

Heksen i Marmorgraven



Et Hinterlandet-eventyr i Marmorgraven til Viking-Con af Morten Greis.

Foromtale

En nat dukkede hun op i din drøm. Det krogede, hæslige væsen med den spidse næse, en ægte heks, kom krybende ind i din drøm. Kun fordi hanen galede uden for kroen, at du vågnede og undslap hende. En uge senere kom hun igen krybende ind i din drøm mumlende skumle ord, og du vidste instinktivt, at hvis du hørte dem, ville du blive ramt af hendes dødsforbandelse.

Så fandt du ud af, at du ikke er alene. Andre bliver også forfulgt af heksen i deres drømme, og hvis hund indhenter dem, visner de bort, rådnende, mens de endnu er i live. Med et ønske om at undslippe heksens forbandelse, er I søgt mod Marmorgraven, som ligger dybt inde i skoven, for her er orakler og vise folk, der kender hekses hemmeligheder. Kan I nå dertil, inden tiden rinder ud?

Baggrund

Eventyrerne drager til Marmorgraven for at standse den onde heks i trænge ind folks drømme og tage flere folks liv. Rejsen gennem kortvarigt gennem en skov, indtil selskabet når frem til Marmorgraven, hvor de søger efter en løsning og efter Heksen, som kan manifesteres nede i graven.

Scenariet har tre forskellige indledninger for hvorfor vore helte drager af sted. Du skal vælge en af baggrundene derfor, og den former rammen for eventyret.

Efterfølgende drager eventyrerne gennem skoven for at komme frem til Marmorgraven. Da selve hulesystemet er rigeligt stort, bliver rejsen kun spillet kortfattet (men du er velkommen til at udspille hele rejsen med rejsereglerne, hvis du lyster det).

Eventyrerne står nu foran Marmorgraven, og der er ikke andet for end at drage derned og nede i hulerne konfrontere beboerne, de talende statuer og Heksen.

Marmorgraven er ramme for flere eventyr, hvor alle eventyrerne passerer gennem hulernes første sektion, men dybere inde er forskellige sektioner, hvor hver er koblet op på et bestemt eventyr. Du kan derfor godt have spillere, som kender til dele af Marmorgravens første sektion, men ikke anden sektion.

Heksen i Marmorgraven

Hver syvende nat kommer hun kravlende ind i deres drømme. Mumlende beskidte ord over ødelagte tænder og sorte gummer, håret er gråt og stridt, næsen lang og kroget, vorterne stritter af sorte hår, og huden er rynket og knudret. Neglene er af pure jern, og de ridser alt, hvad de skraber hen over.

Heksen er ude efter: *Vælg en af nedenstående årsager til at heksen hjemsøger folk. Snak gerne med spillerne, om hvad de synes, kunne være sjovt. Hvis ingen af dem, er interesserede i at have en forbandelse hængende over hovedet, så brug birolle-modellen, og ellers en af de to andre.*

Hævn over biroller: Valariana, Quius og Gnaius er alle forbandede (vælg en af de to nedenstående for årsagen), og de har ikke langt igen. Valariana er for svag til at rejse med, men både Quius og Gnaius slutter sig til eventyrerne på deres færd ud i skoven. Undervejs forfalder Quius til forbandelsen, men som minimum er der stadig en chance for at redde Gnaius fra forbandelsen.

Eventyrerne befinder sig ved Den ensomme fæstning, hvor eventyrere fra hele Kejserriget samles for at udforske vildmarken. De er blevet sat stævne af tre tilrejsende, som har budt dem inden for i deres telt. Her møder eventyrerne med Valariana, Quius og Gnaius.

Valariana er døende. Hun er bleg og indsunken, og under huden har hun dybe flænger fra jernklør. Helbredende trolldom kan ikke hjælpe hende, så længe Heksen stadig plager dem. De tre fortæller

eventyrerne om deres problemer, og Quius og Gnaius tilbyder at drage med eventyrerne til Marmorgraven, hvor de talende statuer af vise folk vil hjælpe dem til at bekæmpe heksen.

Rejsen gennem skoven tager tre dage, og undervejs svækkes Quius markant hver nat, og næstsidste nat omkommer Quius drænet af livskraft. Efter tre dage kommer selskabet til Marmorgraven, hvor Quius tager med dem ned i mørket. Ved et af de første møder med Heksen, bliver han dræbt, og Heksen kaster nu sin vrede over dem, som forsøgte at standse hende, og eventyrerne er nu forbandede og er nødt til at fortsætte deres færd for ikke at lide samme skæbne som Valariana, Quius og Gnaius.

Børn af De syv viise: Syv viise folk afslørede heksen, opløste hendes trolddom og bandt hende til en grav mellem livet og døden. Efter flere generationer er det lykkedes hende at løsrive sig fra sin lænke til mellemlivet, og hun vil nu have hævn. De viise, som bandt hende, er for længst døde, men de har efterkommere, som hun nu vil dræbe. Mindst en, gerne mere end en af karaktererne, måske alle, er efterkommer af de syv viise (tipoldebørn). Ved skæbnens vildveje er deres stier krydset, og sammen med deres venner (de resterende karakterer), er det tid at finde en løsning.

- Spørg, hvem af karaktererne er efterkommere
- Beskriv mareridtene for dem, og hvordan en eller flere slægtninge allerede er omkommet af forbandelsen.

Eventyrerne er nu nået frem til Den ensomme fæstning, og de er næsten klar til at drage videre. Lokale har fortalt dem, at de kan finde Marmorgraven inde i skoven. Der er tre dages vandring gennem vildniset. Marmorgraven opsøges af folk, som søger indsigt og visdom, idet vise og kloge folk er bevaret i Marmorgraven i form af talende statuer.

Dem, som gjorde hende uret: Måske var hun en fæl heks, måske var hun blot en klog kone, eller en troldkvinde, som hjalp dem ovre i den anden landsby med vejrmagi og beskyttelse af husdyrene mod sygdomme? Af frygt og misundelse blev hun myrdet, og hun blev jordet uden ordentlig begravelse. Nu efter en generation har hun rejst sig igen for at tage hævn over børnene af dem, som gjorde hende uret. En, flere eller alle karaktererne er børn af folkene, der gjorde hende uret, og karaktererne er alle opvokset sammen, og selvom de måske ikke har set hinanden i flere år, så har heksens forbandelse bragt dem sammen igen, og nu er de nødt til at afslutte deres forældres gerninger, retfærdige eller ej.

- Spørg spillerne, hvem af deres karakterer, som er efterkommere
- Beskriv mareridtene for dem, og hvordan en række af deres venner, hvis forældre også var involveret i forbrydelsen mod heksen, er kommet grumt af dage grundet forbandelse.

Eventyrerne er nået frem til Den ensomme fæstning. Her begynder den sidste del af deres rejse. Lokale eventyrere ved fæstningen har udpeget Marmorgraven for dem. Det er tre dages rejse gennem skoven, og så er de ved Marmorgraven. Her kan statuerne af vise folk vejlede eventyrerne.

- Beskriv for spillerne, hvordan de er ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken, og bag dem ligger Kejserriget med sin civilisation. Omkring Den ensomme fæstning er en stor teltlejr med eventyrere og folk, der lever af at sælge udstyr til eventyrere. Det er sidste chance for at købe grej.

Afslutningen på missionen

Scenariet er gennemført, hvis eventyrerne får konfronteret heksen qua hendes statue i Marmorgraven og standset hende her. Hvis de fejler, vil hun fortsat hjemsøge folk i deres drømme, indtil de kortvarigt efter dør af det.

Rejsen til Marmorgraven

Efter at have gjort de sidste forberedelser ved Den ensomme fæstning – erfarne Hinterlandet spillere kan gøre brug af ærinder – står eventyrerne nu ved ødemarken. Foran dem er et vidtstrakt og øde landskab. I horisonten er bjerge, og foran selskabet et stort slettelandskab. Fra teltlejren ved fæstningen fører man små stier ud i vildniset trådt af rejsende før vore eventyrere, som har søgt de mange mystiske ruiner derude.

Selskabet følger en sti, som lokale har udpeget for dem. Efter nogle timer kommer de til skoven. Den er stor og gammel. Den er en mur af krogede gamle træer, som skjuler sine mange mysterier. En frisk rendende å afgrænser skoven, og en vakkelvorn træbro fører over til en sti, som fører ind i det dunkle grønne.

Efter næsten tre dages vandringer af små stier mellem vildtvoksende buskads, tornekrat og tykke træstammer, finder selskabet en lavning, hvor indgangen til Marmorgraven er, og her begynder eventyret for alvor.

- Beskriv rejsen gennem vildniset
- Beskriv hvordan Heksen plager de rejsende om natten (alt efter forhistorie)

Marmorgraven

Oprindeligt var Marmorgraven en mine, hvor man udgravede tonsvis af marmor til statue, monumenter, templer, paladser og palæer. Et kæmpe netværk af gange under skoven blev udgravet, og ingen ved, hvor stort netværket er, eller hvor dybt gangene går. De fleste kender kun den første del.

På et tidspunkt gik man bort fra at hente marmor op fra undergrunden, og netværker af underjordiske gange og grotter blev forarbejdet og genanvendt. Nogle områder blev brugt gennem generationer som gravkamre, hvor man gravede huller ind i væggene, lagde de døde derind og lukkede graven med en marmorplade. De grave er nu blevet plyndret. De er gabende huller i væggene.

Andre områder blev forarbejdet og gjort til smukke tempelsale, hvor man kunne hædre De udødelige. Guld, sølv og ædelstene beklædte smukke udskæringer, som fortalte detaljerede historier om De udødelige og de nationer, som tilbad dem. De vægge er nu blevet plyndret. Væggene er slået i smadder og billederne er tabt.

I salene anbragte man statuer af vise, af lærde og af berømte folk – og af forfængelige rige folk – og de statuer blev fortryllet med trolddom, ingen længere besidder, og statuerne blev besjælet med den afdødes sjæl, så man i eftertiden kunne spørge dem til råds. Statuerne er her endnu, og de kan stadig spørges til råds, men en ukendt kraft har slået hovederne af statuerne, og man er nødt til at finde den rette statue og placere dens hoved på halsen for at kunne tale med statuen og spørge den til råds.

Gangene er overalt skåret eller gravet ud af marmor. De fleste steder er det hvid marmor, som her og der har grå, røde, brune og sorte mønstre. Nogle steder har den røde eller den sorte marmor overhånd.

Marmorgraven har ingen faste beboere udover statuerne, men mange kommer her for at omgås de døde, for at spørge statuerne til råds eller for at søge tilflugt fra solen.

Heksen kan manifestere sig nede i Marmorgraven. Der er tekstbokse som denne, der viser, hvordan hun kommer kravlende ud af mørket. Det er manifestationer, som jagter sine ofre ved at drage dem ind i en drømmelignende tilstand uden at ofret selv bemærker det, og heksen kan her flå det forsvarsløse offer i småstykker, men ofte foretrækker hun at tage bid for bid, og ofte afbrydes hun ved, at andre omkring den sovende/drømmende vækker vedkommende.

Fokuser på stemningen af uhygge og væmmelse. Det er overnaturlige mareridtsøjeblikke, hvor spillerne ikke kan agere, som de er vant til. Det er øjeblikke, hvor de ikke har kontrol med omgivelserne.

