

# Gravplundrarna



av Åsa Roos

Ett grävande äventyr till En Garde! III  
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån <http://thonyc.wordpress.com/category/early-scientific-publishing/page/2/> och är en anatomiteckning av Albrecht von Haller gjord av CJ Rollinus



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

*Dimman ligger tjock över kyrkogården. I nattens mörker är det svårt att se mer än någon halvmeter framför sig. Längre in ifrån kyrkogården hörs knakande och ljudet av jord och grus som skyfflas.*

*En nattvaktman som går förbi lystrar ett ögonblick, ser obeslutsam ut och sedan rädd. Han drar rocken tätare omkring sig, dämpar lyktans styrka och går därifrån. Att ge sig in bland gravarna mitt i natten är så nära självmord man kan komma.*

*Dagen därpå ser en förtvivlad kyrkogårdsvaktmästare hur gårdagens omsorgsfullt begravna kistor nu ligger sönder-slagna på den vårdade gräsmattan. Som väntat saknas även liken ifrån kistorna. De gapande hål som utgör de tomma gravarna sänder ilningar längs med kyrkogårdsvaktmästarens rygg. Vem kan vilja döma så många döda till ett horribelt öde den dag återuppståndelsen kommer?*

---

## Caveat lector!

Gravplundrarna är ett äventyr i 20.000-teckenserien och som sådant är det vare sig speltestat eller helt komplett. Jag rekommenderar därför att du som spelledare läser igenom äventyret extra noga och fyller i information där det behövs.

Du som spelleder kan också välja om du vill att äventyret skall fokusera på anatomiststudenterna eller om du vill använda dig av väsen och introducera det övernaturliga i form av likätare.

## Stämningen i äventyret

Oavsett om det rör sig om gravplundrare som säljer döda kroppar till anatomiskolor eller om det handlar om likätare som sätter i sig döda kroppar för att överleva är äventyret tänkt att vara kusligt på 1600 - 17000-talet var många - till och med majoriteten - av Europas befolkning övertygade om att när domedagen kommer så återuppstår människorna ur sina gravar för att dömas till himmel eller helvete. För det måste kroppen vara intakt. Det är därför det finns straff där en människa klyvs eller delas till och med efter döden. Ett öde värre än döden, med andra ord.

## Synopsis

Kroppar har försvunnit ifrån kyrkogårdar runt om i trakten. Åldermännen och borgmästaren - det styrande skiktet i området där kropparna försvunnit ifrån är oroade. Rykten går att de döda setts vandra om natten, eller att gravplundrarna äter de döda.

Beroende på vilken vinkling du som spelledare väljer kan det antingen röra sig om gravplundrare som stjal värdesaker och kroppar för att sälja vidare till hälare och anatomister eller likätare som plundrar gravar för sin egen överlevnads skull.

Åldermännen har därför kallat på en rad orädda personer som kan tänka sig att ta sig an hotet. Ett alternativ är att rollpersonerna själva har släktingar som blivit begravda och sedan fått sina gravar skändade av plundrare eller likätare.

Äventyret går i korthet ut på att ta reda på vem som ligger bakom dåden och förhindra att fler plundringar sker. Under äventyrets gång kommer de dock att

konfronteras med gravplundrarna och inse att konspirationen går högre upp än enbart en plundrarliga. En anatomiskola i en stad som ligger i närheten, eller kanske till och med i samma stad där plundringarna skett, betalar med stora pengar för att få färskt lik levererade. I det fall där spelledaren valt att låta det övernaturliga styra är det anatomiprofessorn själv som festar på de lik han tidigare använt i sin undervisning.

Avslöjas ligan och professorn väntar rättegång. Ligan döms till ett öde värre än döden, men professorn slipper undan med vanäran och en dask på handen. Man kan inte tro att en sådan respekterad typ kan begå brott som detta.

Som avslutning söker professorn upp rollpersonerna för sin egen typ av hämnd, vilket torde bli särskilt intressant om professorn är en likätare.

## Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna kan komma in i äventyret på många olika sätt. Bäst är om de har en personlig anledning att delta i äventyret. Exempelvis kan deras egna släktingar råkat ut för gravplundrarna eller några av deras nära vänner. Ett alternativ är att de har blivit anlitade av en vän till någon av deras familjer eller helt enkelt har ont om pengar och försöker hitta ett arbete. Rollpersonerna tar sig uppdraget att ta reda på hur det egentligen ligger till med gravplundrarna och vad de sysslar med.

