

De glemte kejseres helligdom

Hvor langt har Kejserriget strakt sig i fordums dage? De fleste mener, at Imperiet alt har strakt sig længere mod vest end til Hinterlandet. For andre er en mystisk helligdom i ødemarken tegn på andet. På et fritstående plateau, som rejser sig 20 meter over omgivelserne står en helligdom. Fra en nærliggende skrænt fører en vakkelvorn rebbro derud.

Eventyr! er mini-eventyr/mikro-supplementer, som er små eventyr, man kan rende inde i på ens færd gennem vildmarken. De er typisk mini-eventyr, som spilleder vælger at tage i brug på baggrund af rejsetjeks – men der kan være situationer, hvor spillerne kan aktivere et mini-eventyr.

Scenariet er forfattet af Tore Bro og tilpasset af Morten Greis.



De glemte kejseres helligdom

Nærmest som en naturligt skabt søjle, 20 meter høj og 10 meter på tværs, rejser sig en klippe op af jorden og udgør et fritstående plateau. Vise folk har erklæret, at det er helligdommen på toppen af det lille plateau, som har bevaret klippen, som ellers ville for længst være styrtet i grus. Den fritstående klippesøjle gør ikke anskrig af sig selv, når rejsende passerer den for neden. De bemærker kun de mange blege knogler rundt om klippen, mens rejsende, som har kæmpet sig gennem krattet på skrænten, når frem til en spinkel rebbro, der løber fra skrænten ud til plateauet over en afstand på 10 meter.

Mere end to personer på broen, voldsom bevægelse eller kamp får broen til at knirke og gynge faretruende. Gynger broen har kæmpende *ulempe* på deres angreb. Al bevægelse over broen, når den gynger, kræver et balance tjek 8. Hvis det fejler, taber man balancen og ryger ud over kanten, men har stadig fat og kan forsøge at klatre tilbage. Falder man ned, tager man 3t6 skade.

Helligdommen

På midten af plateauet står et lavt, men solidt bygget tempel. Fire mandstykke søjler bærer et gammelt og revnet stentag, og nedenunder fører et par trin op på selve fundamentet. På taget sidder et dusin mørke fuglelignende væsner. Væsnerne har vinger og krop så store som gribbe, men et menneskelignende hoved og to spinkle arme, og ser ud til kun at holde et dovent øje med rejsende.

De fire søjler er tro kopier af afdøde kejsere og ved foden af hvad kan anes en inskription af navnet. Midt i helligdommen ligger resterne af fortidens offergaver. Brug tabellen for at se, hvad der venter af offergaver i templet.

1t6 Offergave	
1	Den lille offerplads ser ud til, at have være forladt i lang tid, og det eneste, der vidner om stedets funktion, er de små lerskåle og visne blomster underneden.
2	Tidens tand har nedbrudt, hvad der engang var smukt udsmykkede træfader og rige klæder. I bunden af det ene fad finder du en håndfuld små ametyster (2t4 guldmønter)
3	Et lille åbent skatteskrin står efterladt, og i bunden af det ligger et fint sølvarmbånd (2t12 sølvmønter). Hvis armbåndet tages, slås et resistenstjek (undvige) 14 for at undgå at blive ramt af den giftige krog, som svirper frem af skrinet. Fejles tjekket, rammer giftkrogen, og ofrets sanser sløves i en time (<i>ulempe</i> på fysiske tjeks og angreb).
4	Blandt nyligt opsatte røgelsespinde og små skåle med mad står en fin lille træfløjte. Træfløjten er et flot kunstværk, som kan indbringe 5 guldmønter, hvis den sælges i skænkestuen som en del af et gøremål.
5	En fortabt jæger må have ofret sin sidste bue og pile i templet i håb om bedre jagtlykke. Du samler 1t10 pile op, som vist godt kan bruges igen.
6	Da du træder ind i templet, føler du en sær ro sænke sig over dig, og for et øjeblik er det som om, at du kan se vinden bevæge sig forbi dig og nærmest mærke omgivelserne bevæge sig, før det er sket. Du er velsignet af det hellige sted og sender en lille tak til Den Udødelige Zirchev. I løbet af de næste 24 timer kan du en gang bruge dine skarpe reflekser til at rulle en terning om som kræver et fysisk tjek (styrke, behændighed, angreb eller resistens).