Omstrejfende væsner

Eventyrerne er ikke de eneste, som vandrer omkring i gangene, og des længere tid man bruger i graven, des flere væsner har man lejlighed til at møde. Hver halve time spenderet i hulerne, er der en risiko for at andre dukker spontant op. Det er ikke noget, som spilleder ved på forhånd, men noget som både spilleder og spillere er nødt til at forholde sig til.

- Hver halve time er der 20% chance for, at nogen fra nedenstående tabel dukker op. Udforskningen af tre rum tæller gennemsnitligt som en halv time.
- Møderne udvikler sig i løbet af spillet, så hvis samme resultat dukker op for anden eller tredje gang, tages det næste trin i hændelsen. Skulle det ske, at et resultat dukker op for fjerde gang, så tag i stedet næste afsnit på tabellen.
- De fleste møder inviterer til rollespil. Prøv at undgå at situationen straks udmønter sig i kamp. Mange væsner vil gerne udveksle informationer eller bare være i fred.

1t8	Hvem	Ærinde
1	Bønder og trolde	En flok lokale (4t4) bønder med spyd og blomsterkranse. Bøndernes ærinde er at hædre 'De tre søstre' (rum #6) med blomsterkranse, men de er blevet forfulgt af en trolde ned i hulerne og har måtte snige sig af en omvej for at undgå den. Bønderne er på panikkens rand (Bønderne har ret i, at en trolde har fulgt dem ned i hulerne, men den har tabt sporet). • Anden gang dette resultat opnås, er det ligene af 4 bønder dræbt og halvt ædt af trolde. Ingen levende mødes. • Tredje gang er det trolde med halvt ædte rester af bønderne. Trolde er heldigvis mæt.
2	Gobliner	En goblinspejder fra Jernfodsklanen, og den har sine jernbeklædte støvle hængende i en snor over halsen. Jernfødderne havde månegobliner, og goblingen er frygtsomt på udkig efter rivaler. • Anden gang resultatet opnås: En patrulje Jernfodsgobliner (1t4+3) leder efter deres rivaler for at overfalde dem. Kun væsner, der ligner let bytte, vil de straks forsøge at røve eller overfalde. • Tredje gang høres kamp på afstand. I mørket kæmper en flok gobliner imod hinanden. Der er <i>fem jernfødder</i> oppe imod <i>seks månegobliner</i>. Flere andre ligger døde.
3	Flyvende væsner	En flok (1t3+1) stirges kommer flaksende. Flokken er sulten og kaster sig over første levende væsen, de ser.

		- Anden gang resultatet opnås: En stor flok duer har forvildet sig herind. De skider på alt. De støjer. De flakser støjende omkring, og deres opførsel afslører væsners tilstedeværelse. - Tredje gang er det en 1t6+1 blodhøge, som netop har dræbt en ork, og vasker deres kløer i orkens blod.
4	Sultne dødninge	Første gang resultatet opnås, render selskabet ind i en sulten ligæder, som går og sniffer til de mange løse ben, som flyder rundt om. - Anden gang kommer 6 levende lig stavrende. De hungrer efter levende væsner og forfølger nærmeste levende væsen. - Tredje gang er det en hvileløs ånd, som leder efter sin grav. Ånden bliver mere og mere aggressiv i sine spørgsmål, indtil det enten lykkes eventyrerne at komme med en god løgn eller det kommer til kamp.
5	Tilbedere	Første gang møder selskabet en ensom poet (<i>Ville Baskopf</i>) med en tællelampe, som har sneget sig herind, men nu er faret vild. Poeten søger inspiration i statuerne til sine digte, og han bliver konstant grebet af nye ideer, som han gerne vil afprøve på eventyrerne. Det er rigtig ringe digte. - Anden gang er det seks hutteklædte kultister med fakler, som trækker to bundne, unge folk (Kennocha og Henwas fra nærmeste landsby; 200 eventyrpoint for at bringe dem hjem) med sig, som de vil ofre til en statue for indsigt (enten <i>Teasyne</i> eller <i>Panklep</i>), men først skal de have fundet statuens hoved. - Tredje gang er det tre gravrøvere, som har fundet et statuehoved (vælg selv), som de nu leder efter en statue til. Den ene har en helbredende drik i sin taske
6	Rovdyr	Første gang er det tre kæmpe-hvepse, som har fundet ind via åbningen i område #26. De summer omkring og leder efter mad. - Anden gang en klynge af tæger hænger under loftet. Fra klyngen falder 1t4 kæmpe-tæger ned over selskabet. - Tredje gang er det en kæmpefrø, som dukker op ledende efter mad.
7	Humanoider	En flok kobolder (7 styk) er i gang med at kortlægge området. De vil meget gerne udveksle erfaringer og sammenligne kort. Deres kort er ulæseligt (men kan pege spillerne er sted hen, du har brug for). - Anden gang er 5 orker, der har fundet et statuehoved men mangler en statue. Hovedet har de en sæk og sælger gerne for 4 guldstykker (vælg selv hovedet). - Tredje gang er det 4 orker, som afkræver told (3 sølv pr hoved) for at lade folk være.
8	Sære ting	En kold, hvid tåge kommer krybende langs gulvet. Inde i tågen er iskolde kløer, som griber efter alt levende (1t4 skade hver runde). Tågebanken fylder 20 kubikmeter og er højest en meter høj. - Anden gang er det mystiske lyde af marmor, der skraber mod marmor, og flygtige glimt af noget, som bevæger sig. Eventyrerne fanger et glimt af <i>måske</i> en vandrende marmorstatue, inden den er ude af syne og spontant borte. - Tredje gang selskabet liget af en røver, der er blevet kvalt. De liljehvide marmorhænder griber stadig om røverens hals.

Marmorgravens besjælede statuer

En besjælet statue bærer sjælen eller ånden efter en person. Det er en slags passiv refleksion af personen, som ikke længere vokser og udvikler sig, men som bærer sit livs viden i sig. Statuerne har kun en kort hukommelse omkring nyligt oplevede ting – dvs. de vil kunne huske eventyrerne i et scenarie, men ikke over længere tid – og statuerne er ikke selvbevidste, men minder snarere om en slags simple kunstige intelligenser, som generelt vil bestå en turing-test; det betyder, at statuerne ikke er til at skræmme og true, medmindre det er en del af statuens personlighed, og spillerne vil ikke kunne tvinge sig til oplysninger. Måske kan de få oplysningerne med list, men oftest vil de være nødt til at betale statuens pris.

Besjælede statuer er fortryllede marmorstatuer, som er ekstremt holdbare, og det er kun de mægtigste magikere og helligfolk, der kan beskadige dem eller fordrive sjælen fra statuen. Besjælede statuer kan ikke fortrylles til at samarbejde.

De besjælede statuer kommer til bevidsthed, når deres afhuggede hoveder, er placeret på deres rette plads. Her kan man tale med dem, og lærer hurtigt, at de kun vil give eftertragede oplysninger for en pris.

Spilledertip: Det er ikke meningen, at spillerne skal finde samtlige hoveder og montere dem. Det er meningen, at de finder nogle af dem og prøver sig frem, får nogle oplysninger og går videre. Hvis spillerne har et indtryk af, at de kun kan komme videre ved at samle alle hoveder og placere dem korrekt, så gør dem opmærksom på, at det ikke er nødvendigt. De leder efter nogle specifikke statuer og tilhørende hoveder, men ikke alle.

Statuerne, deres personligheder og deres viden er beskrevet i appendikset.

<i>Marmor</i>	<i>Statuelokation</i>	<i>Hoved</i>	<i>Lokation</i>	<i>Pris</i>
Hvid	3	Loklos	4a	Historie om ulykkelig kærlighed
Hvid	3	Emrikles	9	Fortrydelse
Hvid	3	Knidas	2	Tålmodighed/Smiger/hyldestdigt
Hvid	3	Korink	24	Sang
Hvid	4	Siodas	6a	Afsløringen af hemmelighed
Hvid	4	Teasyne	10	Blodoffer
Hvid	4	Pajda	5	Våben
Hvid	4	Kantione	20	Digt
Hvid men delvist sortsveden	6	Attias	3	Udseende
Hvid men delvist sortsveden	6	Attike	17	Frisk blod
Hvid men delvist sortsveden	6	Attinone	15	Mæthed
Hvid med mønstre	13	Panklep	12	Guld eller blod
Sort	34	Neketodes	28	Navn
Sort	34	Netrokles	23	Frisk hjerte
Sort	34	Nokrater	32	Brugen af et våben

#1 Porten til Marmorgraven

Foran jer er en lavning. Træer og buske vokser hele vejen rundt på klippekanterne, men stien i har fulgt fører ned af en blød skrænt og ned i bunden af lavningen. I kan se, at i den modsatte side af lavningen er en høj klippeskrænt, og i den er en port. På begge sider af porten vokser en masse tornekrat. Selve porten er af det pureste hvide marmor, som nærmest synes at funkke omgivet af de gullige og grå klipper. I det fjerne kan I høre en nattegal kalde 12 gange. Omkring jer summer insekter.

Porten er en stor, tung marmorport, som er sat i en klippevæg. Området er omgivet af vildtvoksende buskads, som slører klippevæggene. Jorden er hård klippe, og bortset fra nogle rødder og løse sten er der tale om fast grund, som ingen efterlader fodaftryk på. Et blik på jorden afslører ikke, hvem der er kommet og gået, men det er tydeligt at området bliver jævnligt besøgt for intet har ophobet sig foran porten.

Porten er tung og kræver 20 styrkepoint (f.eks. to karakterer med styrke 10 kan sammen presse porten op) eller styrketjek 16 (karakter kan med en succesfuld kraftanstrengelse tvinge porten op).

- Beskriv hvordan porten åbnes med en kraftanstrengelse, og kold, fugtig luft lugtende af våde sten og indelukke strømme ud. På den anden side er et stort mørke og en trappe ned.

Der er en skjult passage, som fører fra område #25 og ud til lavningen, men udefra kan man kun finde den, hvis man allerede kender til den. Det er muligt, at erfarne spillere i et tidligere eventyr har fundet den hemmelige dør og ønsker at bruge den.

#2 Den store hal

I det fjerne anes et lille lys, som må være noget dagslys, som skinner ind langt borte. I befinder jer i en stor hal. Gulvet og væggene omkring jer er skåret ud af marmor, og trappen, som I står ved, har blankslidte trin. Der er højloftet, og hver en lyd synes at ekkoe gennem mørket. Jeres fakler oplyser blot en lille del af den store og lange, meget lange sal, som I står foran. Luften er kølig, og der lugter indelukket og fugtigt. Ikke langt fra jer ligger et marmorhoved fra en statue på gulvet.

Marmorhovedet: Hovedet forestiller en ældre udseende herre med distingverede træk. Hovedet er Knidas (statue i lokation 3)

En kæmpe lokation: Hallen er langt større end noget, eventyrerne tidligere har været inde i. Den er for stor til at kunne oplyses, og støvletramp ekkoer mod de hårde stenvægge. Det kræver omhu at bevæge sig lydløst gennem hallen.

