

## Dödsördarna från Bortom Graven

Den annars så lugna kyrkogården har blivit en skådeplats för skräck! Byborna vågar sig inte ens dit på dagen längre! Det stryker runt fruktansvärda, vagt människoliknande tingestar om nätterna. Dessutom har flera av bygdens med dådkraftiga och inflytelserika medborgare mördats sedan problemen började.

Kan rollpersonerna besegra pesten på kyrkogården? Kommer de att duka under från hotet i kryptorna? Eller kommer de att överlista varje fälla, nedgöra urgammal ondska och kanske rent av bekämpa **Dödsördarna Från Bortom Graven**?

### Bakgrund

Lönmördarna på orten har försökt expandera sin hemliga bas och har då hittat en gång in i den tidigare förseglade Kryptan. De har under sin utforskning av Kryptan råkat återuppväcka den stroa Lichen Nagmus Magbar II. Nagmus besegrade med lätthet de lönmördarna som värkte honom och har nu animerat dessa fruktansvärda krigare för att bli generaler i hans vandöda hord. Att Nagmus vaknat till liv har i sin tur stört de annars ganska fredliga och lata Likätare som tidigare bosatt sig i de första rummet i hans krypta. Likätarna har nu tvingats bosätta sig på kyrkogården, där de gömmer sig lite här och var under dagarna. Deras blotta närvaro har skrämt upp lokalbefolkningen så pass mycket att man för tillfället slutat använda kyrkogården. Efter som både likätarna och Nagmus behöver nya, färsk, lik att animera och/eller äta så situationen börjar bli ohållbar.

Vidare har Nagmus har skickat ut sina odöda lönmördare för att ta ut starka och viktiga personer, sådana han extra gärna skulle kunna förvandla till fruktansvärda necro-soldater. Lönmördargillet å sin sida har också slagit ihjäl en bunt viktiga personer på senaste, efter som det helt enkelt är en viktig del av deras affärsida.

### Grupper och Mål

#### Likätarna:

Har tvingats ut på kyrkogården. Har till och med dödat en och annan dräng för att kunna äta dem senare. Likätarna är fega, lata och egentligen ganska fredliga mot levande, men tror de att de kan fånga och döda en ensam äventyrare så kommer de att försöka.

Vill: gömma sig från dagsljus, äta lik

Vill inte: bli systematiskt utrotade av varken äventyrare eller Nagmus.

#### Nagmus Magbar II

Nagmus är en Lich som efter strategiska förluster la sig i magisk dvala för att vakna upp när stjärnorna står rätt. Dock har han välts i förtid av några klåfingriga lönmördare. Han har zombifierat stora delar av lönmördarkulten och håller på att bygga upp en här av vandöda för att kunna återta sitt forna rike. Om nätterna skickar han ut sina zombifierade lönmördare för att ge sig på lokalbefolkningen så att det ska bli fet döda att göra vandöda av.

Vill: Zombifiera mäktiga krigare, driva fram som en pest över världen, döda de levande och se den svarta solen skina över en död planet.

Vill inte: Erkänna sig svag. Gå tillbaka till sin sömn.

#### Lönmördarna:

Lönmördarna är ena högfärdiga tölpar som tycker att de "styr världens ordning" när de egentligen slår ihjäl folk mot kosing. De gillar hemliga koder, ordenssymboler, fällknivar i armarna och le parkour. Tills helt nyss gick det ganska bra för lönmördarna och det var när de försökte expandera sin hemliga bas som de råkade hitta Nagmars kryptor. Nu har de det i stället rätt så

kasst. Några få av lönnmördarna lever fortfarande och har barrikaderat sig i sin gömma, deras ordern har slagits i spillror och de är nu desperata kvinnor och män.

Vill: Att alla andra också ska ta dem på sjukt mycket allvar.

Vill inte: Att deras bas skall falla under Nagmus kontroll - då tror de att världen kommer att gå under!

