

S:t Kerons sista vila

Ett äventyr till EON

Text: Erik Sharma

Bild: Olof Nilsson, Kim Vässmar

S:t Kerons sista vila

Bakgrund

S:t Keron var en primod som ledde försvaret av Tibara under den andra mûhadinska invasionen år 2597 e.D. Han beordrade att alla klockor i stadens kyrkor skulle slå oavbrutet och genom Daaks nåd dödades den mûhadinske härföraren av ett spjut från en jargisk ballista. S:t Keron ledde också återerövringen av Okrana, Jargien och Binkh.

Vad många inte vet om är att S:t Keron offrade sitt liv när han kämpade mot den mäktiga demonen Zepanolael – en styggelse frambesvärjd av svartkonstnärerna från västerlanden. Keron fann att det enda sättet att stoppa denna demon var genom att låta dess väsen besätta hans kropp och därefter förevigt binda det till sig. Till hans hjälp hade Daakkyrkan skapat en amulett för just detta ändamål. Dess krafter binder demonen till S:t Kerons kropp och tar bort dess krafter och inflytande. Efter Kerons död restes ett avlägset kloster i Jargien ovanpå hans grav. Klostret befolkas av munkar vars livslånga uppgift är just att vaka över graven så att Zepanolael aldrig släpps fri igen. Endast Daakkyrkans innersta krets känner till den sanna historien om S:t Kerons uppoffring och det farliga arvet som lämnats efter honom. Att avslöja hans yttersta offer och att en demon är ingjuten i hans lekamen skulle kunna besmutsa bilden av folkhjälten samt få oönskade makter att försöka befria Zepanolael.

S:t Kerons orden som vaktar graven har under århundrade nitiskt vakat över sin herre. Klostret är öppet för pilgrimer och de av Daaks tro som vill besöka graven för att be i helgonets närhet.

Den förseglade kryptan och munkarnas ständigt vakande blickar har gett upphov till en mängd rykten. Det vanligaste är att S:t Keron samlade på sig en hel del rikedomar som han begravdes med och att kryptan dignar av guld och skatter från västlanden. Detta har lockat mer tvivelaktiga element till Klostret. Munkarna har lyckats förhindra och avskräcka alla gravplundrare ända tills nu. Men så en natt, med hjälp av en ung munknovis, tog sig en grupp män och kvinnor in i klostret, bröt upp kryptan och tog sig ned i mörkret. De fann inte de rikedomar de sökte efter. Det enda av värde i den förseglade kistan var en amulett runt halsen på det mumifierade liket. När de tog den släppte de lös ett väsen som kan ändra Jargiens och Mundanas framtid för alltid.

Geografi

Äventyret utspelar sig längs vägen mellan städerna Sabesta och Falano i provinsen Jargien. Det är ett kuperat och skogsklätt område som har ett växande problem med banditer och det sägs att ett av de värsta röverbanden leds av en galen sagitaur. Vårdshuset Sista vilan ligger mellan skogsområdena Rano och Saran. En väg leder åt sydost in i Saranskogen där S:t Keron klostret ligger. De viktiga platserna för äventyret är själva vårdshuset och det något avsides klostret. Många av de som besöker vårdshuset är pilgrimer.



Inledning

Sista vilans värdshus

Äventyret börjar på värdshuset Sista vilan där spelarna av olika orsaker befinner sig. Kanske är de bara på genomresa, kanske är de på väg att besöka klostret eller så har de sänts till området för att ta itu med banditproblemet. Oavsett orsak så övernattar äventyrarna på värdshuset. De behöver heller inte känna varandra från början då hela inledningen är ett perfekt sätt för dem att stifta bekantskap med varandra då värdshuset drabbas av en fasa som de gemensamt måste ta itu med. När det är dags att starta äventyret kan man läsa nedanstående stycke eller använda det som grund för egen beskrivning.

Nattens tystnad bryts och ni alla väcks bryskt av ett kraftigt bankande som verkar komma från ingången till värdshuset på nedervåningen. Ni hör en mansröst som ansträngt skriker efter hjälp. Ni öppnar fönsterluckorna som vetter mot framsidan och kikar ut för att se vad som pågår. Där kan ni se en sårad man i mörka kläder och läderrustning stå och banka på porten och skrika efter hjälp. I sin ena hand håller han en blodig dolk. Plötsligt tystnar mannen när ett par skepnader lösgör sig från skuggorna från vägen. Det är svårt att urskilja några detaljer men de rör sig hukat och på ett sätt som påminner om ett rovdjur som närmar sig sitt offer. En av skepnaderna tittar upp mot er och ni ser ett grått förvridet ansikte, en käft med huggtänder och när denne höjer handen glimmar det till av långa och krökta klor.

Kommer rollpersonerna att rusa ner för att rädda mannen från dessa styggelser eller kommer de bara att betrakta? Ifall de väljer det senare alternativet kommer stallpojken Leften och bankar på de olika äventyrarnas dörrar och ber dem hjälpa mannen och försvara värdshuset från dessa monster. Rollpersonerna är antingen de enda som har någon erfarenhet av strider på värdshuset eller de enda besökarna.

Om de inte vill hjälpa mannen så utkämpar en sista tapper strid mot de besatta likätarna innan de övermannar honom. Likätarna har fått order av sin mästare att föra alla levande människor till denna för omvändning men skulle olyckan ske och någon dö så släpar de ändå tillbaka liket för att "mogna" innan förtäring då dessa styggelser älskar att kalasa på ruttnat kött. Efter att de har tagit itu med mannen beger sig en likätare iväg med mannen längs den lilla vägen till S:t Kerons kloster. De kvarvarande likätarna börjar bryta sig in på värdshuset för att dra med sig så många följeslagare de kan till sin nya mästare. De som avlider släpas med för att festas på senare.