Lys og mørke: Den enorme hal kan ikke oplyses med fakler og lanterner alene. Mørket knuger sig til de rå marmorvægge, kravler sammen i kroge og sprækker og trækker sig sammen, hvor det ligger og lurar som et rovdyr på spring. Salen i den fjerne ende er om dagen oplyst af sollys, som kaster en smule genskin ind i hallen, som primært afslører folk, der vandrer i mørket, men ellers ikke hjælper dem.

GM tip! Spil på hallens størrelse. Gør spillerne opmærksomme på, hvor stor salen er. Hvordan deres stemmer runger i mørket, hvordan deres støvler sætter lyde til at ekkoe ned gennem hallen, hvordan deres lyskilder ikke kan oplyse det hele. Lad dem få en fornemmelse af, at de aldrig ville kunne overskue hele hallen på en gang, og at der ved hver krog kan ligge noget på lur. Man er sårbar i den store hal. Husk, at i den fjerne ende af hallen er en sal, som oplyses om dagen, og det dagslys reflekteres en smule ned langs hallen, som gør rejsende nemt synlige som silhuetter, når de bevæger

sig gennem hallen, samtidig med at lyset ikke er nok til at oplyse området, så man kan gå sikkert gennem det.

Dramatisk funktion: Hallen er en 'genvej' gennem hulesystemet. Går man den lige vej gennem hallen, kommer man hurtigt til overgangspunktet til de andre sektioner af hulesystemet. Prisen for genvejen er, at man udsætter sig selv for at gå gennem det åbne område. Hallen er praktisk, hvis I gerne vil spille hurtigt fra en sektion af hulerne til en anden uden at skulle gennemløbe en masse rum, og særligt mod slutningen af en spilgang, kan det være praktisk at lade eventyrerne vandre gennem den uden for mange afbrydelser.

Er her nogen? Der er risiko for at tiltrække sig opmærksomhed, når man går gennem hallen, eller det sker, at andre også vælger at passere gennem hallen.

Heksen: En hæslig skoggerlatter ekkoer gennem hallen. I det fjerne modlys anes en skikkelse, som kommer krybende med sære ujævne bevægelser, og selvom skikkelsen kryber, kommer hun alt for hurtigt tættere på! Beskriv stemningsfyldt, hvordan rædselsvæsnet kryber ind på eventyrerne fra den fjerne ende af hallen. De er fanget kollektivt i en **vågen drøm**, hvilket betyder, de er lammede af frygt, indtil nogen river sig fri af drømmen. Det sker automatisk, når den krybende heks med sine jernkløer og rådnende krop og mælkede øjne kommer krybende ud af skyggerne og ind i fakkelskæret, eller hvis nogen får revet sig fri af drømmen – eventuelt med et succesfuldt Resistens (vilje) tjek 12. Er det succesfuldt, er man pludselig fri af lammelsen og heksen er borte.

Den vestlige fløj (#3-6)

Minegravere fjernede ton efter ton af marmor fra undergrunden. Siden forvandlede de udgravningerne til sale, hvor de mødtes til hemmelige ritualer. Deres herrer frygtede, at de dyrkede skyggerne fra Dybet, og de henrettede graverne og deres familier. For at formilde de Udødelige forvandlede salene til templer. Vægge, gulve, lofter – alt er smukt skåret og poleret. Mønstre i marmoret blev fremelsket, og alt blev dekoreret og beriget med guld, sølv og ædelstene. Altre blev rejst, og blodet flød med rødt og dybt med ofre til De udødelige. Så gik tiden, og stedet blev glemt. Tempelrøvere plyndrede salene for deres værdier, og overtroiske folk lugtede blodet på altrene og smadrede dem.

Nu er de forladte sale blege refleksioner af deres storhedstid. Rester af ødelagte altre er her endnu, og man kan se, hvor tyvene rev ædle metaller og stene fri af væggene, men resterne af salen rummer stadig sin majestæt. I flere af salene er hovedløse statuer. Fra tid til anden forsøger små bander at gøre salene til deres baser fra røvertogter. Nogle gange er det nekromantikere, andre gange er det orker eller rottegobliner.

#3 Den sydlige tempelsal – Ogren

På afstand:

Nede af korridoren høres stemmer, og et svagt røddigt lysskær afslører et større rum.

Ved ankomst:

Oplyst af et stort ildbækken med gløder kastes et dæmpet rødt lysskær rundt i en sal med skamferede marmorvægge. Gulvet er blankslidt. Langs den ene væg er en rad af hovedløse statuer, og et stykke inde i salen lænende op ad væggen er et stort væsen. Det er halvanden gang større end et menneske, dets hud er gustengul og håret sort og fedtet. Hvilende i sit skød har det en bjælke, og ved dets fødder står en stor sæk. Væsnet trækker vejret dæmpet og jævnt.

- Væsner: 1 ogre

Tempelsalens vægge er skamferet. Dekorationer af guld, sølv og ædelstene er skånselsløst blevet revet fri og har ødelagt de smukke udskæringer. Et stort bækken fyldt med gløder oplyser dæmpet salen. I bagenden er resterne af et alter, som er blevet slået i småstykker. Langs nordvæggen er fire hovedløse statuer.

Ogren: På et leje af slidte gedeskind sidder ogren med sin enorme kølle over sit skød, mens den sidder lænet op ad væggen sovende. Ved dens fødder er en stor, fyldt lædersæk. Dens dæmpede snorken høres tydeligt. Hvis man blot lister gennem salen, vågner ogren ikke. Hvis man forsøger at overfalde den eller stjæle fra den, skal man klare et Behændighedstjek (listig) 10 for at nå hen til ogren uden at vække den – ogren er ikke lige til at dræbe med et hug, men første angreb rammer automatisk og tæller som en ekstrem succes.

Ogren hedder Krunsj, den er dum og grådig, og den lader folk gå gennem salen, hvis de taler høfligt til den, beundre dens kølle og betaler 2 sølvstykker pr øre.

I sækken er 12 døde rotter, seks rustne knive, 32 sølvskeer (4 sølv stykket), **en lykkemønt**, en læderrem med bjælder (3 sølv), en opal (50 guld) og en stor ravklump (40 guld).

Statuerne: De fire, hovedløse statuer forestiller folk i lange rober med armene ned langs siden. Det er Emrikles (hoved ved #9), Korink (hoved ved #24), Knidas (hoved ved #2), Loklos (hoved ved #4a),

Heksen: *En skraben af jernkløer over marmor lyder, da en bleg hånd kommer ud af skyggerne. Derefter følger det blege, rådnende hoved og resten af Heksen kommer krybende.*

Det er en **vågen drøm**, som kun opleves af den karakter/spiller, som først reagerer på din beskrivelse (ignorer de andre spilleres udsagn og gøren – *fokuser kun på spilleren*). Karakteren er stivnet af frygt og kan ikke flygte ud af lokalet. Heksen kryber ind på vedkommende, og hendes jernkløer skærer langsomt dybe flænger i huden (1t6 skade hver runde). Det varer ved, indtil de andre spillere rusker den påvirkede karakter vågen, eller den sovende selv river sig (evt. med et Resistens (vilje) tjek 12).

#4 Den midterste tempelsal – Edderkoppens sal

Væggene er af skamferet marmor. Hele vejen rundt er de revet op, og der ligger løse marmorstykker rundt langs væggene. Gulvet er blankslidt marmor. I begge sider af salen er to statuer, og alle fire mangler de hovederne.

OBS: Der er tynde alarmtråde fra østkorridoren (#4b) og hele vejen gennem salen. Se #4b.

Salen er ud over alarmtrådene og statuerne tom.

Statuerne: De fire statuer er Kantione (hoved ved #20), Siodas (hoved ved #6a), Teasyne (hoved ved #10) og Pajda (hoved ved #5).

#4a Lille alterkammer

Væggene er slået i stykker. Der er store huller i dem, og overfladen ligger som store afskallede stykker på gulvet. Midt i det lille, trange rum står et stort marmoralter, som synes at fylde det meste. Alteret er af rødt og sort marmor, overfladen har en fordybning og er blankpoleret og skinner i fakkelskæret.

Det lille tempelkammer, hvor ofringer blev foretaget af præster, mens tilbederne flokkedes i den store sal udenfor, er næsten tomt bortset fra alteret. Bag alteret ligger et hoved af en statue.

Statuehovedet: Hovedet forestiller en smuk ung mand. Det er Loklos' hoved (statue #4)

Alteret: Marmorblokken er massiv og udstråler en trolddomsaura, der får de små hår til at rejse sig på alle, som er nær alteret. På toppen er en lav fordybning. Vand placeret i forsænkningen får helbredende egenskaber. Hælder man vand i bassinet, begynder det snart at lyse og finkle, og det får den helbredende egenskab, at det kan helbrede sygdomme og gift og læge sår: Bades sår og skader i vandet, heles 1t4+4 livspoint, eller en forgiftning fjernes, eller en sygdom helbredes (spilleren vælger selv). Bassinet rummer lægende vand til fire portioner, det virker kun, når det bruges direkte fra alteret, og det kan kun producere lægende væske en gang om dagen.

#4b Korridoren til tempelsalen – spindelvæv

Marmorkorridoren er fyldt med spindelvæv. Det er ikke til at se ind i gangen for de tætte, klæbrige tråde, som fylder fra gulv til loft. Inde i det hvide væv hænger bylter, og i midten af det hele sidder **Kæmpeedderkoppen YiTim**.

- **Alt i korridoren klistrer.** Det tunge spind klæber sig til alt, det er fugtigt og brænder dårligt. Al fysisk aktivitet i korridoren er med *ulempe*, da spindet klæber sig til alt og hæmmer bevægelser. Hvis man ruller en naturlig 1'er på en handling, bliver man fanget i spindet, og kan kun komme fri med et styrketjek 20 – eller med hjælp fra andre.
- **Bylterne i korridoren:** Der hænger bylter af spind med YiTims ofre. De er døde og næringen er suget ud af dem, så de hænger der som indtørrede skrog. Det er 8 lig af mennesker og gobliner. Hvert lig har 2t6 sølvstykker på sig, der er 30% chance for at finde 1t6 guldstykker og 30% chance for at finde en **trylledrik** (1t6: 1-2) helbredende drik, 3-5) modgift, 6) styrkedrik).
- **YiTims alarmtråde.** YiTim har spundet tynde tråde fra korridoren og ud på tværs af hallen (#2) og af tempelsalen (#4). Hvis en snubletråd forstyrres, alarmeres YiTim, som kommer løbende ubesværet gennem sit spind for at angribe.
 - **For at opdage en snubletråd:** Alle, som passerer gennem området, skal lave et sansetjek 16 (10, hvis de aktivt holder øje). Den med bedst succes opdager, at den, der har fejlet det værst, er ved at træde i en alarmtråd. *Spil det hurtigt, så spilleren*

er nødt til at agere hurtigt for at standse sin ven – hvad gør vedkommende? Springer frem, råber højt, noget tredje?