Det Onämnbara

Det Onämnbara är en Cronenberg som har bott i kryptan i lite mer än 30 år. Den har haft kryptan till sig själv och har då och då bytt saker med Likätarna. Det Onämnbara har svurit lydnad till Nagmus efter som hen förstår att Nagmus är mycket starkare och fruktansvärdare. Dock är det onämnbara ingen idiot och kommer skifta sin lojalitet om maktförhållandet i kryptan ändras.

Vill: Bo i kryptan, smöra för starkare - trakassera svagare.

Vill inte: lämna kryptan, hamna i bråk med Nagmus.

Hur kommer spelarna in i det hela?

1. De har fått i uppdrag att begrava den intressanta mängden döda. Ge gem varsin spade, en vagnslast nyligen avlidna och ställ dem utanför kyrkogården. Det skulle såklart kunna vara bra om de såg över det här med likätarna också.
2. Historier berättar om att Nagmus gömde en stor skatt i kryptan...
3. Spelarna har nyss rekryterats av en mystisk organisation, vars mål är att forma framtiden genom att ta ansvar för vilka som lever och vilka som dör. Deras träning skall börja så snart de ansluter sig till det lokala lönnmördargillet.

Vad finns det för rumsbeskrivningar då?

Kyrkogården

Det finns 110+5 likätare på kyrkogården. Är det dag kommer de försöka att hålla sig inomhus,

Grinden: En snirklig, hög, svartmålad järngrind. Texten "Memento Mori" går att utläsa. Det sitter ett stort hänglås på grinden och en skylt som meddelar "STÅNGT TILLS VIDARE". Om rollpersonerna fått i uppdrag att besöka kyrkogården bör de även ha fått nyckeln.

Smågravarna: Vanliga gravstenar tar upp nästan en tredjedel av kyrkogården. Flera av gravarna är uppkrafsade och de avlidna finns inte kvar i sina kistor. Om man letar igenom kistorna så innehåller en av dem en framslumpad lvl 1 scroll.

Om spelarna börjar gräva upp de kvarvarande gravarna så går det att plundra 2t8 gp i blandade värdesaker från varje grav.

Småkryptorna - i dessa ligger familjer begravna tillsammans. Nu bor även likätarna i dessa.

Familjen Ter Sheggers krypta är fortfarande förseglad. Bryter spelarna upp den och undersöker familjens avlidna medlemmar så går det enkelt att se på kvarlevorna att alla är mutanter.

Storkryptan: Olycksbådande texter på de lärdas språk. Dörren är förstörd. Där inne bor det några likätare, och så finns trappan ner. Likätarna har också släpat hit några lik de håller på att äta.

Skjulet - har allt som en dödgravare behöver - till och med en flaska sprit. Taket ser ut att vara helt vanliga tegelpannor, men vid en närmare undersökning finns det mystiska runor på undersidan av tegelpannorna, dessa runor sprider en lätt magi som likätarna inte gillar.

## Kryptan

Kryptan är ett skrytbygge från förr. Det är dödsallar och änglar och allt sånt på väggarna, högt nog i tak för att stå upp. Dörrarna är i trä med järnbeslag.

Slumpmöten: Slå nån gång ibland, när det känns lagom. Typ varannan "turn" eller när spelarna gör nått som låter. 6 på en t6 är ett möte. Dra upp det om de har gjort nått extremt.