Hur många likätare som attackerar värdshuset är inte satt, det är upp till spelledaren att sätta antalet beroende på rollpersonernas antal och hur skickliga de är i strid.

Om de lyckades rädda mannen och han fortfarande är vid liv, gå vidare till *Ondolas bekännelser*. Ifall han dräptes eller fördes iväg, gå vidare med *De överlevande*.

Ondolas bekännelser

Om mannen blivit räddad så får de chansen att prata med honom. Han är rejält uppskakad av händelserna som har lett honom till värdshuset men tvekar inte att berätta vad som har hänt. Han presenterar sig som Ondola och berättar att han är medlem av ett rövarband som leds av Ablan av Absalon. De har länge hört talas om de stora skatter som skulle vara begravda i S:t Kerons grav men nitiskt vaktade av klostrets munkar. Men efter ett välplanerat intrång, och hjälp från insidan, så lyckades de oupptäckta ta sig in i S:t Kerons krypta. Munkarna som vaktade klostret hade till stor del blivit utslagna av örter som hade smugglats ned i deras mat. Väl i kryptan hittade tjuvarna inte några större mängder skatter men de hittade S:t Kerons förseglade kista. Runt halsen hade han en av de vackraste amuletter som de någonsin hade sett och den var det närmaste de kunde komma en skatt av värde. När Ablan tog amuletten av S:t Kerons lik så vaknade S:t Keron upp. Med en beröring så förändrade han de närmaste av Ablans män som efter den fruktansvärda förvandlingen vände sig mot sina vänner. I kaoset som uppstod lyckades Ondola fly. Han lämnade klostret som befann sig i ett stadium av förvirring och kaos när St. Keron vaknade upp ur sin vila och munkarna försökte stoppa honom med all sin makt.

De andra på värdshuset väddar till äventyrarna om deras hjälp att försöka ta reda på vad som har hänt i klostret och ifall Ondolas historia är sann förhindra S:t Kerons inflytande från att sprida sig. Samtidigt kommer de att skicka någon till byn Siria för att få hjälp av kompaniet som är placerat där.

De överlevande

Ifall Ondola dräps i striden med likätarna eller blir tagen så får de inte reda på vad som har hänt i klostret. Men stallpojken såg att varelsena kom längs stigen som leder till klostret. Folket på värdshuset ber då äventyrarna som är de enda närvarande som verkar ha kompetensen att undersöka saken. Medan de sänder ett bud till kompaniet i byn Siria.

Ifall äventyrarna väljer att inte undersöka saken så är äventyret slut för deras del men i framtiden kan Zepanolael bli en stor makt som kan återkomma i senare äventyr. Då hans krafter ständigt växer och han förvandlar fler och fler till att bli sina anhängare blir det svårare att stoppa Zepanolael som är fångad i S:t Kerons kropp.

Om extra saker behövs för att motivera rollpersonerna

- Någon på värdshuset har ett av sina barn/älskade eller liknande i klostret.
- Rollpersonerna hör skrik och ser hur en person som betyder mycket för dem släpas iväg av likätarna.
- En, eller flera, av rollpersonerna har blivit skickade för att leverera eller hämta något av vikt i klostret.



S:t Kerons
sista vila





S:t Kerons kloster

Resan till klostret

Resan längs skogsvägen till klostret tar några timmar. Terrängen blir alltmer kuperad och själva klostret ligger på en skogsklädd höjd insvept i dimma. Det är kallt och rätt då det är mycket nederbörd och gott om sjöar och gölar. Det rinner vatten efter klippsidorna och från sluttningarna störtar mindre vattenfall. Här och där reser man förbi mossbeklädda statyer, mindre kapell och reliefer föreställande S:t Kerons strider på klipphällar. Skogsvägen blir allt smalare och mer slingrande ju närmare klostret man kommer så att ta sig fram till häst går ej snabbare än att resa till fots.

Vägen slingrar sig likt en orm och blir allt smalare medan terrängen blir mer och mer kuperad. På båda sidor sträcker sig tallar och granar upp mot skyn och marken är täckt av tjock moss och vassa klippblock. Det är kallt och rått. Allt glänsar av fukt och en mjölkvit dimma suddar ut landskapet. Skogen blir tätare och mer tryckande och snart sluttar den smala stigen brantare uppåt. Stenbroar leder över porlande bäckar och brusande forsar. Förutom detta är allt tyst. Inga djur hörs, ingen vind i träden; bara den krypande kölden och ljudet av droppande och rinnande vatten. Så uppe på en höjd, insvept i dimman, ser ni silhuetten av S:t Kerons kloster.

På den tiden det tar för äventyrarna att resa till klostret så har Zepanolael tagit över klostret och planerar att lämna det med sitt följe.

Situationen i klostret

Ifall äventyrarna anländer på natten så ligger hela klostret i mörker och inga ljuskällor kan ses. Detta tillsammans med den täta dimman och tystnaden som ligger över klostret ger en riktigt kuslig stämning. De enda varelserna som man kan hitta är likätarna som håller på att gräva upp de mer färska liken på kyrkogården för att föda Zepanolaels nystartade likätararmé.