YiTim: En kæmpestor, semi-intelligent og yderst giftig edderkop. Den svulmende og fede edderkop tilbringer det meste af dagen mageligt i sit spind. Når alarmeren går, kommer den rendende og bider som regel blot et offer, og trækker sig derefter tilbage, mens den venter på, at offeret dør, hvorefter YiTim kommer for at hente sit bytte og spinde det ind i en bylt,

- **OBS:** YiTim er en farlig modstander, der med sit giftige bid nemt kan dræbe en eller flere karakterer. YiTim er tilfreds med at tage et enkelt bytte, og YiTim vil hellere flygte end kæmpe til døden (Yitim bruger Cirkelsalen (#26) som nødudgang). YiTim frygter levende ild, og kan holdes tilbage med truende fakler. *Spil YiTim, som en fjende, hvis bid er dødbringende, og som sigter efter kun at få et bid ind på sine modstandere. Det vigtige er, at spillerne oplever at stå over for en fjende, hvis berøring kan være øjeblikkeligt dødbringende.*

#5 Præsternes sal – Rovgriffen

Væggene er smadrede herinde. Store huller er slået i marmoret, og gulvet er dækket af klumper og stykker af marmor. I den vestlige side af salen ligger en dyngede døde rotter. Blodet siver stadig fra dem, og blander sig med marmoret.

- Væsen: Rovgrif

Oprindeligt en hal, hvor præsteskabet kunne mødes og forberede før ritualer i de store sale. Nu er det blot endnu en plyndret og ødelagt hal. Herinde mellem flis af marmor ligger et statuehoved.

De døde rotter er helt friske og varme. De er blevet dræbt for nyligt af en **rovgrif**, som sidder oppe under loftet. Når man står henne ved rotterne, drypper pludselig en dråbe frisk blod ned. Hvis man ikke kigger op eller på anden vis, forstyrrer rovgriffen, bliver den siddende og angriber ikke.

Statuehovedet: Hovedet er Pajdas hoved (statue #4).

#6 Den nordlige tempelsal – Orkerne

Væggene ligner noget, der er flået af enorme kløer. Løse marmorstykker flyder overalt.

Midt i salen står tre væsner, omtrent på størrelse med et menneske, men lavere og mere bredskuldrede. Deres træk er grove og grimme. Det er tre orker, og deres opmærksomhed er vendt mod et gyldent fuglebur stående på gulvet. Der er noget i buret, som de prikker til.

Langs den ene væg står tre hovedløse statuer, og bag dem på væggen anes noget, der ligner håndtag. Ved statuernes fødder ligger tørrede blomster.

- Væsen: Ork (3)

Tre orker står med et gyldent fuglebur. Inde i buret er smuk rød og blå papegøje (se lokation #31), som de står og prikker til, mens de griner hæst og ondsksfuldt. Orkerne er interesserede i at slås, men af princip starter de ikke slagsmål, de afslutter dem kun, og de gør deres bedste for at provokere og håne folk til at slås med dem.

Håndtagene: Bag de tre statuer er tre metalhåndtag i væggen farvet rød, sort og hvid. Håndtagene er placeret med tre meters mellemrum, og de er begge tunge metalhåndtag, som kan vippes op og ned. Begge håndtagene er oppe.

- *Hvis højre, røde sænkes:* Den røde port i sektion #26 falder i for resten af eventyret.

- *Hvis midterste, sorte sænkes:* Den sorte port i sektion #26 åbner sig. Det støjer, så eventyrerne kan høre skurren af sten mod sten.
- *Hvis venstre, hvide sænkes:* Langt borte lyder en rumlen af sten, som skurrer mod sten (se lokation #27).
- *Hvis alle sænkes samtidig:* Langt borte lyder en fjern rumlen af tunge sten, som bevæger sig. I lokation #25 roterer muren og afslører en skjult passage.

Flyttes håndtagene til deres op position, sker der ikke noget.

NB. Det røde håndtag er knyttet til en sektion, som ikke er relevant for eventyret. Medmindre du har det relevante eventyr og vil give spillerne mulighed for også at besøge denne sektion, så vil porten ikke åbne. I stedet vil lyde et brag, som om en stenport er faldet tungt i og ikke rejser sig igen.

Statuerne: De tre hovedløse statuer forestiller alle skikkelser i lange, løse rober. Den ene har et stor afsvedent område ved sin mave, som om maven nærmest er brændt bort, en anden står med en fremstrakt håndflade. Statuerne er søstrene Attias (#3), Attike (#17) og Attinone (#15).

Foran statuerne ligger indtørrede blomster i bundter og kranser. De er offergaver fra de lokale bønder (se omstrejfende væsner), som af tradition bringer blomster til statuerne for held og velstand, men ophavet til traditionen er glemt.

#6a Alterkammeret

Væggene er forslåede og skamferede. Nogen har hamret løs på dem, og gulvet er dækket af løse brudstykker af marmor. Midt mellem dem står et kridhvidt marmoralter. Blokken synes fuldstændigt urørt, og stor nok til at et fuldvoksnet menneske kan ligge på den.

Alteret: Alteret udstråler en magisk aura, som er behagelig og beroligende for dem, som kan sanse magi. Hvis man anbringer en beholder på alteret med frisk vand og lader en dråbe blod falde deri, fungerer væsken som en helbredende drik. Der er nok til seks portioner, men deres fortryllelse gælder kun i kammeret, og alterets trolddom kan kun bruges en gang om dagen.

Mosaikken: I loftet er en kæmpe mosaik, som man nemt overser, hvis man ikke ser sig omkring. Dens rend er et stribet mønster, og i dens centrum er et motiv, som forestiller tre unge kvinder samlet om noget. Bag dem anes buske og træer. Resten af mosaikken er dækket af en plamage af blålig skimmelsvamp, som gror hen over mosaikken.

Der er tre meter op til loftet. Skimmelsvampen er på kort sigt harmløs (kun farlig, hvis man bor i lokalet), og den kan skrubes af med en kniv. Hvis eventyrerne kan finde en måde at komme der op, og skrabe den fire kvadratmeter store plamage væk, kan de se resten af mosaikken:

De tre unge damer er samlet om et alter. En holder en kniv til sin håndflade, og en dråbe blod falder i et kar med vand på alteret. Den anden holder et lignende kar hen til en såret skovhugger, som drikker af karet, og den sidste ser på, mens hun fjerner en blodig forbindelse fra skovhuggerens ben.

Statuehovedet: I det ene hjørne ligger et statuehoved. Det er Siodas' hoved (statue #4).

Den østlige fløj (7-25)

Oprindeligt er det minegange, hvor dybets arbejdere har jagtet sjældne marmorårer for deres unikke mønstre. Mønstrene kan genkendes i Mattalias Colosseum. Siden blev de forladte passager og kamre anvendt som gravkamre i flere generationer, hvor familier stedte deres afdøde til hvile på hylder og nicher i væggene. Den kølige luft bevarede ligene i lange perioder. Da stedet ophørte med at blive anvendt. Siden kom gravrøverne. De slog hul på stenkister og kastede knogler omkring sig for at komme til skattene. Siden kom ådselsædere og tog resterne. Der er ikke længere nogen, som har hjemme her, men mange væsner passerer gennem området. Rovdyr fortrænger rovdyr.

Nu er det mørke støvede gange. Væggene er rå klippe, ujævne og ru. Marmor blander sig med grå, livløs klippe. Støv og snavs er overalt. Lofterne er næsten sorte af fakkelsod, småsten og grus flyder overalt, noget er rester fra stenkister, andet er knoglestykker. Spindelvæv blafrer dovent i kølige luftstrømme.

- De mange løse småsten og grus, gør at man automatisk støjer, medmindre man bestræber sig på at bevæge sig lydløst – det gør, at man kommer langsomt frem. Fejlede listetjeks medfører typisk, at man kommer til at træde på grus eller sparke til en løs sten.
- Kolde luftstrømme løber gennem området. Fakler blafrer og kaster lange skygger. De ru og ujævne vægge fanger nemt skygger. Man kommer nemt til at tage fejl af ting eller overse skjulte væsner.

#7 Ligene efterladt

En sygelig stank af sødtlugtende kød hænger i luften som en mur. På gulvet ligger fem lig i forskellige stadier af forrådnelse, og fluer svirrer omkring dem. Fra væskende sår flyder pus og kryber maddiker. Ligene er blege og stive at se på. De har flere store sår, der er grønne og sorte af råd. Ligene ligger i et kammer, væggene er beklædt med stenplader, og et net af rødde vokser over væggene. Fra dem blomstrer adskillige små, lilla blomster.

- Væsner: Lilla kryberod (rodnet), 5 Lilla kryberod (lig).

De fem lig på gulvet er inficeret med **Lilla kryberod**, en plante, der gror i lig, som de kortvarigt kan animere. Planten forsøger at lokke nye værtskroppe til med sine lig, og planterne forsøger at inficere folk, der undersøger ligene. Passerer man forsigtigt gennem lokalet uden at forstyrre lig eller rodnet, sker der ingenting.

Ligene: Alle fem lig ligger på jorden med ansigtet nedad. De er kolde, stinker af råd og blege. Hvis man forstyrrer et lig, rejser de sig alle pludseligt og angriber alt levende, som bevæger sig.

Rodnettet: **Lilla kryberod** gror på væggen, og røddeerne forvinder op gennem en sprække i klippen under loftet. De rødbrune rødde indeholder lilla træsaft, og rodnettets blomster er lilla. Hvis rodnettet forstyrres, rejser ligene sig, og rødde fra nettet river sig fri af væggen og famler efter alt, hvad de kan nå.

Skatte: Det ene lig bærer en guldhalskæde med en lille gulfugl med rubinøjne (100 guld). Et andet lig har en perleørering (20 guld).

#8 Istandsatte grave

Nogle af gravene er tomme, andre er lukkede med stenlåger. Der hænger en mild stank af råd i luften.

Gulvet er ryddet for ødelagte stenlåger, de tomme grave er rensset for spindelvæv, og nye låger er monteret og fastholdt med blybånd. Inde i de lukkede grave ligger folk svøbt i ligklæder i forskellige stader af forrådnelse. Der er ni grave i alt, som er blevet taget i brug.

Lokale i området er begyndt at bruge gravene, og deres grave er endnu ikke blevet plyndret.

Heksen: *Bang!* [overrask spillerne med et hårdt slag i bordet] *Pludselig vælter et stenlåg ned og splintres. Noget kommer kravlende ud af graven. Dets matte jernklør trækker langsomt en rådnende krop frem. Hendes blege ansigt stirrer på dig med døde, matte øjne. Gule tænder i en rådden mund.*

Det er en **vågen drøm**. Den spiller/karakter, som først reagerer, er fanget i drømmen, mens heksen trænger ind på ofret lammet af frygt og begynder at skrælle huden af ofret (1t6 skade) og fortære den (ignorer hvad de andre spillere gør – fokuser på den udvalgte spiller). Det fortsætter, indtil ofret er død eller vækket – enten ved at de andre rusker vedkommende vågen eller vedkommende selv forsøger at vågne (evt. ved et succesfuldt Resistens (vilje) tjek 12).

#9 Den indtørrede fontæne

Omgivet af åbne huller i væggene, hvor grave er blevet plyndret, står et stort stenfad på en tyk sokkel. Midt i stenfadet er en dekoreret forhøjning, der er formet som bølger, og på dens top er en tyk fisk, der ser ud som om, den er midt i et spring, og dens åbne mund er vendt op mod loftet, men intet vand, springer fra fiskens mund. Overalt på gulvet flyder det med knuste stenlåger til gravene.