Det rollpersonerna vet:

- Ett flertal kyrkogårdar i trakten har plundrats på nybegravna lik
- En anatomiskola har nyligen slagit upp sina dörrar i närheten. De verkar - i motsats till många liknande inrättningar inte ha några problem med utlärningsobjekt
- Det är sannolikt mer än en gravplundrare i ligan. De verkar också ha någon på insidan i och med att till och med hemliga gravar plundras

## Vad har hänt?

En anatomiskola har slagit upp sina portar i en näraliggande stad och skolan behöver kroppar att undervisa med. De som styr skolan, och i synnerhet professor Bannorn som är huvudlärare, har inga problem med att införskaffa kroppar på ett omoraliskt sätt. Bannorn har kontakter i ett kriminellt gäng som ser en möjlighet att tjäna pengar. Om det finns likätare med i äventyret är Philippa Court inte bara den som berättar för gravplundrarna att det är nya begravingar på gång utan även likätare själv, liksom hennes älskare professor Bannorn.

## Skådeplatsen

Staden är en liten bosättning som ligger i ett kluster av städer som ligger relativt nära varandra. Det är en idyllisk stad, pittoresk och så långt ifrån skräckinjagande man kan komma. Trots det råder det en i det närmaste skräckslagen stämning i staden. Monster går runt på kyrkogårdarna och skändar gravar och stjal älskade avlidna innan de ens hunnit ligga i mer än något dygn.

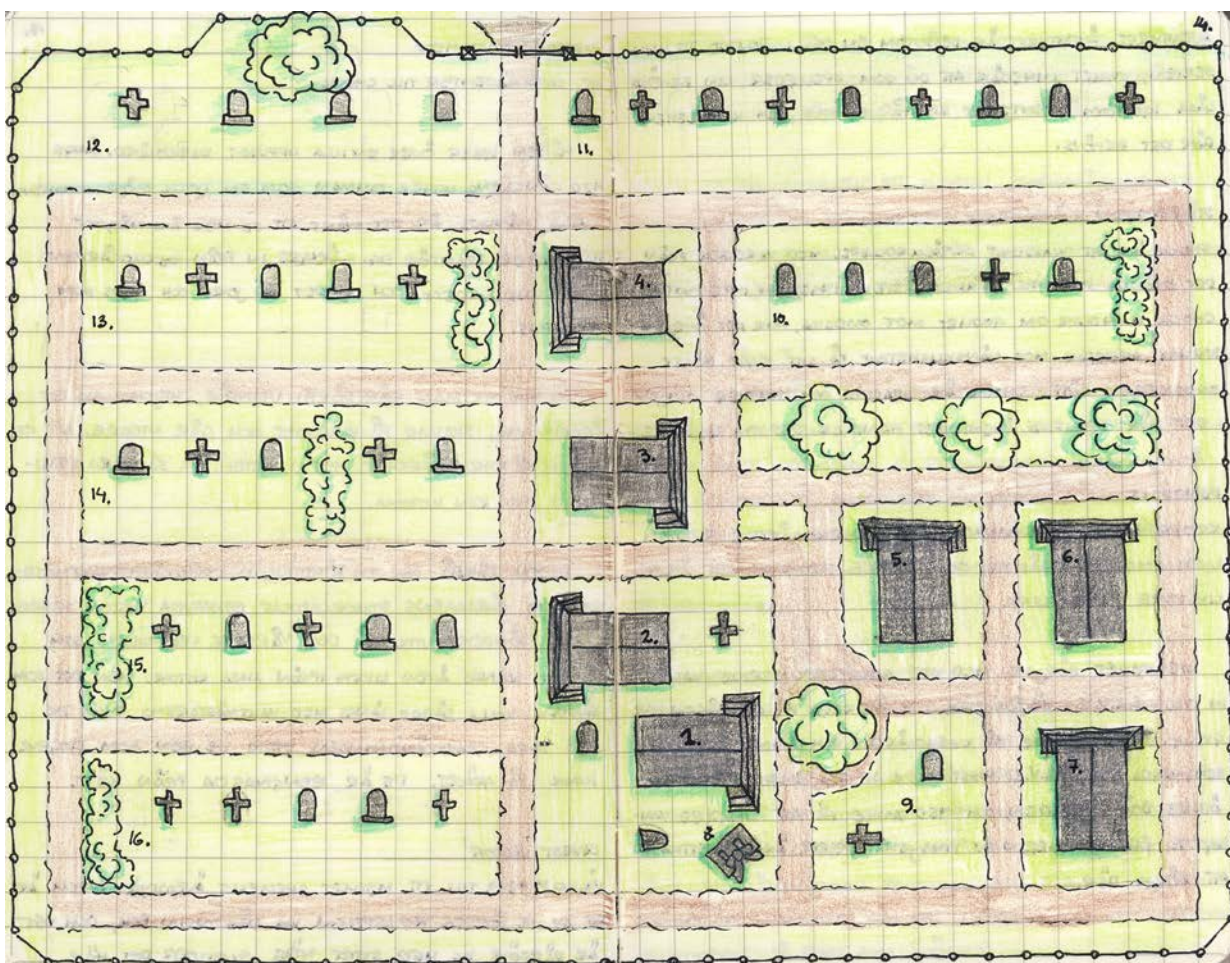
Främlingar mottas med stor misstanke. Vem vet? Det är kanske en främlings leende som följer dessa avskyvärda gravplundrare.