Om däremot äventyrarna anländer efter gryningen då landskapet är insvept i en mjölkvit, rå, dimma har likätarna sökt skydd från ljuset inomhus där de bidar sin tid till nästa solnedgång. Då kommer de att finna nya offer som antingen kommer att bli nya likätare eller mat för hans framtida armé. Viktigt att notera är att även om likätarna och Zepanolael inte tycker om dagsljus så har de inga problem med att trotsa sina rädslor och ge sig ut under dagen ifall så skulle behövas.

När äventyrarna söker igenom klostret så är det mycket viktigt att bygga upp stämningen och hålla de på helspänn när de smyger runt det numera likätarinfesterade klostret. Den övernaturliga dimman finns även inne i klostrets rum som inte är upplysta av något annat än eventuellt dagsljus beroende på vilken tid på dygnet de har anlant. Beskriv hur skuggor rör sig i dimmorna och konstiga ljud hörs från likätarna när de rör sig runt i klostret för att utföra sina uppgifter eller sitter och äter något lik uppgrävt från kyrkogården utanför.

S:t Kerons klosterorden

S:t Kerons klosterorden har fallit långt från sina glansdagar. Efter det stora kriget mot mūhadinerna där S:t Keron offrade sitt liv och togs upp till Daak så flockades folk till orden för att komma nära helgonet och få ta del av dess styrka och insikter. Klosterorden var på den tiden full av nytänkare vilket ledde till slitningar med Aboraten och andra kyrkliga grenar. Även inom orden fanns det stora splittringar.

Det fanns de som var betydligt närmare Jordesoldatens frihetskamp och synen på individens styrka än den betydligt mer hierarkiska skaran som stod närmare Ljusbringarens ideologier. De som stod närmare Jordesoldaten såg det som en självklarhet att både män och kvinnor skulle antas i orden samt att den heligaste platsen skulle vara Tibara där S:t Kerons främsta stordåd begicks. Detta gick stick i stäv med den konservativa grenen som menade på att Sista vilans kloster skulle vara den självklara platsen där man helgade S:t Keron. Denna konflikt ledde till att orden splittrades och det blev regelrätta stridigheter, stöld av relik, offentlig smutskastning och till och

med försök till mordbrand till dess att Aboraten förkunnade (enligt många mutad eller utpressad) att den gren som stod närmast Ljusbringaren var den enda sanna och rättrogna.

Efter detta föll orden mångt och mycket samman. De som sökte att efterlikna S:t Kerons stordåd sökte sig till någon av tempelriddarordnarna och trots Aboratens dekret fortsatte Tibara vara platsen dit folk vallfärdade för att helga S:t Keron. Det är till och med många inom kyrkan som inte ens vet var han är begravnen. Så S:t Kerons orden för nu en tynande existens i sitt ensliga kloster. De äldsta inom orden för vidare hemligheten om demonen som finns i helgonets kropp men det stora klostret blir allt mer ödsligt och färre och färre noviser sluter sig till den.

Klosterordens klädsel är en tjock mörkgrå munkkåpa i vadmalstyg. De högsta inom orden bär kåpor helt i svart med purpurfärgat foder som symboliserar blodet S:t Keron spillde för kejsardömet. Man håller sitt hår kortklippt och bär aldrig skägg. Kvinnor tillåts att besöka helgedomen men antas ej inom orden.

S:t Kerons
sista vila



S:t Kerens kloster framträder spöklikt ur dimman.



*S:t Kerens
sista vila*



Om rollpersonerna orsakar läten genom att bryta upp dörrar, välta omkull saker, skrika eller ropa så kommer detta att dra till sig likätare. Slå 1T10: 1-2 Inga likätare kommer. 3-4 En likätare. 5-6 Två likätare. 7-8 Tre likätare. 9 Fyra likätare. 10 Fem likätare.

Allt som allt finns det 23 likätare utspridda över klostret. Spelledaren bör hålla reda på dessa och kryssa bort dem när en av dem dör. Rollpersonernas största fördel är just att de är så pass utspridda samt att när de är upptagna med ätandet är de förlorade i sin egen värld.

Zepanolaels plan

Demonens plan är måhända en smula galen men han har varit fångad i ett lik under lång tid och är både förgrymmad och makthungrig. Hans plan är att dväljas i klostret till dess att han är stark nog och sedan lämna det med sitt följe, buren i sin väldiga bästol, på samma sätt som under kriget. Därefter tänker han hålla sig i civilisationens utkanter och låta sitt följe växa i antal.

Kartan

Om spelarna frågar om klostret eller tar sig tid att spana på det för att få en översikt så ge dem kartan över klostret (i slutet av detta äventyr) så att de kan planera hur de ska röra sig och ta sig in och undersöka vad som har hänt.

Händelser i klostret

Nedan presenteras ett antal händelser som spelledaren kan sätta in i äventyret när denne finner det lämpligt.

Likätarna tar en fånge

Det hörs skrik av panik. En man rusar ut över den dimmiga klostergården men fem kåpklädda individer är efter honom. Dessa övermannar den unga munknvisen och med sin ruttna kyss söver de honom och släpar med honom in i klostret för att han ska bli omvandlad av demonen.

Denna händelse kan med fördel inträffa tidigt när rollpersonerna tagit sig till klostret för att etablera läget. Rollpersonerna kanske möter den förvirrade gesällen som en fiende sedan – eller räddar livet på denne.