Gravene er næsten alle blevet plyndret. Lågerne er blevet revet fri og knust, og man kan kigge ind til de tomme grave. Der er nogle steder rester af støvede knogler.

Fontænen: Fisken har en fortryllet aura af forvandlingsmagi. Fontænen er fuldstændig tørlagt, men kigger man på soklen, er der et lille vippehåndtag af sten. Håndtaget vil hele tiden vippe på plads, men holder man det presset ned, begynder hele fontænen at ryste og banke, da vand ikke har løbet i rørene i årevis. Efter et minuts tid, hvor larmen bliver højere, og pludselig kommer en masse rustrødt vand ud af fiskens gab.

Der er 50% chance for at larmen tiltrækker et omstrejfende væsen (enten fra tabellen, eller noget, som selskabet har sneget sig udenom), som ankommer kort tid efter for at undersøge kilden til støjen.

- Kort efter sprøjter fisken en sky af glimtende, gyldne ædelstene ud, som sammen med vandet skaber en smuk funklende effekt (enhver som beundrer dette syn, får 100 Eventyrpoint – fremhæv gerne for spillerne, hvor smukt det er; den som trykker på håndtaget, er under fadet og kan ingenting se).
- Efter en kort stund flyder kun rent og klart kildevand, som er drikkeligt. I bassinet er 30 gyldne ædelsten (3 guld pr styk).

Statuehoved: Mellem en dyng af støvede knogler samlet i et hjørne, ligger et statuehoved. Det tilhører Emrikles (statue #3).

#10 Gobliner!

Åbne huller fra plyndrede grave byder jer velkommen. Åbningerne er støvede og beskidte, og på gulvet er en dyng af stenbrokker og løse knogler.

- Væsner: 4 gobliner

Fire månegobliner med sortmalet hud og gule måneformede huer har valgt gravkammeret som skjulested. De har ryddet ødelæggelserne til side, og de bruger de øverste grave helt oppe under loftet som sovepladser. Herfra angriber de også indtrængere med kasteskyts.

- Goblinerne *fordel* på angreb mod modstandere, som klatrer op mod deres åbninger, og deres fjender har *ulempe* på at angribe dem i nærkamp eller at skyde på de.

Månegoblinerne vil ikke konfrontere overlegne fjender, men de vil beskytte deres skjulested mod indtrængere. Månegoblinerne kender til ådselsluskeren, ligæderne og kultisterne, hvorfor de skjuler sig heroppe, og for 1t6 sølvstykker, vil de fortælle om de andre væsner. Månegoblinerne har selv skjult i en gravs bund en sæk med 34 sølvstykker.

Statuehoved: Inde i en plyndret grav har nogen efterladt et statuehoved. Det er Teasynes hoved (statue #4)

#11 Gravene og alteret

I det smalle kammer er der åbne grave. Deres låger er flået op og ligger spredt på gulvet. Gravene er støvede, og spindelvæv blaffer dovent i dem. Midt på gulvet er en lang, smal marmorblok, omtrent en meter høj, og for dens to ender står små marmorstatuer, der forestiller bevingede tyre.

Alteret er til at skænke offergaver med fromt håb om at guide de døde til efterlivet. De bevingede tyre er afbildninger af guiderne, der fører folk til efterlivet. Gravene er som alle andre steder plyndret, og alteret og statuerne kun ladet alene, fordi de ingen åbenlys værdi har.

Offergaver: Hvis der ofres 1t4 livspoint blod (som ikke kan heles med førstehjælp), 2 dagsrationer, en portion vin eller skatte for 4 guld manifesterer de to bevingede, dværgtyre sig som spøgelsesagtige væsner. Hvis der er nogen dødning i nærheden, vil de galoppere hen til dødningen og slæbe den af sted til dødsriget; hvis nogen er besat af et spøgelse, tager de spøgelse med sig.

Et kundskabstjek 14 vil give en spiller følgende information: *Du husker at have hørt om disse statuer. De er fra en ældgammel gravskik, som ingen følger længere, hvor man lader den døde blive guidet sikkert til efterlivet ved at give de bevingede dværgtyre en offergave.*

#12 Lerklinede lig

Væggene er beklædt med åbne grave, plyndrede og støvede, men der hænger lugt af fugt og ler i luften, som kommer fra de lerede og beskidte træspande, som står overalt i salen. Mellem dem er en trillebør og tre vakkelvorne træborde, hvor der ligger tre statuer af gråt, vådt ler. Nær dem står en fjerde statue.

- Væsner: ni kultister (ankommer mens salen undersøges)

Ler, spande med leret vand og trillebør er alle i frisk anvendelse. En kult af forfædretilbedere drevet af deres leder forsøger at skabe nye besjælede statuer ved at blande ler og marmorstøv sammen og smøre lig ind i det. Deres plan er smøre tykke lag marmorstøvsler på ligene, og når det er tørret ind, håber de på at statuerne er eller vil blive besjælede af at stå i Marmorgraven. De forvandler gerne

deres fjender til statuer for at kunne lære deres fjenders hemmeligheder at kende, og de forvandler gerne levende fanger til statuer ved at binde dem og kline dem til.

'Statuerne': Alle fire statuer indeholder et lig. To af statuerne er bundet med remme, og der er klemmt en tragt ind i munden, hvor lervand er blevet hældt ned. *Lad spillerne gradvist opdage den grusomme ting, de står overfor – byg stemningen op trin for trin med at de indser, hvad de står overfor.*

Kultisterne er ledet af *Gregor den vildskæggede* med det lange, strittende hår. De er iført brune, beskidte kutter med indtørrede lerrester og bevæbnet med krumme knive. Gregor og hans otte håndlangere ankommer efter, at selskabet er begyndt at undersøge salen, gerne begge indgange.

Spillere, der erklærer, at de holder vagt må forsøge sig med et Sansetjek 6 for at bemærke kultisternes ankomst. Hvis ingen erklærer, de holder vagt, og alle sikkert er distraheret af de statueificerede lig, angriber kultisterne ved at kaste spande med lervand på dem. Kultisterne vil så vidt muligt tage fanger, som de kan forvandle til statuer.

- Spand med lervand: Angreb+6; Effekt: Modstander blændes i en runde og har *ulempe* på angreb i næste runde.

Statuehoved: Mellem smadrede og pulveriserede marmorsten ligger Pankleps hoved (#13).

#13 Statuen

Gulvet og væggene er lavet af fint pudset, rødlig marmor. En smule støv hænger i luften, og de hårde stenflader ekkoer den mindste støj. Midt i rummet på en lav sokkel står en beskidt og brun statue. Den mangler hovedet.

Denne sal er anderledes i de andre, som ligger i den østlige fløj. Den er smukt pudset op med glatte og velholdte overflader. Alt er i marmor, og den ligner til forveksling en sal i den vestlige fløj.

Statuen forestiller en mand i toga, som holder højre underarm frem med håndfladen vendt opad. Det er Panklep (hoved ved #12)

#14 Plyndrede grave

Gulvet flyder med knuste stenlåger. I væggene er der gabende tomme huller, hvor nogen har flået lågerne af gravene og tømt dem for indhold. Spindelvæv hænger dovent i åbningerne.

Gravene er blevet plyndret. Der er intet af værdi. Mellem stenene er smuldrende rester af ligklæde og støvede knogler, de fleste med tandmærker.

Heksen: *En hæs lig latter ekkoer gennem mørket. Alle kan høre jernkløerne hen over den bløde marmor. Kravlende ud af mørket hen over væggen kommer en spinkel skikkelse med rådne tænder og gule øjne, som lyser af vanvid.*

Den spiller, som du først får øjenkontakt med, er fanget i en **vågen drøm**. Ignorer de andre spillere og fokuser på spilleren. Heksen kravler ubønhørligt over marmorgulvet og jager sine jernkløer ind i maven på karakteren, som mister 1t4 livspoint. Dernæst vågner karakteren pludseligt (og heksen er borte), da de andre vækker ham eller hende: Vedkommende faldt pludselig omkuld i en slags dyb søvn. Kigger man maveskindet, er der de tydelige spor på huden af kløerne.

#15 Ligæderne

På afstand:

Der er en raslen og støjen forude, men der er helt mørkt. Det lyder som sten, der skraber mod sten, men også lyden af puslen og andre ting, som skraber mod marmoren.

Ved ankomst:

Helt grå og nærmest farveløse er de tre lig, som halvt stikker ud fra de åbne grave i væggene, deres overkroppe ude af syne. Lågerne til gravene er næsten alle åbne, og der flyder med knogler, de fleste knuste og flækkede, på gulvet. Lyden kommer inde fra gravene, inde fra de tre, hvor de tre lig stikker halvt ind. Der synes at være bevægelse der.

- Væsner: Tre ligædere

De tre grå lig er ligædere, dødnings, som leder efter føde. De fortærer fortrinsvist andre lig, men de afstår ikke fra at overfalde levende og fortære dem. De tre ligædere er optaget af at konsumere rester i bunden af hver deres grav. Hvis selskabet vil snige sig gennem lokalet, kan det gøres automatisk. Hvis selskabet vil snige sig ind på dem for at overraske dem, kræver det et Behændigheds (liste, snige) tjek 10. Fejler det, kommer man til at støje.

Statuehoved: Blandt kasserede knogler og ligrester et stykke fra ligæderne kan anes et statuehoved. Det er hovedet af Attinone (statue #6).

#16 Plyndrede grave, faldne orker

På jorden i pøle af blod ligger ligene af tre orker. De er hugget ned med klinger og køller, og de er tydeligvis blevet plyndret for ejendele. Omkring de døde orker ligger rester af ældgamle knogler og ødelagte marmorlåger. Væggene er fyldt med gabende tomme grave, som blev plyndret for årtier eller århundreder siden.

Gravrøvere rendte på orkerne, som de dræbte i et baghold og plyndrede for ejendele.

#17 Plyndrede grave

Gulvet flyder med knuste stenlåger. I væggene er der gabende tomme huller, hvor nogen har flået lågerne af gravene og tømt dem for indhold. Spindelvæv hænger dovent i åbningerne.

Gravene er blevet plyndret. Der er intet af værdi. Mellem stenene er smuldrende rester af ligklæde og støvede knogler, de fleste med tandmærker.

Statuehoved: I et hjørne af kammeret ligger et statuehoved. Det er hovedet af Attike (statue #6).

Heksen: Lyden af jernklør over marmor kommer skrabende inde fra en mørk grav. Hvis nogen kigger der ind, kan de se Heksens gule øjne gløde ind i mørket. En intens smerte omkring øjnene får dem til at blinke, og heksen er borte – men smerten kommer fra de blødende øjne (som koster 1t4 livspoint).

#18 Plyndrede grave og en forseglet grav

Stenrester fra ødelagte stenlåger flyder på jorden. Gabende tomme grave fylder væggene, bortset fra en. Midt i væggen er der en intakt låge, og et metalbånd fastholdt af to spigre banket ind i væggen på begge sider af lågen, holder den på plads.

Gravrøvere forrådte deres makker og proppede ham ind i graven og lukkede den til. Tyven døde af sult og tørst bag stenpladen, og liget stødt rådnet. Åbnes pladen står en intens hørm af råddenskab ud, og rådrende kropsvæsker siver ud.