Helligdommens vogtere

På taget af helligdommen har en flok harpyer hjemme. De uhumske bæster er mandeforførere, kvindehadere, Zirchevs aparte tilbedere og vogtere af helligdommen. Der er altid **1t6+4 harpyer** siddende på bygningens tag, og på afstand, når de sidder som silhuetter forveksles de let med gargoyler. Hvorfor de er vogtere af stedet, ved ingen, og hvorfor de tilbeder Zirchev, fortæller de ikke.

Harpyer

Store gribbelignende kvinder med vinger, som med forførende stemmer og lumske tanker lokker hankønsvæsner tættere på for at tilfredsstille den kødelige lyst. Hunkønsvæsner afskyr de, og vil altid forsøge at snyde, bedrage og dræbe disse.

Harpierne holder til på toppen af templets tag, og vil more sig med at forføre mandfolk og tirre kvindfolk. Harpierne fungerer dog også som beskyttere af templet og vil i samlet flok gå på vingerne, hvis fjender bevæger sig ud på rebbroen.

- Forsvar 14; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 13 Morale 13 (Mod kvinder 16); Angreb: 2 klør+4, kortbue+6; skade klo 1t4+1, kortbue 1t6+2

Kvindehad: Kvindelige eventyrere er det yndede mål, og harpiernes had driver dem til vanvid og jalousi. Angreb mod kvinder har +2 angrebsbonus, men -2 forsvar.

Forførende stemme: En gang pr. runde kan en harpy med sin stemme forsøge, at pacificere et hankønsvæsen og lokke ham tættere på. Ofret skal klare et resistenstjek 10 for at modstå stemmen. Fejles tjekket bevæger man sig hen mod lyden, og giver slip på det man har i hænderne. Handlinger som kan være farlige for hankønsvæsnet udløser et resistenstjek 6, førend handlingen kan udføres.

Vildmarkens udødelige

Templet bærer sin dedikation til fire kejsere, men stedet er viet til Den udødelige Zirchev. Den udødeliges tilstedeværelse kan stadig mærkes af helligfolk og urteplukkere, når de træder ind på stedet.

Den Udødelige Zirchev

Zirchev, Vildmarkens udødelige, Den grønne herre, er for mange eventyrere i vildnisset en inspiration. Han er dedikeret til jagt, lydløs bevægelse og overlevelse i naturen. Hans symbol er en høg som ridder på skuldrene af en ulv, og Zirchev bærer selv en langbue. Hans tilbedere er ofte brugere af afstandsvåben eller kastevåben. I nogle af kejserrigets ældste templer kan man se billeder, hvor Zirchev har en prominent plads blandt Kejserrigets prominente Udødelige, men nyere templer har sjældent en klar afbildning af ham.

Den nye discipel

Hvis en helligfolk, som ikke er tilknyttet en fjende af Zirchev, studerer helligdommen, gør ofre og anråber Zirchev, vil karakteren midlertidigt få adgang til en alternativ anråbelse. Under resten af færdens i vildmarken kan helligfolket vælge mellem at anråbe sin faste udødelige eller Zirchev, men det er ikke muligt at bruge flere anråbelser end normalt.

Hvis helligfolket er medlem af Kejserrigets kult, kan Zirchev anråbes uden besvær, når først helligfolket har dedikeret sig i helligdommen. Såfremt helligfolket ikke er medlem af Kejserrigets Kult, kræver det et visdomstjek 10 ved anråbelsen at opnå Zirchevs gunst.

Anråbelsen: Zirchevs skarpe sanser

Zirchevs velsignelse lyser ned over helligfolket og to andre borgere i Kejserriget. Velsignelsens gyldne lys skærper sanserne og giver et skarpere syn i 10 minutter. Så længe velsignelsen er aktiv, kan evnerne Listig og Stifinder anvendes, og der opnås en +1 bonus på afstandskamp.

Anråbelsens effekt kan dog kun aktiveres, hvis helligfolket bruger afstand- eller kastevåben. Hvis helligfolket eller en af de andre borgere trækker et nærkampvåben, ophører velsignelsen øjeblikkeligt. Hvis helligfolket er den, der trækker nærkampvåbnet, ophører velsignelsen og helligfolket har *ulempe* på alle behændigheds- og resistenstjek resten af dagen.