Den överlevande

Den unga munken Garian gömde sig i klocktornet när likätarna spred sig över klostret. Denna plats, som är i direkt förbund med Daak, är den mest heliga och därför kan likätarna inte ta sig in på den. Från toppen av klocktornet har Garian med fasa sett vad som skett i klostret medan han hållit sig gömd. Får han syn på rollpersonerna kommer han att försöka kalla till sig deras uppmärksamhet och regla upp porten så de kan ta sig in i tornet.

- Garian kan berätta om vad som skett i klostret.
- Garian kan även berätta att information om demonen borde finnas antingen i biblioteket eller hos abboten. Han vet dock inte att det är Kerons kropp som demonen besätter. Men vet att de äldsta i klostret har vakat över något "demoniskt" som varit infångat.
- Garian har sett hur demonen tar kraft från likätarna med jämna mellanrum och att de efter detta tycks försvagade.

Distraction

Hamnar rollpersonerna i stora problem såsom att de dragit till sig likätarna i klostret börjar det plötsligt ringa i klocktornet. Det är Garian som hört kalabaliken och ringer i klockorna. Likätarna, som inte är de mest skarpa varelserna, drar sig mot klocktornet för att undersöka ljudet och gör det möjligt för rollpersonerna att komma undan.

Zepanolael ökar sin makt

Demonen kallar sina följare, likätarna, till kyrkan. Dessa vandrar dit som i trance och rollpersonerna måste attackera dem för att trancen ska brytas. I kyrkan ställer sig Zepanolael framför dem och öppnar sitt gap. En underlig mörk ton, likt ett klagande låte, strömmar från hans gap och likätarna öppnar sina gap och samma toner strömmar ur dem. Kakafonin fyller kyrkan och ekar mellan väggarna och Zepanolael tycks växa i storlek och makt. Rollpersonerna kan bevittna hur han tar kraft från sina lägre tjänare och också se det tydliga bandet till dem. I en timmes tid är likätarna försvagade och har -1T6 på alla handlingar.

Informationen om medaljongen

När rollpersonerna antingen söker igenom biblioteket eller abbotens boning kan de finna informationen om medaljongen. I biblioteket är den i en vit, fastkedjad bok, med två boklås (svårighet 12 att dyrka upp men kan relativt lätt brytas upp). Hos abboten rör det sig om ett brev från dennes föregångare där denne berättar om medaljongens funktion. Det rollpersonerna får reda på är följande:

- Om man dräper kroppen som demonen inhyser så flyttar sig demonen och besätter en ny kropp.
- Om man placerar medaljongen på kroppen fångas demonen och den faller i dvala.
- Man kan också ha medaljongen dold på sin kropp och attackera demonen. Om denne besegras kommer den att besätta personen som anföll och då bli fångad.
- När demonen är fångad kommer de kvarvarande likätarna återgå till sin normala form då besattheten släpper.



Medaljongen som kan binda demonen.

**S:t Kerons
sista vila**

Beskrivning av klostret

Klostret är omgivet av en tre meter hög mur. Den består av grovaxade stenblock som är täckta med mossor och klängväxter. Delar av den har rasat samman och det räcker med att en person klättrar över den och sänker ned ett rep för att andra rollpersoner ska kunna ta sig över. Svårighetsgraden att klättra över muren är 10. En fors rinner ned för höjden, genom en öppning i muren, och ut igenom en annan öppning för att rinna ned efter bergsslutningen. Metallgallren i dessa öppningar är rostiga och med ett slag med Kroppsbyggnad mot svårighetsgrad 14 kan man slita isär dem och ta sig in.

Porten i muren är av murket, mörkt, trä och är stängd och tillbommad inifrån. Det finns en kedja som går till en klocka som man kan ringa i. Gör man detta förvarnar man alla i klostret att man är där. Likätarna kommer ej att öppna porten, istället kommer de att klättra över muren med sina kloförsedda händer och kasta sig ned från muren och attackera alla som finns där. Ringer man i klockan kommer 3–6 likätare omedelbart för att undersöka.

Innanför muren breder klostergården ut sig. Den är på många ställen lummig och vildvuxen med gott om buskage, snår och träd bakom vilka man kan gömma sig.

Platser i klostret

1. Kyrka

Kyrkan är rå och kall och allt är täckt av fukt. Höga, smala, fönster av grumligt glas finns på båda sidorna om altargången. Tunna dimstråk sveper mellan pelarna. Daaks heliga eld är släckt och Daakkorset är nedrivet.

Zepanolael har gjort kyrkan till sin tronsal och det är här han nästan alltid befinner sig med en samling av 2–4 likätare.

2. S:t Kerons kapell

En kammare med väggar av ärgad koppar med reliefter som föreställer S:t Kerons liv och död. Den tjocka stenplattan som legat på golvet är bortlyft och blottar en smal trappa som leder ned i mörkret. En kyla strömmar upp ur det svarta gapet.

Följer man trappan så kommer man till en tjock dörr av järn som står på glänt. Där innanför finns en cirkelrund kammare och i mitten står en sarkofag som tidigare var förseglad och innehöll S:t Kerons kropp. Se plats 21.

3. Ljusbringarens kapell

En staty föreställandes en rustad man med ett svärd i sina händer står i änden av detta smala rum. Statyn föreställer profeten Ljusbringaren och dess ögon och mun är svarta håligheter vilket ger statyn ett skrämmande uttryck. I övrigt är kammaren kal.

Till denna plats söker sig munkarna för att förrätta sina böner till Ljusbringaren. Normalt sett är ett vaxljus tänd i en hålighet i statyns huvud vilket gör att skenet lyser ut genom ögonen och munnen.