Alle skal klare et Resistens (stamina) 10 eller kaste op på grund af kvalmende stank. Lugten har 30% chance for at tiltrække 1-2) 1t3 ligædere, 3-4) 1 ådselslusker, 5-6) 1t3 ligædere og en ådselslusker.

Afdøde har ingen skatte på sig. De er blevet plyndret.

#19 Plyndrede grave og en glemt skat

Væggene er fyldt med tomme, plyndrede grave. På gulvet ligger de knuste rester af stenlåger og vanhelligede knogler. Bedst som I ser jer omkring og konstaterer, at der ikke er noget inde i lokalet, hører I et klik fra en flise i gulvet.

En karakter har trådt på en stor marmorflise i gulvet. Flisen er større end de omkringliggende, og dens sider er skrammede, som om nogen har forsøgt at bryde den op. Marmorflisen er en smule løs, så det siger klik, når man træder på den, men det er harmløst.

Under den løse marmorflise er en skat, men for at få skatten fri, skal flisen fjernes, og den er ikke til at tvinge løs, da den er dybere end forventet, og på dens underside er monteret et bur. I den modsatte side af rummet er en tilsvarende gulvflise. For hver 100 kg man placerer på den modsatte flise, hæver den løse flise sig 10cm op fra gulvet. Når den er hævet 50cm, kan man ane et hulrum under flisen, hvor der er et bur. Løftes flisen yderligere 20cm (i alt 700kg vægt på den anden flise), kan man få fat i det træskrin, som er under flisen. Træskrinet indeholder fire trylledrikke: **Styrkedrik**, **usynlighedsdrik**, **helbredende drik** og **svævedrik**.

#20 Ådselsluskerens rede

Der er 50% chance for at ådselsluskeren er i sin rede. Hvis den ikke er i sin rede, vender den tilbage efter 1t4 runder.

Der er en mild stank af råd. En dyng af knogler er samlet her. Mange af dem har endnu kødtrevler hængende, og mange af knoglerne ser ikke gamle og støvede ud. De ser friske ud.

Hvis ådselsluskeren er hjemme:

Midt i knogledyngen er der bevægelse, da et besynderligt væsen rører på sig. Dets lange, segmenterede krop af har kort, spinkle ben, som ender i klør, og for enden af den blanke, jordfarvede krop sidder et rødsort, kantet insekthoved, hvorfra en klynge af tentakler vejrer.

- Væsner: En ådselslusker (50%)

Ådselsluskeren er sulten, og den kan bestikkes med rådrende kød, men ellers tager den gerne til takke med et offer, som den kan lamme med sine tentakler.

Statuehoved: I monstrets rede ligger et marmorhoved. Det er Kantiones hoved (statue #4).

#21 Plyndrede grave og en hjem søgt grav

Væggene er fyldt med gabende tomme huller, hvor gravrøvere har været og plyndre. Der er dog en urørt låge. Den sidder i væggen intakt – og da I bemærker den, hører I lyde indefra den. Der er bankelyde og halvkvalte skrig fra en hæs stemme.

- Væsen: Spøgelset Antinia

Gravene er alle blevet plyndret, men en grav er urørt. I virkeligheden er graven og hjem søgt, og det er blot en illusion af en urørt grav.

Den hjem søgte grav: *Giv spillerne et indtryk af, en person er begravet levende i graven og banker panisk for at komme ud. Det lyder som en ung mand eller ung kvinde, det er ikke helt til at fastslå.*

For at åbne graven: Styrketjek 10 (*fordel* hvis man har et brækjern eller lignende). Hvis det fejler, tager man 1t4 i skade fra anstrengelsen og får lågen op. Hvis det er en succes, åbnes lågen.

Straks graven åbnes, står en hvidlig sky af ektoplasma ud og omhylder den person, som åbnede graven. Vedkommende skal forsøge et Resistens (viljestyrke/visdom) 10 for ikke at blive besat. Hvis det fejler, besættes vedkommende af **spøgelset af Antinia**, der blev begravet levende sammen med sin afdøde mand, men hun nægtede at gå i graven med ham. Antinia nægter stadig at blive begravet med sin ægtemand, men hun ved ikke, at hun er død og et spøgelse – lige nu vil hun ud og leve og have frisk græs under sine fødder. Antinia er en 16-årig ung pige uden kamperfaringer.

- Antinia vil helst blot ud fra Marmorgraven og nyde livet. Hun har ingen interesse i at aflevere sin værtskrop, *fordi hun ikke ved, at hun er død*.
- Hvis Antinia overbevises om, at hun er død, vil hun blive hysterisk rasende, og hun vil forsøge at dø igen, *men hun vil gøre det ved at tage sin vært med i faldet*. Hun vil rende ind i kampe og fælder etc.
- Antinia kan fordrives, enten via alteret i #11, via XXXX eller ved at overbevise hende om, at hun ikke har ret til at tage sin vært med i døden (karisma tjek 18 med +2 pr fornuftigt argument). Formularer, som kan fordrive besættende ånder, virker også imod hende, ligesom det virker at dræbe hendes værtskrop og genoplive den igen, hvis man tør tage så drastiske midler i brug.

#22 Plyndrede grave

Gulvet flyder med knuste stenlåger. I væggene er der gabende tomme huller, hvor nogen har flået lågerne af gravene og tømt dem for indhold. Spindelvæv hænger dovent i åbningerne.

Gravene er blevet plyndret. Der er intet af værdi. Mellem stenene er smuldrende rester af ligklæde og støvede knogler, de fleste med tandmærker.

Heksen: En hæslig latter runger gennem mørket. Kort efter opdager karaktererne, at de har overset en skikkelse under et ligklæde i den ene grav. Under ligklædet er heksen med sin blege hud, gule øjne, rådnende tænder, viltre hår. En sky af stikfluer står omkring hende og maddiker falder fra hendes rådnende kød, da hun med jernstyrke griber om håndleddet på den, som fjerner klædet, og borer sine sorte negle ind i kødet (1t4 skade). Idet nogen griber ind mod hende, opløses hendes krop i en slimet masse af maddiker og fluer.

#23 Gravkammeret med blærerne

Væggene er dækket af grave, hvis åbninger er flået op, og de er gabende tomme. Ituslåede låger flyder overalt på gulvet. Oppe under loftet hænger en kæmpe klase på flere meter i diameter af pulsende, fugtige orange blærer. Hver blære er fra en fingerbredde til en nævestor størrelse, og inde i hver blære er der noget, småt og sort, som rører på sig.

Den enorme klase er klistret og fedtet at røre ved, og de pulserende blærer er nærmest glødende orange at kigge på. Membranen er tynd og skrøbelig, let at smadre, og klemmer man en i stykker, sprænger den og i den tyktflydende, klistrede saft ligger en stor, sort flue.

Blærerne er *Kalonekos*, og de indeholder hver en sygdomsflue. Ved solopgang kravler sygdomsfluerne ud gennem blæernes tykke membraner, og som en stort sort sværm højlødt summende flyver de mod lokation 26, og ud gennem åbningen i loftet. En time senere kommer sværmen tilbage og kravler ind i blærerne igen. Hvis klasen eller blærerne forstyrres eller ødelægges, kravler sværmen ud og summer aggressivt omkring forfølgende alle levende væsner i sværmens nærhed.

- Sværmen giver 1t4 sygdomspoint pr runde til et væsen fanget inde i sværmen. Lad hver spiller bogføre, hvor mange sygdomspoint, som de har akkumuleret. Hvis antallet er lig med udholdenhed, bliver de *syge*. Hvis de opsamler færre point end deres udholdenhed, vil de få store væskende blærer, som er smertefyldte og klamme at se på (*ulempe* på sociale handlinger). Hvis de bliver *syge*, vokser store, smertefyldte og væskende blærer frem (*ulempe* på sociale handlinger), og de kan konstant høre en summen af fluer for deres ører. I blærerne vokser nye sygdomsfluer frem, som efter en uge udklækkes som en ny sværm af sygdomsfluer.
- Sygdomspointene forsvinder 1-2 point pr dag. Succesfuld daglig behandling (førstehjælpstjek 12; kun et dagligt forsøg) fjerner yderligere 1t4 point; *Bring balance* evnen heler 1t4+2 sygdomspoint.

Statuehovedet: Mellem en dyngte stenlåg ligger et statuehoved tilhørende Netrokles (#34).

#24 Plyndrede grave

Gulvet flyder med knuste stenlåger. I væggene er der gabende tomme huller, hvor nogen har flået lågerne af gravene og tømt dem for indhold. Spindelvæv hænger dovent i åbningerne.

Gravene er blevet plyndret. Der er intet af værdi. Mellem stenene er smuldrende rester af ligklæde og støvede knogler, de fleste med tandmærker.

Heksen: *Jernklør skraber over marmoret. Kravlende ud af mørket langsomt og stift med krogede lemmer kommer en spinkel skikkelse. Ansigtet er skjult af det viltre hår. Orme kravler mellem hårene. Dets blik kan mærkes som en ond kraft, selvom I ikke kan se øjnene.*

Den første spiller, som reagerer, er fanget i en **vågen drøm**. Heksen kravler hen over gulvet, mens karakteren finder sig lammet af frygt og ude af stand til at bevæge sig. Kroppen er tung som bly, og væsnet kommer kravlende tættere på, sniffende og med sin lange, sorte tunge. Denne ved karakteren begynder hun langsomt at kravle op af karakteren med sine lange, sorte klør, som får støvler og bukser til at trevle op. Ignorer de andre spillere, mens du beskriver, hvordan karakteren kan mærke sig fuldstændigt lammet.

Så vågner karakteren pludselig, da de andre rusker i ham eller hende. Vedkommende kan mærke sine fødder er isnende kolde. Støvler og bukseben er rådnet bort, og vedkommende står med bare fødder på det kolde marmorgulv omgivet af små, hvide maddiker.

#25 Gravkammer og gravrøvere

OBS: Støj og lys på afstand varsler spillerne om, at der foregår noget.

Lyset fra et par lanterne på gulvet oplyser kammeret. Fire bredskuldrede mennesker står med hakker og spader og forsøger at få brudt sten ud af den østlige væg. En femte person, en gammel mand med strittende gråt hår, følger arbejdet et par meter derfra, og i næste nu får I øjenkontakt med ham.

- Væsner: 5 Gravrøvere

Væggene i nord og syd har en stribe grave bygget ind i væggene, som mange andre steder. Østvæggen er en plan, jævn væg uden mærker andet end hvad gravrøverne har sat. Vestvæggen er dekoreret med en forfalden mosaik, hvor mange små fliser er faldet af og er bortkommet. Mosaikken forestiller tre unge damer, som peger ud mod beskueren (dvs. de peger egentlig på væggen overfor signalerende, at den skjulte passage er der).

Gravrøverne: Anført af Tertul den Grå forsøger af flok gravrøvere at bryde den vestlige væg ned, da Tertul har oplysninger om, at der er en skjult grav bag muren, som rummer skatte. Oplysningerne har han fra Korinks statuehovede, som han opbevarer i en sæk og holder hemmelig for de andre.

- Tertuls oplysninger: "De tre søstre viser vejen. De tre søstre kender skatten. De tre søstre giver adgang til skatten" (som er den sætning som Korinks hoved gav Tertul); Tertul kan desuden pege eventyrerne hen til Korinks statue.