1 1t4 Likätare

2-3 1t4 Skelett

4 1t3 Vandöd Lönmördare

5 1t3 Levande lönnmördare

6 Det Onämnbare

1. Likätarnas gamla bo: Fullt av benrester. Även en och annan död likätare finns här inne. Väggarna är prydda med Nagmus Sigill, och enklare porträtt av Lichen. Det är inte otroligt att en magiker kan identifiera Nagmus och sigillen.
2. Spår Av Strid-rummet: Kryptans huvusrum är hårt ansatt av strid. Det finns månadsfärskt blod, döda likätare, pilar osv. Blod koagulerar inte i det här rummet. Blir spelarna skadade här inne så kommer det vara extra svårt att förbinda sårn.
3. Det Onämnbare. I detta rum dväljs det onämnbare. En fruktansvärt, ständigt omformande best. Den kommer att mutera konstant, armar ögons, munnar, insektsvingar, svampar och så vidare kommer fram och försvinner från dess oformliga kropp. Det Onämnbare är inte vandöd men har för tillfället underkastat sig Nagmus. Det Onämnbare förvarar sin skatt, 3 ädelstenar värda 50 guld var i en liten bronslåda nånstans i sitt bo.
4. Tillverkningen av odöda-rummet - här bygger Nagmus sin arme, en vandöd i taget. Det finns en bår i mitten där Nagmus senaste projekt ligger under ett skynke. Varelsen är till största delen resa och insektoid, men även andra rasers likdelar har använts i bygget.
5. Blå rummet:. Rummet är ständigt belyst av ett svårdefinierbart blått sken och det låter lite som tinnitus här inne. Den bortre väggen är riven utifrån, och därigenom kan man ta sig till lönnmördarans hus. En trappa leder nertill Nagmus Tempel. En hemlig dörr leder till bårnstensrummet. Det finns 4 Skelett här inne.
6. Koridorsfälla. I slutet av den dåligt upplysta korridoren kan den med mörkersyn eller dylikt se att det sitter fast ett antal spjut - för andra rollpersoner är det mycket svårare att upptäcka. När minst en person går halvvägs igenom korridoren så välter hela bygget 90 grader och korridoren blir ett schakt. Se Grymmkäfts fällor sid 21 - korridorvinkeln för mer information.
7. Laboratoriet: Här förbereder Nagmus sina nekromantiska oljor och annan dödsmagisk alkemi. Det är köldrunor ristade på väggarna och temperaturen håller sig mellan åtta och fyra grader celsius.
8. Bårnstensrummet: En hemlig dörr leder in till ett rum där väggar, golv och tak är täckta av ett lager bårnsten. På ett litet bord står en märklig låda med en spak på. stänger man lådan och drar i spaken blir det som ligger i den flytande om det är i fast form och fast om det är flytande. Om man lägger något som lever i lådan så är det 30% chans att det fortsätter leva i sin nya form. Man slår bara en gång, livsformer som pallar, de pallar liksom. Lådan rymmer tre liter.

9. Templet Nagmus sitter på sin tron och väntar på bättre tider. Han har sin hedersvakt bestående av tre odöda lönnmördare och 1T6+2 Skelett här. Det finns också urgamla mynt i blandade valörer till ett totalt värde av 1000 guld.

På sin person bär Nagmus tre skatter:

Den Nekromantiska Dödsboken - Bok i svart silver. Boken i sig är värd 300 guld en trollkunniga person kan lära sig en svart besvärjelse genom att studera den. Texten är silverfärgad och synas bara i mörker. I ljus ser sidorna bara svarta ut.

Dödens Cronometer: En massiv silverlänk håller fast en klocka med urtavla lika stor som en talrik. Förutom timme och minut har den två visare till - som tycks gå både framåt och bakåt i märkliga intervaller.

Dödens Hårddisk - går att installera i en robot. Ger roboten tillgång till 4 laddningar av en slumpmässigt vald besvärjelse och gör des livsåskådning kaotisk. Robotar med dödens hårddisk installerad kan slå ett slag för att veta vad som helst om Nagmus och hans nu glömda nekrokratiska rike. Tex vart hans stora skatt är belägen. En robot med hårddisken installerad kommer också att börja gilla svarta saker samt börja klä sig i nitar och läder.