4. Järncellen

En kammare utan fönster där väggarna täcks av plattor av järn som har en slingrande och ornamenterad skrift inristad. I övrigt finns det inget i kammaren.

Munkar som antingen har brutit mot några av Daaks bud, syndat eller visat sig okunniga i S:t Kerons historia spärras in här. I totalt mörker kan de höra sina bröders mässande i kyrkan och med känsliga fingertoppar kan de läsa S:t Kerons historia som är inristad i järnplattorna. Att bli instängd i den kolsvarta cellen ett dygn eller mer leder till att man måste slå ett slag med Självkontroll mot Nedbrytning 30 (utsatthet).

5. Sakristia

Väggarna i denna kammare är täckta med målningar som mörknat av ålder och det är nu svårt att urskilja vad de föreställer. Stora tunga ekskåp står efter väggarna och på det polerade träbordet i rummets mitt ligger en tjock bok med fyra boklås.

I skåpen finns det diverse prästskrudar och kärl för de olika ceremonierna. Boken på bordet är en handskriven och utsökt illustrerad version av Liberan (en av Daakkyrkans heligaste böcker).

6. Kapitelsal

I vardera hörnet i denna sal tornar statyer av de fyra profeterna upp sig. Ljusbringaren med sitt svärd, Jordesoldaten med sin stridshammare, Milargok med den heliga elden i sin hand och Udar med ett daakkors i sina händer. Väggarna är täckta av träpaneler av svartaste ebenholts och i taket hänger två väldiga takkronor i järn. Ett avlångt bord står i mitten av rummet och runt detta står högmarmade stolar med stoppade dynor i röd sammet. Mitt på bordet ligger de sönderslitna resterna av det som en gång var en människa. Buken är uppspliten och tarmarna hänger ned för bordskanten, revbenen är blottade och mattan är genomdränkt av blod.

Kapitelsalen används för möten bland de mest inflytelserika i klostret och det är också där man tar emot viktiga gäster. Ett Genomsöka eller motsvarande mot svårighetsgrad 8 avslöjar en nyckelknippa som den döde har i sin hand. Dessa nycklar leder till samtliga dörrar i klostret.

7. Bibliotek och skrivsal

En nedsänkt sal med höga fönster och ett flertal skrivpulpeter mitt på golvet. Efter väggarna löper skåp där böcker, papper och bläck en gång förvarats. Det ser ut som en virvelvind har dragit fram genom rummet. Ark med gulnade papper, sönderslitna böcker och fläckar av bläck finns överallt. På golvet ligger två sönderslitna kroppar i röda poler av blod. Lutandes över dem står en kåpklädd skepnad och det hörs ett smaskande läte som när någon tuggar och sväljer.

En våldsam strid tog plats i biblioteket och i ursinnet slets det sönder och samman. Om man söker igenom bråten hittar man två stridssvärd med bläck och blod smetade över sig samt en död likätare under en nedfallen bokhylla. Den kåpklädda individen i rummet är en likätare som börjat äta av kropparna, trots att de inte är förruttnade nog, för att stilla sin hunger. Denna är helt upptagen i sitt ätande och lägger inte märke till rollpersonerna om dessa inte attackerar den.



S:t Kerons
sista vila

8. Vinkällare

En dunkel kammare med en rå köld som tycks sitta i väggarna. Stora ekfat står i rader och i borte väggen finns det ett ställ där dammiga buteljer och lerkrus vilar. Det är helt klart en väl beskaffad vin- och mjödkällare.

Här inne förvaras tunnor med vin och mjöd och man kan även finna ett ställ med en mängd buteljer finare dricka. Om man lyckas med ett Genomsöka mot 14 finner man en dold alkov bakom en av tunnorna. Där finns det vxljus samt en bok från Lemira som har mängder av illustrationer på diverse sexuella akter och historier om erotiska utsvävningar.

9. Matsal

En matsal med grova tillyxade bord och bänkar i mörkbrunt trä. Tre höga fönster i kortsidan släpper in ett svagt ljus. Det står alltjämt tallrikar med kall mat här och där på borden tillsammans med till hälften urdruckna bågare.

Då många av munkarna blev sjuka medan de åt maten så lämnades matsalen i sitt nuvarande skick.

10. Kök

En kammare vars väggar är täckta av mängder med koppargrytor och kärl. Över den stora eldstaden hänger det en stor kittel. En lucka i golvet som leder till något som tycks vara en jordkällare är vidöppen och en isande luftström kommer därifrån.

Köket innehåller allt som kan behövas i ett kök. Luckan i golvet leder till en jordkällare och där kan man hitta allt från ostar och rökta skinkor till säckar med mjöl.

11. Förråd

Ett rum till bredden fyllt med bråte och redskap. Det står spadar, spett, liar, grepar och hackor mot väggarna. Vidare finns en trasig skottkärra, några stora träkar, en sprucken och trasig staty föreställande S:t Keron, ihoprullade mattor och mycket mer. Allt täckt i damm och spindelväv.

Detta förrådshus har allt man behöver för att sköta om klostret och innergården. När inte munkarna behöver något härifrån är det tomt och tyst.

12. Munkarnas sovsal

En sal med ett flertal sängar som står på rad. Detta är utan tvekan munkarnas sov-kammare. Allt ser enkelt och spartanskt ut.

Här finns ett flertal enkla sängar och det är här munkarna sover. Varje munk har en liten kista under sängen med sina personliga tillhörigheter men där finner man inte mycket av värde. Mestadels personliga föremål såsom amuletter, civila klädesplagg eller kanske en helgonstatyett.