De andre røvere er Adon, Virgus, Tertin og Don. De er veteraner fra kejserkrigene, som nu søger efter en nem måde at blive rige på, og de støtter kun Tertul, så længe de tror, han kan gøre dem rig. Hvis eventyrerne har et bedre bud, følger de gerne dem.

Statuehovedet: Hovedet er Korinks hoved (statue #3)

Den hemmelige passage og skatten: Hvis de tre håndtag i lokation #6 sænkes samtidigt, roterer en sektion og afslører en passage ind til et isoleret gravkammer.

- OBS: Hvis spillerne har sænket de tre håndtag samtidigt, inden de har været her, er de kommet til at åbne graven for gravrøverne, som nu har plyndret graven.

Den hemmelig udgang: Passagen fører hen til en stendør med et primitivt jernhåndtag. Døren fører ud til et tornekrat (område #1). Udefra falder døren fuldstændig i med klippen, har intet håndtag og er skjult af en tornebusk. Udefra forestiller døren en del af klippevæggen, og døren kan åbnes ved at skubbe en sten til side, som afslører et håndtag. Uden at kende til døren, øjner man den ikke bag buskadset eller dens skjulte håndtag.

#25a Det isolerede gravkammer

Støvet hænger tungt i luften. Hvide marmormonumenter med funklende guld fylder det lille kammer. Midt på gulvet står en stor marmorkiste med smukke udskæringer på siderne, som funkler gyldent. Omkring kisten står seks statuer af grædende mænd og kvinder, som alle er vendt mod kisten, og deres gyldne tårer glimter i fakkelskæret.

Kammeret er ikke blevet plyndret – endnu – og det er derfor stadig forunderligt at beskue. Midt i kammeret er en stor stenkiste med et tungt stenglåg. Omkring kisten er seks statuer.

Statuerne: De seks statuer er ikke besjælede. De forestiller sørgende folk, og hver af dem har tårer af guld rendende ned af sig (90 tårer i alt; 1 guld stykket).

Udskæring på væggen: På den ene marmurvæg er et relief af et stort kar omgivet af grønne krans. Karret er beklædt med bladguld, og de grønne krans er skabt af tynde jadeplader formet som blade (guld kan skræbes af; værdi 10 guld, og jade-bladene flås fri; 12 guld – og relieffet ødelægges).

Kisten: Siderne er dekoreret med udskæringer, der forestiller et begravelsesoptog. Soldaterne i optøget har våben af guld (bladguld, som kan skræbes af; 6 guld i alt). Nede i kisten er det indtørrede lig af en gammel mand. Omkring sin hals har liget seks guld halskæder (8 guld hver).

#26 Cirkelsalen

Bemærk, denne sal spiller en særlig funktion i Marmorgraven. Den er en slags port til andre sektioner af Marmorgraven. I dette tilfælde giver den adgang til en sektion, som tilfældigvis er den, som er relevant for scenariet. Det skifter fra scenarie til scenarie hvilke sektioner, der er adgang til.

Cirkelsalen har en særlig **vogter**. Centeret i salen er et mudret bassin, hvorfra slyngplanter spreder sig rundt i salen. Nede i bassinet lever Vogteren – et bizart plantevæsen, som er titanisk og uden for eventyrernes rækkevidde af destruere. Væsnet slumrer det meste af tiden, og vågner op, når forstyrret, eller hvis folk bruger for lang tid inde i salen. Det bedste, heltene kan gøre, er at bevæge sig hurtigt gennem salen, inden væsnet kommer efter dem.

- Brug det som en dramatisk effekt, der tvinger eventyrerne til hurtigt at krydse området, og gør det klart for dem, hvis de kommer i kamp med væsnet, at de ikke kan besejre det, men de kan slå det tilbage længe nok til at de kan nå ud af salen igen – og når der først er gået lidt tid, slumrer væsnet, og man kan atter haste gennem salen.

Fra en cirkelrund åbning i kuppelloftet over jer strømmer sollys ned i en rund sal. I midten af salen ved foden af en trappe er et bassin. Det er lige under åbningen i loftet, og bassinet er dækket af åkander og andemad.

Trinnene hele vejen rundt om bassinet er tilgroede med ranker og lianer, som er vokset ud fra bassinet og hen over gulvet og rundt langs væggene. I den runde sal er der adskillige porte, men de fleste af dem er groet til med planter, og ingen af dem er åbne. To porte skiller sig særligt ud. Den ene er opbygget af rødt marmor, og den anden er af sort marmor. De to porte befinder sig så at sig over for hinanden og lige over indgangen, I står i.

Salen er tavs. I det fjerne gennem den runde åbning i taget over jer, kan I høre fuglesang. Luften er fugtig, og der er stank af våde vandplanter og dovent vand. Der er helt stille herinde.

Salen er oplyst af den runde åbning i loftet over bassinet. Ranker og lianer gror fra bassinet og op langs væggene, de kryber hen over trin og vokser rundt om karme, kanter og porte. Planterne er harmløse. Bassinet er fyldt med mørkt, mudret vand, og overfladen er dækket af åkander og

andemad, som gør det umuligt at se ned i det beskidte vand. Bassinets dybde er umuligt at etablere, men det er meget dybere, end selskabet regner med.

Åbningen i loftet: Midt i kuppelloftet er en tre meter bred, cirkelrund åbning, og rundt om åbningen kan man ane tornebuske. Der er ingen vægge at støtte sig til, hvis man vil klatre op, og man vil være nødt til at klatre på indersiden af kuplen for at komme frem. Det er noget nær umuligt uden brug af trolddom. Alternativt kan man forsøge at kaste et reb med en krog op og håbe på, at den får fat i åbningens kant – det kræver et rebkast (missilangreb) mod sværhedsgrad 25.

Åbningen bruges primært af flyvende væsner til at komme ind og ud af hulerne. Udefra er åbningen umulig at se fra jordhøjde af, den ligger gemt mellem højt tornekrat, og åbningen stikker ikke frem i landskabet.

Udgangene: Væggene er beklædt med planteranker, som er vokset op fra bassinet og dækker en god del af væggene. Mellem rankerne kan man se formerne af stenporte, men kun to af dem er reelt døre. Den nordvestlige er bygget af sort marmor, og den nordøstlige er bygget af rød marmor. Kun åbningen for det scenarie, man spiller, kan bruges (medmindre du har det andet scenarie og ønsker at bruge hele hulesystemet).

Har man hevet i det rigtige håndtag i rum #6, står porten åben. Har man ikke, er man nødt til at løfte porten op. Det kræver enten et styrketjek 15 for en person eller 20 styrkepoint fra højest to personer at løfte stenporten op. Hver runde, man holder porten oppe stresses kroppe for 1t3 point skade.

Vogteren: Skjult et sted nede i dybet under åkander og andemad er et besynderligt plantevæsen, som reagerer uden tanke eller fornuft på sine omgivelserne. Det tiltrækkes af støj og bevægelse, men befinder sig ellers i en dvaletilstand.

Bevæger man stille rundt i salen, vækker man ikke vogteren. Det kræver et behændighedstjek (listig) 10 at bevæge sig stille rundt i salen. Hvis det fejler, begynder vogteren at komme ud af sin hviletilstand: Vand i bassinet begynder at røre på sig. Der er en brusen nedefra dybet. Fugle nær åbningen i loftet flakser forskræmte bort, og lokale væsner i hulerne forlader straks salen.

Vogteren er et plantevæsen, hvis rødder strækker sig dybt ned i vandet og jorden. Det meste af kroppen er udgjort af en knude af planteranker, og en del af dets sanseapparat er udgjort af de planter, som vokser op af bassinet og klæber sig til murværket og gulvet. Vogteren griber efter føde ved at sende en gruppe af lange, bladbehængte plantestængler op fra dybet. Klædt i brune blade, som minder om efterårsløv, er stænglerne op til 15 meter lange og kan nå rundt i hele salen. Hver stængel er omkring 10-15cm tyk og meget fleksibel. Hugges en stængel over, erstattes den af en ny.

Kamp og Vogteren:

Når Vogteren vågner, aktiverer den 5-6 stængler eller lianer, som begynder at vride, snor og feje sig gennem salen efter bytte. Hugges en stængel over, aktiveres en anden, eller en rod kan krybende op af bassinet. Hver runde angribes med 1t2 stængler, og medmindre den har greb om et offer, og den angriber en vilkårlig modstander hver runde (vælg blandt nedenstående angreb, brug nyt hver runde):

- **Fejende slag:** angreb+6; skade 1t6+slået omkuld (modstanderen væltes omkuld, og skal klare et styrketjek 8 for ikke at rulle ned mod vandkanten).

- **Gribende slag:** angreb+6; skade 1t4+grebet (modstander gribes og løftes i vejret; modstanders angreb er med *ulempe*. Næste runde løftes ofret hen over bassinet, og runden efter slippes ofret ned i vandet).
- **Snubleangreb:** En overset lian snurrer sig om foden på ofret. Ofret skal klare behændighed 8 for at undgå at blive fanget. Hvis det fejler, trækkes ofret ned til bassinets kant. Fanget af lianen kan man vride sig fri med styrketjek 10 (*fordel*, hvis man får hjælp), eller man kan forsøge at skære lianen over. Er man fanget runden efter, trækkes man ned i bassinet.
- **Piskesmæld:** En stængel svirper ud efter en modstander. Angreb+6; Skade 1t8+2.

Faldet i bassinet: Falder man i bassinet, risikerer man at trækkes ned af rødder og planter, og sker det, er karakteren fortabt. At kravle op af bassinet, kræver styrketjek 8 (*fordel*, hvis man får hjælp). Hvis man er i bassinet i to runder, bliver man grebet af rødderne i slutningen af anden runde og trukket ned i dybet.

Angreb mod Vogteren: Stængler, lianer og rødder kan angribes.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11 (Plante 15); Morale – (plante 16).

Sårbar – ild: Planten reagerer på ild, og man kan true lianer, stængler og rødder bort ved at holde levende ild aktivt mod den: True-tjek 14. Ved succes trækker planten sig bort og slipper eventuelt bytte.

Nordvestfløjen (27-35) – Den sorte marmorgrav

Denne sektion af Marmorgraven er også en del af den oprindelige mine, som siden er blevet ombygget til små helligdomme og mindesteder. Området er domineret af sort marmor med røde og hvide vener, som gør gange og lokaler mere dunkle.

Fløjen er domineret af jagten på sort marmor, så der er talrige gange, som går i alle mulige retninger for at forfølge de bedste strækninger med sort marmor. Siden er gangene blevet hugget til at udgøre fine korridorer.

Fløjen har ikke været dekoreret med forgyldninger og indsatte ædelstene, hvor salene ikke er blevet skamferet og plyndret, som de hvide marmorsale i den første del af graven.

Trøds området ligger 'isoleret' bag Cirkelsalen (område #26), strejfer også væsner omkring her. Brug fortsat omstrejfende væsner-tabellen for området.

#27 Den sorte sal

Hvis det hvide håndtag i rum #6 ikke er hevet ned:

Vægge, gulve og loft er spejlblank sort overflade. Jeres fakler kaster lyset frem og tilbage mellem væggene, og I kan se jer selv reflekteret i de sorte spejlflader.