## Kyrkogårdsvaktmästare

Kyrkogårdsvaktmästaren i staden är en lång, smal man med stor kroknäsa och vänliga men ledsna ögon. Han har krokiga och förvånansvärt välbehållna tänder som syns vid de få tillfällen han ler. Kyrkogårdsvaktmästaren kan berätta en rad olika saker om inbrotten och skändningarna.

- Skändningarna sker bara om nätterna
- Nyare gravar är de som skändas först, men nu har gravplundrarna även börjat gräva upp äldre gravar
- Det är som att de vet när en begravning skall ske - till och med hemliga begravningsplatser har blivit skändade av gravplundrarna

## Kyrkogårdarna



Kyrkogårdarna där gravplundringarna skett ligger i respektive liten stad i klustret som drabbats. De har en gemensam vaktmästare som nu fått förstärkning ifrån varje stadgarde. Kyrkogårdarna är organiserade på ungefär samma sätt sinsemellan. Många av de skändade gravarna är helt nya, men några äldre gravar har också utsatts för plundringen.

## 1 - 2. Mausoleum - Familjen Latours

Två mausoleum tillhörande familjen Latours, de rikaste bland invånarna i

stadsklustret. Latours mausoleum är uppdelat i två byggnader och under bägge byggnaderna finns en krypta.

### 3. Mausoleum - Familjen Bassett

Ett lite mindre påkostat mausoleum som icke desto mindre stått på kyrkogården ett tag.

### 4. Mausoleum - Familjen Leion

### 5. Mausoleum - Familjen Court

### 6. Mausoleum - Familjen Wilson

### 7. Mausoleum - Familjen Chalmers

### 8. Ängeln

Bakom ängeln, dold i en marmorplatta - finns en hemlig ingång till kryptan under familjen Latours mausoleum. Här har gravplundrarna gömt sig vid tillfälle och de vet att utnyttja platsen.

### 9. Nya gravplatser

Här hamnar de nyaste gravarna som grävs.

### 10. Gravplatser

### 11. Nya gravplatser

### 12. Nya gravplatser

### 13. Äldre gravar

### 14. Äldre gravar

### 15. Äldre gravar

### 16. Äldre gravar

## Begravningshemmet

Det lilla klustret av städer har ett par mindre begravningshem, men det största heter "Sista vilan" och sköts av en man vid namn Karl Hatton.

Hatton har inte så mycket att säga om de döda kropparna, förutom att de inte var balsamerade när han begravde dem. Hatton har diskret börjat uppmana sina kunder att balsamera sina avlidna kära för att slippa gravplundrarna.

Utan Hattons vetskap har han dock anställt en av gravplundrarna på "Sista vilan". Om spelledaren väljer likätarspåret är hon även en sådan. Philippa Court är en av de gravplundrare som bor i huset de fått av professor Bannorn, som även tjänar som "lagerlokal" för liken.

Om Philippa är likätare är hon relativt "ny". Hennes tillstånd är inte lätt att lägga märke till. Philippa är anställd på begravningshemmet som mortician, det vill säga hon ställer i ordning kropparna. Därmed vet hon också vilka kroppar som är lämpliga för obduktion - eller måltider.