13. Bad- och tvättstuga

Ett rum med stora träkar och en stor kopparkittel över eldstaden. Invid eldstaden står en stor vedlår. På hyllor efter väggarna står det krus och glasbägare. Detta är uppenbart en kammare för tvätt och tvagning.

Krusen och bägarna innehåller örter dels för bad men också för tvättning av kläder.

14. Korsgång

Stenplattorna i denna gång är nednötta efter generationer av munkar som vandrat av och an efter dem. Gången löper runt innergården och väggen mot den består endast av pelare och ger full uppsikt över vad som sker på innergården och vilka som vandrar i korsgången.

Korsgången är det som binder ihop klostret och löper runt den kvadratiske innergården.

15. Vapenkammare

En liten kammare med en järnbeslagen ekdörr som står på glänt. Efter väggarna står vapenställ av alla de slag. Kammaren har blivit länsad men det glimmar alltjämt till av ståleggade vapen i mörkret.

Detta är klostrets vapenstuga. Här kan man finna sju stridsspjut, tre stridssvärd, ett slagsvärd, fyra rundsköldar, fyra stycken harnesk av härdat läder, fyra stridsbågar och ett lätt armborst samt över 100 pilar och 40 armborstlod.

16. Klostergården

På klostrets innergård står en makaber bärstol. Den är ännu inte färdigbyggd men den tycks vara sammansatt av sönderhuggna kyrkbänkar, rep, dyra tyger, spjut och bjällkar.

De primitiva likätarna följer sin herres vilja och skapar en bärstol åt honom. Två likätare är här så gott som hela tiden och binder, spikar och skapar styggelsen till bärstol.

17. Abbotens hus

Byggnaden har mycket tjocka väggar och en port som är sönderbruten och vräkt inåt. På golvet strax innanför den täcker en stor pöl av blod det som en gång var en vacker matta. I övrigt är huset ståtligt och vackert inrett och tillhör helt klart en inflytelserik person.

Detta är abbotens hus. Söker man igenom det kan man finna en låst kista med 200 silver under den ståtliga sängen samt ett försilvrat stridssvärd, en ringbrynja och en sköld uppsatta på ett rustningsställ på övervåningen. Dessa ser aldrig ut att ha blivit använda. I kistan med pengarna ligger även ett brev som den förre abboten skrev till sin efterföljare. Där förkunnar han vikten av att inte röra helgonets kropp och förklarar amulettens funktion.

18. S:t Keron's hall

Ena väggen är täckt av höga fönster av grumligt, blyinfattat, glas. Den andra täcks av statyer, reliefer och gobelänger föreställande helgonet S:t Keron's liv och leverne. Här avbildas grymma slag mot mûhadinerna från väster, hur han helar Aboraten's son, raserar Dibukkultens tempel och inte minst dör hjältedöden i strid mot en demonisk best.

Klostrets fåtaliga besökare brukar vanligen besöka S:t Keron's hall och där be och meditera över dennes hjältedåd eller få S:t Keron's liv återberättat av en av munkarna.



19. Pilgrimernas byggnad

En enkel stenbyggnad som består av ett rum med grovyxade våningssängar. Vid vardera säng står stora ekkistor där besökare kan låsa in sina värdesaker. Det glöder fortfarande i eldstaden och en av fönsterluckorna är bortslitna.

Söker man igenom rummet så finner man att tre av kistorna är låsta och att det ligger packning och liknande invid sängarna. Bryter man upp kistorna så hittar man en illustrerad utgåva av Liberan, ett kortsvärd och en börs med 17 silver samt lite annat smått och gott.

20. Kyrkogård

Ett litet kapell är omgivet av otaliga gravstenar. Många av dessa är nötta av tidens tand och andra helt överväxta. Vid några av de nyare gravarna har jorden grävts upp och härifrån strömmar det en rutten och kväljande stank.

Nattetid kan man alltid hitta 1-3 likätare som stryker runt och håller på att gräva upp gravar här. De drar upp förmultnade kroppar och äter på dem eller släpar in dem i klostret. Dagtid ser man inte skymten av dessa och det enda spåret är de nyuppgrävda gravarna.

21. S:t Keron's gravkammare

En cirkelrund, underjordisk, kammare med kupolformat tak. I mitten vilar en väldig stensarkofag vars lock ligger splittrat på sidan av. Här och där i kammaren ligger allehanda bråte och stora, mörka fläckar har spillts ut över golvet och kan inte vara något annat än blod.

Det var här S:t Keron vilade tillsammans med Zepanolael som var fångad i hans kropp men hölls i dvala med hjälp av den heliga amuletten. Här blev tjuvarna överfallna och förvandlade av Zepanolael. Man kan finna en lykta, ett rep med äntherhake samt en axelväska som bland annat innehåller läsdyrkar.

22. Klocktornet

En hög byggnad byggd av tjocka, grova, stenblock. Den har inga fönster utan endast en järnbeslagen dörr. Högst upp öppnar tornet upp sig och där finns den väldiga klockan.

Dörren är låst och förbommad. Hela platsen är fylld av helig kraft och likätarna är inte kraftfulla nog att ta sig in där. Från klocktornet har man full uppsikt över klostergården och kan känna sig trygg från attacker. Se händelsen "Den överlevande."