### **Lönnmördarnas Hemliga Bas**

Stora Rummet - kartor, planer, altare och sånt Här planterar lönnmördarna sina räder, har möten av olika slag och äter sina måltider. Det går att hitta brevväxlingar och info om olika personer de har kontrakt på.

Träningsrummet dockor med bjällror på, klätterställningar, wing-chun-trä-dockor osv. Man kan trycka på en knapp och starta en hinderbana i rummet. En röst skriker ut olika utmaningar som måste genomföras på kort tid. Vinner man får man skriva in sina initialer (tre bokstäver).

Sov: Åtta bäddar för ordensbröder som blivit kvar. Nån av dem har lämnat nått kul kvar. Rummet är inrätt med en stor mängd draperier, så att det alltid går att mörklägga varje sovplats.

Arkivet. Arkivet beskriver lönnmördarkultes försök att forma världen genom att mörda särskilt viktiga individer. Det bor en arg och ful katt här. Om rollpersonerna stannat för längre så kommer den att ty sig till dem och vara till besvär. Katten kommer att jama när det behöver vara tyst, ständigt vara i vägen, köra in sina klor i sovande rollpersoner och stjäla av deras mat.

Inner Sanctum. Här inne bodde lönnmörarnas ledare, Momo innan Nagmus dräpte henne och animerade hennes lik. Det finns mycket torkade blommor, en uppstoppad sköldpadda, ett porträtt av två män - en yngre som ser ut lite som en känd bard och en äldre som håller i en sopkvast. Det hänger en trasig herrkavaj på en krok. Det finns också utrustning för att tillverka lönnmördarnas hemliga dolkar här inne.

Förmak En stege som leder upp till en källare.

Likätare

ST 1 F 10 AT 2 klor (1t4 var) M 8

Snart Mat - Likätare känner på sig när en motståndare har 1 SP kvar och kommer att inrikta sig på denna.

Skelett

ST 2 F12 AT Enhandsvapen 1T6 M10

### Det Oämnbara

ST 6 F14 AT 2 klor, näbbar eller horn 1T4 + 1 Bett (1t8) M14

Varje runda kan Det Onämnbara mutera (om Det vill) Använd då följande tabell - endast en mutation kan vara aktiv i taget.

1. Fler armar - 1 extra attack per runda
2. Skorpionsvans - en attack per runa är giftig
3. Bli till slem - tar halv skada av äggvapen
4. Sporer - rummet fylls av sporer som ger -2 på alla slag.
5. Extra ögon! Omöjlig att få fördel mot
6. vänder ut och in på sig själv, sprutar magsyra som breath-attack 2T8. Motståndsslag för halv skada. Fräter kläder rustningar etc.

### Vandöd Lönnmördare

ST2 F14 AT 1 svärd 1T6 eller Lönnmördardolk 1D4.

De vanvörda lönnmördarna är i någon slags mellannivå av vandöda. Ibland agerar de lika snabbt och med samma skrämmande precision som en levande lönnmördare. 50% chans att de har varje TJUV-förmåga. Lönnmördardolken är dold i en armskena och mycket svår att upptäcka för den som genomsöker lönnmördaren, levande eller död.

### Nagmus

ST 8 F16 AT 3 1T8+1T8+1T8. Kan kasta tre besvärjelser. Kan alla besvärjelser

Nagmus ser ut som ett väldigt stort mänskligt skelett, klädd i purpur och bärare massor av olika smycken i guld, svart och silver. I en kedja runt sin hals har han en stor klocka, som alltid visar rätt tid. För Nagmus Skatt se rum 9.

### Levande Lönnmördare

ST 2 F14 AT 1 svärd 1T6 eller Lönnmördardolk 1D4 M 10

Särskild utrustning: Rökbomb (fyller 3x3 rutor med rök i 3 rundor), Lönnmördardolk -

Lönnmördardolken är dold i en armskena och mycket svår att upptäcka för den som genomsöker lönnmördaren, levande eller död.

Lönnmördare har samma förmågor som TJUVEN.