Om rollpersonerna frågar kan Hatton berätta att Philippa är anställd sedan en tid tillbaka (som råkar sammanfalla med öppnandet av anatomiskolan) och hon är mycket duktig på sitt jobb.

Det Hatton inte vet är att hon jobbar tillsammans med gravplundrarna och professor Bannorn för att säkerställa att akademien har lik att obducera (och sedan äta!).

## Anatomiskolan

Anatomiakademien är nästan nystartad och drivs av professor David Bannorn, en respekterad anatomiprofessor som fått sin utbildning i Europa, och därmed också ackrediterad vid ett av de äldsta och mest välansedda universiteten. Spelledaren kan själv avgöra en lämplig plats.

Skolan är inhuserad i en större byggnad som även agerar som sjukhus. På det här viset, anser man, får de studerande tillgång både till utbildning och praktik.

Bannorn är en mycket upptagen man och när rollpersonerna kommer till akademien för att förhöra sig om hur de anskaffar sina lik att obducera är Bannorn redan mitt i en obduktion. Det här liket är dock långt efter sitt bäst före datum, och av stanken och de fåtal studenter som sitter i bänkraderna att döma är det många av dem som håller med om den bedömningen.

Till och med Bannorn är uppgiven. Ett oidentifierbart organ han lyft ur kroppen för uppvisning brister och sprider en förnyad förruttelsestank i lokalen, samtidigt som Bannorn får det förkläde och den rock han bär nedstänkt av det brustna organet.

Bannorn avslutar lektionen och de studenter som inte rusat ut, gröna i ansiktet, gör så nu.

När rollpersonerna pratar med Bannorn suckar han uppgivet över hur få lik han får in till skolan. Det finns helt enkelt inte tillgång på färska kroppar.

En religiös diskussion avfärdar Bannorn med orden "dumheter". Hans åsikt är att om Gud tänker be alla de döda ställa sig upp på domedagen så finns det de som har åtskilligt större problem än de som obducerats.

Bannorn förklarar att de enda kroppar han har tillgång till kommer ifrån en galgbacke en bra bit ifrån akademien, och även om han får dem när de är "färska" är resan lång nog för förruttelseprocessen att börja.

Det Bannorn inte berättar för rollpersonerna är att han har en kvällsklass där de rikare studenterna har möjlighet att delta och kan obducera de färskaste lik Bannorn kan hitta med hjälp av frun Philippa Court. Om Philippa är likätare gäller även det Bannorn som har hur mycket mat som helst i form av de redan obducerade liken.

Rollpersonerna kan med största sannolikhet hitta studenter som är redo att prata om Bannorns oortodoxa utläring, liksom vaktmästare som tar emot de färska kropparna på kvällarna. Men Bannorn kan fortfarande svära sig fri ifrån likhandeln i och med att han kan låtsas som att han inte vet varifrån kropparna kommer.

## Att hitta gravplundrarna

Det finns två (eller fler) sätt att hitta gravplundrarna. Ett av dem är att ligga på lur vid nästa begravning då de utan tvekan kommer att visa sig på kyrkogården redan samma natt som begravningen skett. Ett annat sätt är att vänta på gravplundrarna när de skall sälja kroppar till Bannorn. Det är också något som lär hända vid något tillfälle inom kort. Gravplundrarna kan antingen konfronteras rakt på eller så väljer rollpersonerna att följa efter dem till deras gömställe. I det fallet är gravplundrarna flera, men å andra sidan blir kopplingen till Phillippa Court väldigt tydlig.

## Gravplundrarnas tillhåll

Att följa efter gravplundrarna leder till ett "övergivet" hus mitt emellan två kyrkogårdar. Det går alldeles utmärkt att undersöka huset närmare, men rollpersonerna kommer förmodligen att springa in i gravplundrare. Huset är ett övergivet tvåvåningshus med flagnande färg och en ruttande träfasad. Det finns två ingångar till huset. En som leder in ifrån gården och en från trädgården.

## Källaren

Om gravplundrarna är likätare bor de nere i källaren, annars förvaras liken härnere, bakom en hemlig vägg.

### 1. Matkällare

Det här är en gammal matkällare med en handpump som leder till en fristående brunn. Väggarna är täckta med tomma hyllor. På de gamla hyllorna står spridda kvarglömnda burkar och krukor. Det ligger en avhuggen arm på en av hyllorna och det luktar svagt av förruttelse.