Likätarna

Demonens slavar

Likätarna är alla en del av Zepanolael. De har en del av demonens själ i sig och har förvridit enligt hans vilja. Namnet likätare fick de under andra mûhadiska invasionen då de åt av liken på slagfälten och vrålade attackerade alla som stod i deras väg. De jargiska soldaterna tvingades möta sina egna kamrater i strid och de som fångades blev själva förvridna. Zepanolael kallar dem för sina barn, och östzhaniska stammar omnämner dem som Zagh-tir-mesh.

Likätarna räknas som *Skickliga krigare*. De använder samma skadetabeller som människor och andra humanoider. De anfaller med sina långa klor (se nedan). De bär ingen rustning.

Klor

Likätarna anfaller med sina klor.

Skada: (Hugg) 4T6+2.

Egenskaper: Begränsad, Våldig.

Sömnens kyss [2 Övertag]

Får likätaren två Övertag i striden kan denne greppa sin motståndare och andas in sin ruttnande andedräkt i dennes mun och tillsammans med denna en del av demonens medvetande. Personen i fråga får omedelbart +4 Utmattning (men tar ingen övrig skada) och om denna misslyckas med sitt slag med Livskraft faller denna i en djup sömn i 1T6 timmar. Personen kan väckas med ett slag med Läkekonst mot svårighetsgrad 8.

Solljus

Även om solljuset inte skadar likätarna så gör det dem desorienterade och försvagade. Om en likätare är ute i direkt solljus får denna -1T6 på alla färdighetsslag.

Ätandet

När en likätare slukar kött är den helt och hållet inne i sin egen värld. Det är bara ätandet som är viktigt för den just då. Den måste lyckas med ett slag med Vaksamhet mot svårighetsgrad 24 för att upptäcka om någon närmar sig den.

S:t Keron's
sista vila



Likätarna är förvridna styggelser som hemsöker klostret.

*S:t Kerons
sista vila*

Demonen

Zepanolael

Demonen har i århundraden varit fången i Kerons kropp. Den har förlorat det mesta av sin forna styrka. Under det stora andra mûhadinska invasionen var den likt en pest som härjade Jargien. Den drog fram, buren på en väldig bårstol, med hundratals likätare runt sig. Dessa sände den mot sina fiender och utökade ständigt sina led.

Likt en pest var den mycket svår att utplåna. När demonens kropp blev förstörd så besatte den närmaste levande humanoida individ – vanligen den som dräpte honom.

Zepanolael var en gång i tiden en människa som efter otaliga besättelser, okontrollerade magiska experiment, och en nära upplevelse med en av Tarkas magistormar förvreds och blev av en demonisk natur. Av det som var mänskligt minns den mycket lite. Demonen drivs alltjämt av maktlystnad och euforin av krig och våld.

Hans främsta förmåga är att förslava dödliga och förvrider både deras kroppar och deras viljor. Han stöper om dem till att bli likätare. Vidriga styggelser som endast känner tillfredsställelse när de äter köttet av andra tänkande varelser. Bandet till dessa är också det som ger honom styrka och hindrar honom från att vittra och dö i Mundana.

Zepanolael inhyser sig själv i S:t Kerons kadaver: ett förtorkat och mumifierat lik iklädd en ceremoniell Daacklädnad som nu är tård och söndertrasad. Den rör sig med stor värdighet och när den pratar är rösten torr och sprucken.

Zepanolael använder samma skadetabeller som vanliga människor. Nedan är dennes attribut och specialregler.

Attribut

Förflyttning	3T6	Grundrustning	5
Intryck	4T6	Grundskada	5T6+2
Kroppsbyggnad	4T6	Strid	
Livskraft	4T6+2	Anfall & försvar	5T6
Reaktion	3T6+2		
Självkontroll	5T6		
Vaksamhet	3T6		

Primära färdigheter (5T6): Kunskap om forna tider, Hotfull aura, Teoretisk magi, Ritualer, Väderkännedom.

Sekundära färdigheter (4T6): Genomskåda, Anatomi, Håna, Zhaniska talesätt.

förmågor

Klor

Demonen har likt likätarena långa krökta klor på sina fingrar. Dessa använder den för att slita sönder motståndare som går in i närstrid.

Skada: (Hugg) 5T6+2

Egenskaper: Vädlig.

Själavandring

Om demonens kropp förintas söker sig dess ande till närmaste själ inom fem meter, helst av allt den som dräpte den. Personen i fråga måste lyckas med ett Självkontroll mot 20 eller så tar demonen kontrollen över dennes kropp. Skulle personen lyckas med slaget så söker sig demonen till nästa själ och så vidare (och denna person är immun att bli besatt i fortsättningen). Lyckas den inte besätta någon besjälad varelse inom 500 meter så förintas demonen. Zepanolael kan ej besätta likätarnas kroppar.

Skapa likätare

Zepanolael kan placera en del av sin själ i kroppen av en dödlig. Denne förvrids till en likätare och tappar alla band till den som den en gång var. För att göra detta krävs att personen är försatt ur stridbart skick och att Zepanolael sedan för över sin själ till denne genom att sätta sin mun mot dennes. Det tar ungefär en minut innan besättelsen är klar och därefter tar det ytterligare några minuter då personen i ohyggliga smärtor förvrids. Personen måste klara av ett Självkontroll mot 24 för att motstå besättelsen. Gör denne detta kommer Zepanolael att slita halsen av denne och låta likätarna äta av dennes kött.

