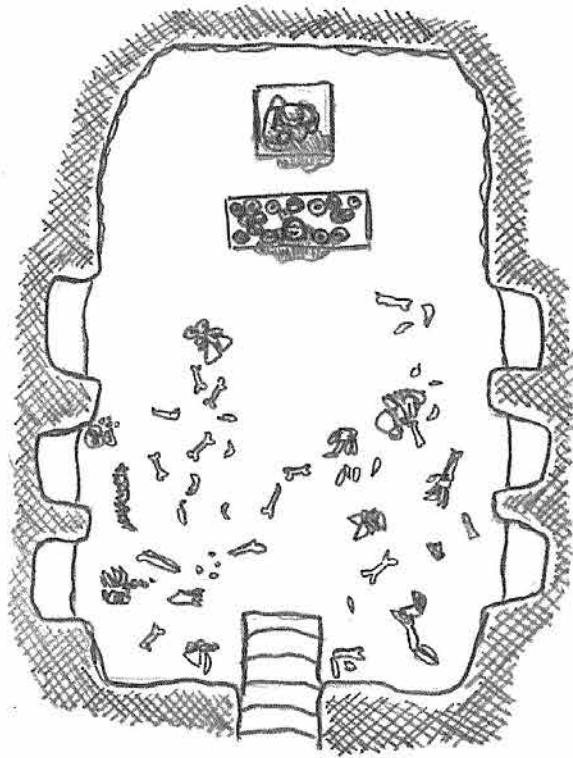
### Dolksvärdet

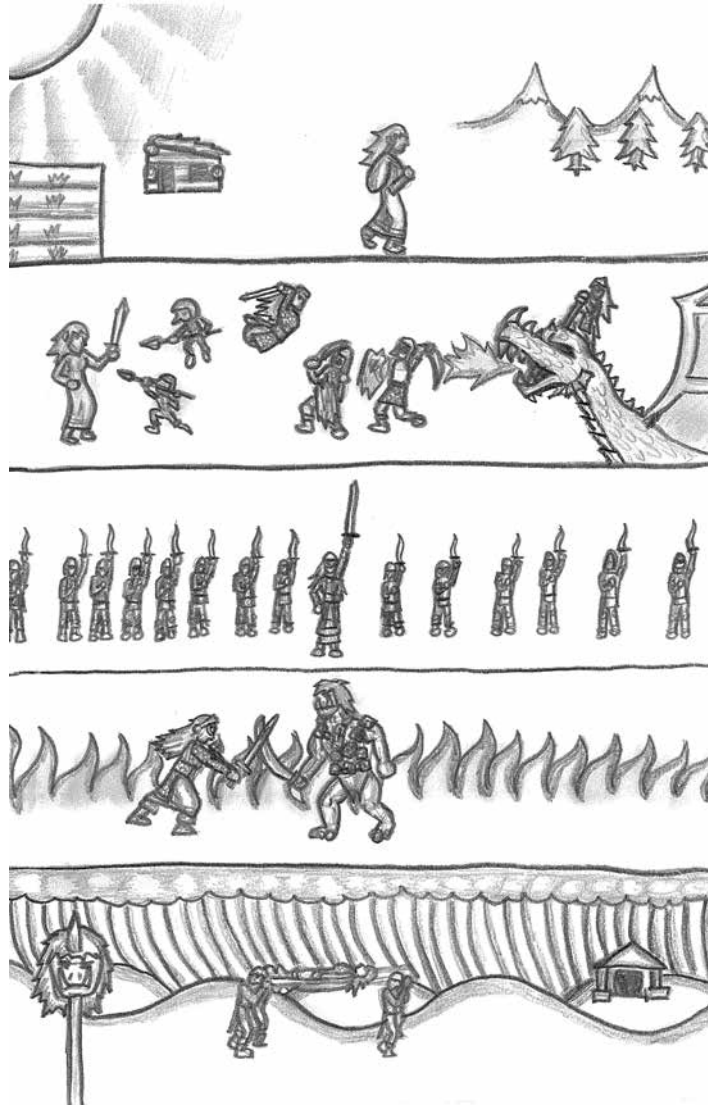
Ett svärd som i trånga utrymmen justerar sin längd automatiskt och blir till en dolk, eller ekvivalent en dolk som växer till ett svärd i vida utrymmen. Den är alltid en dolk när den är i skidan som därmed tar upp mindre plats. [Svärd/Dolk, +3 [+3]]

### Hjältetiaran

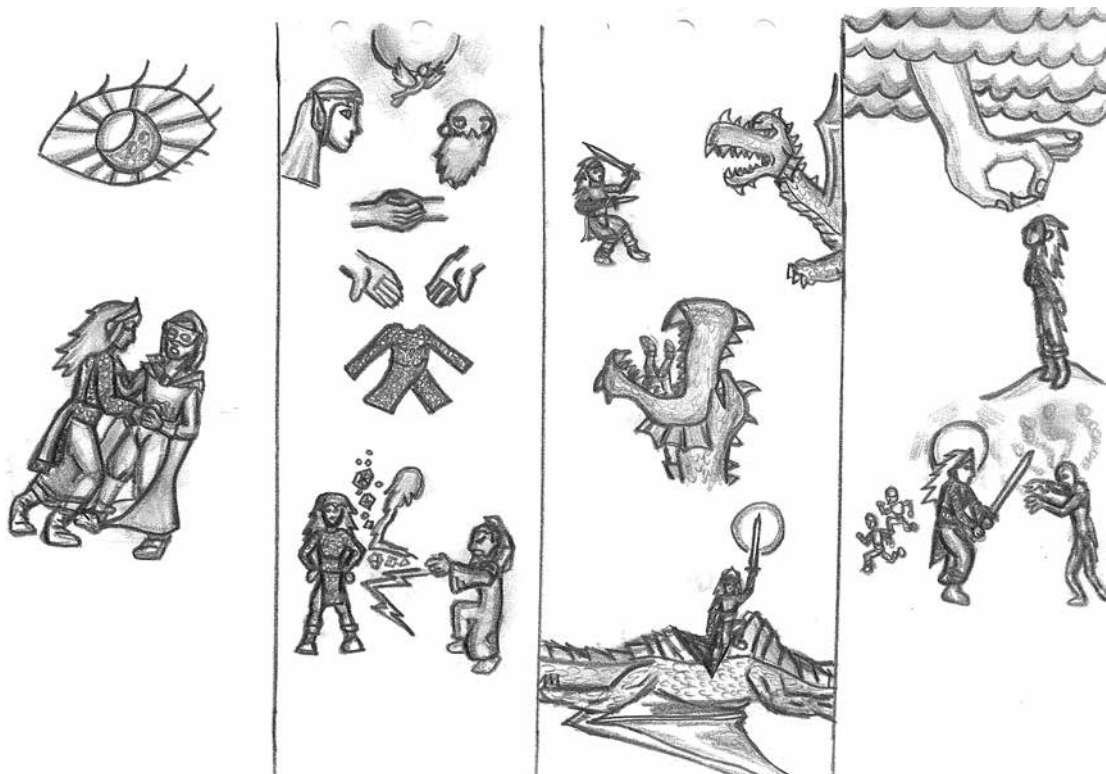
En enkel men vacker tiara i silver. Ger bäraren +1 på Skräcktest. Exploderar i tusen bitar och ger 1T i skada på bäraren om denne begår ett nesligt dåd.







Relief1.



Relief2.