### 2. Källarrum

Ett stort utrymme med hyllor längs med väggarna. Det är mer eller mindre tomt här utöver ett par tomma glasburkar och lite annat skräp.

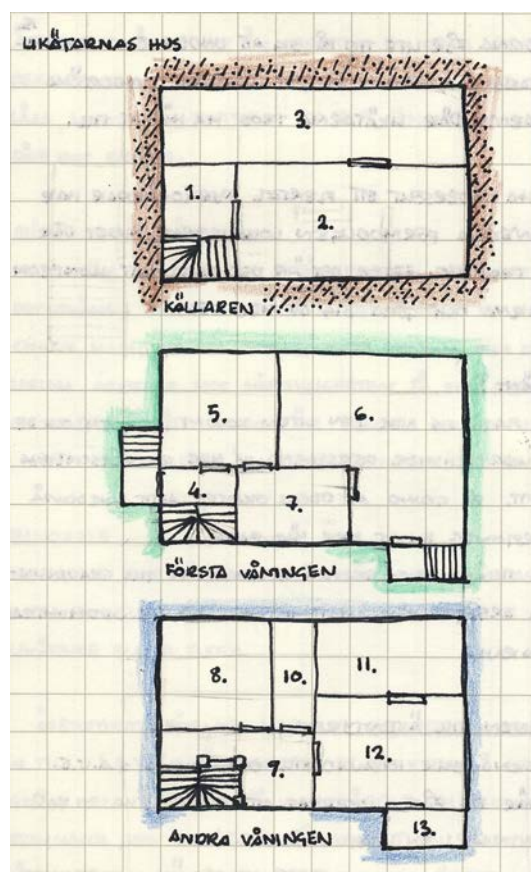
Not till spelledaren: Det finns en hemlig vägg som leder in till utrymmet där gravplundrarna förvarar liken tills de forslas till akademien.

### 3. Hemligt rum

Det här är platsen där liken förvaras. Den hemliga dörren öppnas med en mekanism som är fastsatt i en av de tomma krukor i hyllan. Den skjuter hela hyllan åt sidan och avslöjar ett fönsterlöst, avlångt rum med en fördjupning i mitten.

I fördjupningen ligger is och en rad lik. Det stinker härinne, så rollpersonerna kan komma att behöva slå för att inte kräkas av synen och lukten. Det har gjorts uppenbara försök att hålla rent. I det hemliga rummet finns 1T6 gravplundrare som håller på att göra iordning liken för transport.

Gravplundrarna blir hotfulla när de inser att det inte är resten av deras gäng som kommer in i källaren.





## 4. Hall

Det här är en trång liten hall med en trappa till ovanvåningen. Den har två dörrar, en på höger och en på vänster sida.

Tapeterna har vikt sig och bubblat loss från ett par ställen på väggen. Trappan är skum och sliten, trots fönstret som släpper in ljus precis vid trappans översta del.

Det luktar obehagligt av mögel och förfall men det finns också en obehaglig underliggande doft av förruttelse under de vanliga förfallsstankerna.

## 5. Köket

Ett gammaldags kök med en vask, handpump och en vedeldad spis. En gryta med vatten står på spisen och bubblar. En eld brinner i spisen och vid det rangliga köksbordet i trä sitter en av gravplundrarna.

Gravplundraren ser förvånad ut när rollpersonerna kommer in i huset, men finner sig snart och frågar om han kan få bjuda på lite te.

Anfaller rollpersonerna försvarar sig gravplundrarna och ljudet av handgemäng lockar ner de 1T6 gravplundrare som sover på övervåningen, inklusive Philippa Court.

Om rollpersonerna accepterar téet får de ett starkt sömnmedel i sig och måste slå ett svårt slag för att undvika att somna. Alternativt kan en uppmärksam rollperson lägga märke till hur gravplundraren som gör iordning téet fumlar med något när han håller upp drycken.

Om rollpersonerna misslyckas med sina slag vaknar de upp bundna i ett litet rum (matkällaren). Kan rollpersonerna ta sig loss så finns en flyktväg i form av ett litet fönster nästan vid taket av källaren. Fönstret låter dem ta sig ut en och en.

Om de inte kan ta sig loss är de riktigt illa ute. Gravplundrarna är inte bortom att låta rollpersonerna utgöra nästa last med döda kroppar till anatomiskolan, särskilt inte om de är där i någon officiell kapacitet.