Likätarna är viktiga för Zepanolael eftersom dessa ger honom kraft. Ju kraftfullare demonen blir desto mer likätare kan demonen ha. Demonen kan som mest öka i kraft med en nivå per dygn. Det krävs också att denne har som minst hälften likätare på sin nuvarande nivå för att öka sin makt. Således krävs det att Zepanolael har 25 likätare samt ett dygn av kraftansamling för att gå vidare till nivå tre (därefter 50 likätare samt ytterligare ett dygn för att gå till nivå fyra och så vidare).

Nivå ett: Maximalt 10 likätare i sin kontroll.

Nivå två: Maximalt 50 likätare i sin kontroll (när äventyret börjar är Zepanolael på denna nivå).

Nivå tre: Maximalt 100 likätare i sin kontroll. +1T6 på Livskraft, Grundskada, Självkontroll.

Nivå fyra: Maximalt 500 likätare i sin kontroll. +2T6 på Livskraft, Grundskada, Självkontroll.

Nivå fem: Maximalt 1000 likätare i sin kontroll. +3T6 på Livskraft, Grundskada, Självkontroll.

Nivå sex: Maximalt 2000 likätare i sin kontroll. +4T6 på Livskraft, Grundskada, Självkontroll.

S:t Kerons
sista vila

Nackdelar

Silver

Vapen av silver eller som är försilvrade gör +2T6 skada på demonen. Silver som berör demonen missfärgas och svartnar.

Solljus

Även om solljuset inte skadar demonen så gör det den desorienterad och försvagad. Om demonen är ute i direkt solljus får denne -1T6 på alla färdighetsslag.

Den magiska väven

Zepanolaël är en demon och tar skada av Mundanas magiska väv. Han drar dock kraft från själarna från sina förslavade likätare för att återställa den energi han förlorar. Var 12:e timme får Zepanolaël -1T6 på samtliga färdigheter och härledda attribut. Genom att samla sina liktätare runt sig och dra styrka från dem återställer han dessa modifikationer. Detta försvagar dock likätarna under en timmes tid och de får -1T6 på alla färdigheter (ej härledda attribut).

Förnimbar närvaro

Personer som är i demonens närhet (inom två kilometer) tenderar att drömma obehagliga drömmar där de slukar det ruttnade köttet av djur och människor. Detta är ett tydligt tecken på att demonen är i närheten, liksom att djur i närheten blir stilla, tysta och nervösa; det blir även kallare och råare och är det vindstilla tärnar dimman.

Besegra Zepanolaël

För att besegra Zepanolaël måste man hitta S:t Kerons amulett och hänga den runt halsen på S:t Kerons kvarlevor. Alternativt placerar man demonen på sig själv och dräper demonen och när denne då besätter ens kropp kommer den omedelbart hamna i dvala. Det är också möjligt att fjättra honom eller lura ned honom i kapellet och låsa in honom.

Har man besegrat demonen så kan man om man lyckas med en Reaktion mot svårighet 14 lyckas sätta den på kroppen innan demonen lämnar den. Detta måste göras senast stridsrundan efter det att demonen blev besegrad.

Zepanolaël undviker att vidröra amuletten då han vet att den är det enda som kan försätta honom i dvala. Ingen av hans likätare har problem med amuletten och därför har Zepanolaël låtit sin närmaste man vilket är den tidigare abboten ta den runt sin hals och försvara den med sitt liv. Zepanolaël är fascinerad av den och tänker studera den och lära sig dess mysterier när tid ges så att han kan lära sig undgå att bli bunden av den eller en liknande amulett igen.

De olika ledtrådarna till detta fås dels genom att höra historien från Ondola, men även genom att konsultera de hemliga skrifterna om S:t Keron och Zepanolaëls historia man kan hitta i biblioteket eller i abbotens kammare. Man kan förstöra S:t Kerons kropp men det frigör bara Zepanolaël som då kommer att söka upp en ny lämplig kropp att besätta.

Att placera medaljongen på demonen

Demonen kommer att undvika medaljongen så gott den kan. Det räcker inte att hålla den mot demonens kropp utan den måste placeras runt dennes huvud. För att göra detta måste personen lyckas med ett slag med Slagsmål och få minst tre Övertag.

Äventyrets slut

Nedan följer ett antal sätt som äventyret kan sluta på:

Rollpersonerna dör: Dessa blir mat till Zepanolaëls likätare. Det kan mycket väl hända att Zepanolaël dyker upp i ett annat äventyr eller annan kampanj.

Rollpersonerna förvandlas till Zepanolaëls tjänare: Även om rollpersonerna förvrids till hans tjänare betyder inte detta slutet. Det är möjligt att den jargiska inkvisitionen lyckas fånga dem och rensa Zepanolaëls medvetande från deras själar. Rollpersonerna kommer då att stå i skuld till inkvisitionen.

Rollpersonerna besegrar Zepanolaël och dödar hans tjänare: Demonen är död men det finns inte mycket kvar av S:t Kerons orden. Ett kompani soldater med en inkvisitor i spetsen kommer att anlända till klostret för att fråga ut rollpersonerna vad som skett.

Rollpersonerna besegrar Zepanolaël men dödar inte alla hans tjänare: När demonen är besegrad så lämnar förbannelsen likätarnas kroppar. Under några plågsamma minuter återgår de till sin vanliga form. De kvarvarande i klosterorden kommer att tacka rollpersonerna och be att dessa inte berättar om det hela för någon - S:t Kerons hemlighet bör inte spridas vidare. Varje rollperson får 100 silver och munkarna kommer att ta hand om deras sår och se till så att de är fria från alla demoniska influenser.



**S:t Kerons
sista vila**