Gravplundraren i köket heter Thomas Hunt och är stadens dödgravare.

## 6. Vardagsrum

Ett stort rum där renovering har påbörjats. Någon har klistrat tidningspapper på väggarna, det står en burk färg på golvet och golvet är slipat och lackat och alla lister är målade. Här finns en bakdörr ut i trädgården. Det här rummet luktar gott av färskt trä och målarfärg.

## 7. Rum med öppen spis/ matsal

Det här rummet är under renovering. Golvet är slipat och taket är halvmålat, liksom lister och fönster. Det står murbruk och rappmaterial i ett hörn. Förmodligen är det till den öppna spisen.

## 8. Sovrum

Ett nedgången sovrums. På golvet ligger en madrass med ett slitet lakan och en filt. Här ligger en av gravplundrarna och sover. Det finns 176 gravplundrare på övervåningen i olika rum. De kommer ner om det blir störningar och lär vara aggressiva om det är så rollpersonerna betar sig.

## 9. Trapphallen

En trapphall med en korridor. Dörrarna är stängda och samma förfall som finns på andra ställen i huset finns även där.

## 10. Badrum

Ett litet smalt badrum med ett badkar. Badrummet är tomt. Om det bor likätare i huset ligger det en hand i badkaret.

## 11. Sovrum

Här finns resterande gravplundrare. Om rollpersonerna inte gett för mycket ljud ifrån sig på vägen är de här gravplundrarna på övervåningen håller hus.

I mitten av rummet ligger en hög madrasser och filtar och på filtarna ligger plundrarna, både män och kvinnor, och sover.

## 12. Övervåningens vargagsrum

Här finns en öppen spis och en dörr ut till en balkong. Rummet är i samma förfallna skick som resten av huset.

## 13. Balkong

En rucklig balkong med ett murket räcke. Det är ungefär 4 meter till marken härifrån.

## Avslutning

Rollpersonerna kommer att behöva arbeta för att hitta kopplingen mellan gravplundrarna och akademien. Bland annat lär de behöva smyga på Bannorns kvällsklasser och prata med de privilegierade studenter som får ta del av undervisningen. Om Bannorn dessutom är en likätare kommer de att chockas svårt när Bannorn efter ett föredrag får sällskap av Philippa Court och de börjar stycka och servera liket till varandra.

Philippa Court är länken mellan Bannorn och gravplundrarna så för att rollpersonerna skall lyckas med uppdraget är det viktigt att den länken görs tydlig. Annars lär de bara få tag på ligan, inte hjärnan bakom plundringarna.

## Upplösning

Oavsett vad som händer - såvida Bannorn och Court inte är likätare - så är det bara gravplundrarna som ställs inför rätta. Både Bannorn och Court (som visar sig vara Bannorns fru) är mer eller mindre immuna inför lagen. Ingen vill tro att en välbeställd och välintegrerad kirurg kan ha något med plundrandet att göra. Istället väljer man att tro att Bannorn och Court handlat i god tro. Rättvisesystemet är godtyckligt och lyssnar mer på makt än på rättvisa.

## Spellearpersoner

### Alfred Bannorn

STY 5/2 TÅL 14/4 RÖR 10/3 UTS 5/2  
EGO 19/5 UPP 7/2 KAR 8/2 BIL 19/5

Handlingar 3

Fördelar: Begåvning (Naturvetenskap), Gifttålig, Tur

Nackdelar: Gammalmodig, Klentrogen, Manisk

Färdigheter: Etikett 5, Filosofi 8, Förhandla 9, Geografi 5, Historia 6, Juridik 7, Kamp: Dolkar 9, Kamp: Lätta klingor 11, Kontaktnät 7, Läkarvetenskap 13, Läsa och skriva modersmålets alfabet 15, Läsa och skriva: Latin 9, Naturvetenskap 12, Ockultism 9, Rida 8, Symbolkunskap 7, Tala språk: Latin 12, Tala språk: Modersmål 15, Tala språk: Tyska 10, Teologi 9, Örter och droger 6

Expertiser: Obduktion, Anatomi

Alfred Bannorn är en välklädd, vältalig och väluppfostrad man som bara genom sin uppenbarelse tycks försäkra att allt är i sin ordning.

Alfred Bannorn är trots sitt utseende en mycket osympatisk man. Hans akademi är ett sätt för honom att tjäna pengar. Bannorn är gift med Philippa Court som dessutom jobbar på den begravningsbyrå som sköter området stöldrarna har skett i.

Bannorn är slug och offerar gärna sina medhjälpare för att själv slippa straffas, bara Philippa Court är någon som betyder något för honom.

### Philippa Court

STY 6/2 TÅL 13/4 RÖR 9/3 UTS 5/2  
EGO 20/5 UPP 8/2 KAR 6/2 BIL 20/5

Handlingar 3

Fördelar: Begåvning (Naturvetenskap), Gifttålig, Tur

Nackdelar: Förträngning, Klentrogen, Manisk

Färdigheter: Djurkännedom 4, Etikett 8, Filosofi 13, Förhandla 12, Geografi 10, Historia 7, Härförarkonst 9, Juridik 11, Kontaktnät 7, Läsa och skriva modersmålets alfabet 15, Läsa och skriva: Latin 7, Naturvetenskap 12, Ockultism 6, Rida 7, Symbolkunskap 10, Tala språk: Latin 12, Tala språk: Modersmål 15, Tala språk: Tyska 10, Teologi 9

Expertiser: Anatomi, Medicin

Philippa Court är en begåvad dödsentreprenör och begravningsstekniker. Hon har en opiumvana som hon får stöd att upprätthålla av sin make Albert, men deras pengatillgång är lite skakig, så de båda har bestämt sig att ägna sig åt gravplundring för att få in mer pengar. (Om Philippa är likätare har hon istället en åkomma som tvingar henne att äta människolik med ett visst intervall, annars åldras hon hastigt tills dess att hon får nya lik att äta.) Mycket vill dock ha mer. Nu sköter de affärerna enbart för att bli rika.

# Gravplundrarna

# En Garde! III

## Thomas Hunt

STY 13/4 TÅL 13/4 RÖR 13/4 UTS 12/3

EGO 11/3 UPP 14/4 KAR 11/3 BIL 9/3

Handlingar 3

Fördelar: Hammarhand, Handlingssnabb, Snabbdragning

Nackdelar: Depression, Mardrömmar

Färdigheter: Dådskraft 9, Kamp: Kastvapen 11, Kamp: Lätta klingor 14, Kamp: Obeväpnad strid 11, Kamp: Stångvapen 14, Kamp: Tvåhands eldhandvapen 16, Konfliktvapen 15, Kroppskontroll 14, Lönndom 13, Rida 18, Symbolkunskap 5, Söka 11, Tala språk: Modersmålet 8, Vildmarkskunskap 6, Världsvana 6, Yrke: Dödgrävare 5, Yrke: Soldat 8

Expertiser: Förklädnad

Thomas Hunt är dödgrävare i staden och även en av gravplundrarna. Hunt är en vänlig själ, men han står i skuld till suspekta människor på grund av ett spelmissbruk, och de tänker inte låta honom komma undan med det.

## Likätare

Om du vill göra om spelledarpersonerna till likätare så använd egenskaperna Regenerera och Kannibal för att modifiera spelledarpersonerna. Om du vill göra det ännu läskigare så använd även Vandöd. Alla dessa egenskaper finns beskrivna i boken Väsen.

**Gravplundrarna**

**En Garde! III**

# Gravplundrarna

*Dimman ligger tjock över kyrkogården. I nattens mörker är det svårt att se mer än någon halvmeter framför sig. Längre in ifrån kyrkogården hörs knakande och ljudet av jord och grus som skyfflas.*

*En nattvaktman som går förbi lystrar ett ögonblick, ser obeslutsam ut och sedan rädd. Han drar rocken tätare omkring sig, dämpar lyktans styrka och går därifrån. Att ge sig in bland gravarna mitt i natten är så nära självmord man kan komma.*

*Dagen därpå ser en förtvivlad kyrkogårdsvaktmästare hur gårdagens omsorgsfullt begravna kistor nu ligger sönder-slagna på den vårdade gräsmattan. Som väntat saknas även liken ifrån kistorna. De gapande hål som utgör de tomma gravarna sänder ilningar längs med kyrkogårdsvaktmästarens rygg. Vem kan vilja döma så många döda till ett horribelt öde den dag återuppståndelsen kommer?*



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.  
Läs mer på <http://discordia.se>