Lokalet er tomt.

Hvis det hvide håndtag i rum #6 er hevet ned:

Vægge, gulve og loft er spejlblank sort overflade. Jeres fakler kaster lyset frem og tilbage mellem væggene, og I kan se jer selv reflekteret i de sorte spejlflader. Midt i lokalet står en stensokkel, knap en meter høj, og på den er et lavt, bredt bassin med vand. Ved siden af fonten står en midaldrende kvinde iklædt en lang, sort robe, som kun afslører hendes hoved og hænder. Hun vender sig mod jer og peger mod fonten med sin ene hånd.

Skikkelsen er en illusion af en dødetaler, som i fjern fortid talte på vegne af de døde for de efterladte. Nu er blot illusionen tilbage, som byder rejsende velkommen. Rører man skikkelsen, flimrer den og forsvinder.

Bassinet rummer koldt, klart vand, som udstråler en magisk aura. Drikker man af vandet, heler det 1t8 point skade og det fjerner forgiftninger. Effekten gælder kun en gang pr person, og kun hvis de drikker direkte fra fonten.

#28 Den runde sal

Fra loftet hænger en masse indtørrede rødder og dingler. Støvede spindelvæv hænger mellem dem, og rummet er helt stille. Rødderne hænger tæt, og der er omtrent en meter og tyve mellem dem og gulvet. På gulvet ligger spredte knogler og rester af klæde.

Fra smalle sprækker i loftet er rødder fra den blodsugende plante **Jernfrøken** brudt ind i rummet (og et sted oppe på jorden står en stor busk med sorte blomster). I perioder uden mad tørrer rødderne ind og får en hård, tør skal, som får dem til at ligne visne kviste, men bag den hårde skal, er friske grønne rødder, som er bløde, bøjelige og blodsugende.

- Hvis rødderne ødelægges eller afbrændes, er det blot den tørre skal, som slås eller brænder af, og som befrier de friske rødder, der kan strække sig langt efter blod.
- De friske rødder kan strække sig op til en meter. De kan lige akkurat ikke nå gulvet, så der er 20cm mellem rødder og gulv.
- De friske rødder er bøjelige og nærmest umulige at hugge over, så længe de bevæger sig frit, da de blot fejles til side af hug og slag. Rødderne er ikke videre brandbare, da de er fyldt med frisk plantesaft.

Hvis et levende væsen bevæger sig forsigtigt mellem de tørre rødder, sker der ikke noget, da rødderne er bag deres hårde skal. Slås skallen af, frigøres de underliggende friske rødder, som griber ud efter levende væsner for at suge blodet ud af dem.

En enkelt rod er ufarlig for erfarne eventyrere, men rummet indeholder over 50 rødder, og kamp, tumult eller anden voldsom aktivitet slår skallen af 1t6+2 rødder hver runde medmindre man er meget omhyggelig (giver *ulempe* på handling).

- **Frisk rod:** Angreb+6; Skade: blodsugning (hver runde suger roden 1 livspoint automatisk, indtil roden er fjernet). Når en rod har sat sig fast, kan den skæres over (angreb rammer automatisk; tærskel 4 for at skære den over) eller rives fri (styrketjek 12; med *fordel*, hvis man er to om det)

På gulvet ligger knoglerne af røddernes tidligere bytte. Når de har suget bytte tør, slipper rødderne og liget segner om. Mellem knoglerne af mennesker, orker og dværge ligger rustne våben og rustninger, som tydeligvis har været plyndret af andre, men inde under en brynje viklet ind i ribben er en læderrem med en amulet med en opal (Værdi 150 guld, hvis det ikke opdages, at det er en fortryllet amulet: **Järstens amulet**). Mellem knoglerne er også et **statuehoved**.

Situation: Små væsner, som gobliner, der kan stå oprejst inde i lokalet uden at nå rødderne, vil ofte forsøge at lokke fjender herind. I gangen uden for lokalet står **tre gobliner med slynger** (det er Gnap, Gnepper og Gnaks). Når de øjner eventyrerne, vil de straks affyre deres slynger og derefter løbe gennem rummet håbende på, at eventyrerne forfølger dem ind i lokalet, hvor de rammer en masse indtørrede rødder.

Goblinerne har en skjult skat. De har gemt en sæk med 254 sølvmønter, fire sølvringe (25 sølv stykket) og en **trylledrik (Voksevekst)**. Sækken er skjult bag en løs marmorflise i den øst-vest gående korridor i den vestlige ende modsat statuerne. Hvis man ikke har oplysningerne fra goblinerne, finder man ikke skatten.

Statuehovedet: Neketodes (#28), som ligger mellem knoglerne på gulvet.

#29 Svampekommeret

Luften er fugtig, og der hænger en gennemtrængende stank af råd i luften. Fakkelskæret falder overalt på svampe. De vokser i mange størrelser, former og farver herinde. Der er små klynger af hvidblå svampe blot nogle centimeter høje til knæhøje, grønne knoldede svampe til høje, orange stilke, der rager op over hovedet på den højeste af jer, og folder deres hatte ud til over en meter i bredden. Det er en hel skov af svampe i alle former, størrelser og højder. En smal sti trampet i jordbunden zigzagger ind mellem svampene.

I kammeret er en skov af svampe. Svampene kommer i alle størrelser og former, og landskabet er mangefarvet og vanskeligt at orientere sig i. Der er grå svampe med sorte, flade hoveder, der er svampe med tykke, hvide stammer og knaldrøde, runde hoveder. Der svampe med spinkle stilke, som ender i aflange, lilla svampehoveder, og der er orangebrune klynger af småsvampe.

Der er ingen sti gennem lokalet, men man kan passere gennem rummet uden at træde på en svamp. Det kræver et behændighedstjek 6 (med *ulempe*, hvis man har fart på). Fejler tjekket, rulles på tabellen:

1t6 Du har trådt på ...

1-2 Skrigesvamp – Den næsten kuglerunde, grønne svamp med lilla prikker, er fyldt med luft, der skrigende som en ballon, der tømmes, siver hylerne ud gennem hullet, der er trådt i svampens skal. Lyden tiltrækker nysgerrige væsner – rul straks på omstrejfende væsner-tabellen.

3-4 Sporesvamp – en sky af blege sporer rejser sig i en fin sky og breder sig ud i lokalet. Skyen bredder sig på få øjeblikke til et område af 5 meter i diameter, da andre svampe af samme art reagerer ved også at spy sporer ud.
De blege sporer klæber sig til stof, og de gror i uld og silke. Efter nogle øjeblikke spreder sorte plamager sig på tøjet, som klør og irriterer huden. Sporene kan vaskes af med olie (en flaske pr person). Hvis de ikke fjernes, vil de irritere huden, så al fysisk skade gør +1 skade på grund af den irriterede hud. Klædet vil desuden blive sort og grimt og slimet. Skyen hænger i rummet i 5 minutter.

5 Latterkrampesvamp – en giftig gas spreder sig straks i området. Alle i lokalet skal klare Resistens (gift) 10 for ikke at blive påvirket. Fejler det, kan man kun med en kraftanstrengelse lade være med at grine, når man taler. Hvis en **spiller** taler uden at grine samtidig, tager karakteren 1t4 point skade fra smertefulde latterkramper. Effekten varer ti minutter.

6 Fluesvamp – en sværm af fluer rejser sig fra svampen og svirrer stikkende rundt. Fluerne gør 1t4 skade og efterlade væskefyldte bylder. Fluerne generer kun den, der trådte på fluesvampen.

Svampene vokser på et tyndt lag muldjord (15cm), som gennem hårdt arbejde møjsommeligt er blevet båret ind i rummet. Svampenes rodnet løber gennem hele muldlaget, og det har omsat alle de lig, der er blevet dumpet i jorden, til næring, og kun deres knogler er tilbage. Overalt, hvor man graver i den fugtige jord, dukker knogler op fra mennesker, orker, gobliner, kobolder og dyr op. Under mulden er det hårde marmorgulv. Eneboeren Gaius Gankier (lokale #30) er den seneste til at varetage svampene.

Bruger man 10 minutter på at grave gennem mulden og risikerer at ødelægge flere farlige svampe (man skal klare et Behændighedstjek 8 for ikke at rulle på tabellen), finder man en knokkelhånd med tre guldringe med hver deres smaragd (30 guld stykket).

#30 Eneboerens sal

Fra en to meter høj lysestage oplyser en enkelt flamme lokalet. Der er spredt beskidte tæpper ud på gulvet, ved den ene væg står et træstativ, og midt i lokalet sidder en ensom skikkelse med benene over skrævs. Skikkelsen har et viltet hår og gråt skæg, som stritter i alle retninger, er ikke iført andet end et laset lændeklæde og er omgivet af en sværm af fluer.

- Væsner: eneboeren Gaius Gankier

Herinde bor **eneboeren Gaius Gankier**, som engang var soldat i de kejserlige hære, men en ulykke gjorde ham sær i hovedet, og nu søger han statuernes visdom ved at meditere foran dem. Gaius har forsoget de fleste af sine ejendele, og han bruger nu sin tid på at meditere foran statuerne, passe svampehaven og skjule sig fra farlige monstre.

Gaius bader ikke, lugter derefter og er kun iført et laset lændeklæde. Han har et manisk blik i øjnene og taler lidt for hurtigt, og halvdelen af tiden med sig selv om, hvor sære hans gæster er. Hvis Gaius overfalder, vil han enten gå bersærk med en gammel lårbensknogle eller flygte skrigende bort.

- Gaius kan lokalisere gravens statuer ud fra deres beskrivelse, og han kan f.eks. nemt pege selskabet til heksens statue. Han mener, det er helligbrøde at montere hovederne, og han fjerner hovederne fra statuerne igen og skjuler dem nye steder i minen, som han hurtigt glemmer igen.
- Gaius' hukommelse er rodet grundet krigsskade og -traume, og han kan sjældent holde de enkelte dage i dybet adskilt fra hinanden. Om noget skete i går, for en måned siden eller for et år siden glider nemt sammen, så alt skete i går, i forgårs og dagen før i forgårs.
- Gaius kan fortælle eventyrerne lidt om, hvem der strejfer omkring i gangene (og kan evt. varsle eksistensen af kommende omstørfende væsner).

I træstativet hænger nogle rotter og flagermus til tørre, som Gaius har fanget, og senere vil spise.

#31 Heksens sal

En bidende kulde trænger gennem jeres klæder, og jeres ånde står ud som dampskyer. Pludselig brænder jeres fakler med et blåligt, blafrende skær, som udsender ikke varme men kulde. Salen foran jer er tom og mørk bortset fra en piedestal midt i salen, og på den står en enkelt, hæslig statue og stirrer olmt på jer. Kroppen er dyrisk, hænderne ender i poter med lange klør, og ansigtet udstråler et intenst raseri. Øjnene stirrer arrigt på jer. I genkender det som Heksen, selvom det dyriske væsen foran jer ikke ligner heksen. Hendes latter ekkoer gennem jeres tanker.

Statuen er heksens statue. I modsætning til alle andre statuer er den intakt, og den er dyrisk og ondskabsfuld at se på – og selvom den ikke ligner heksen særligt godt, er der ingen tvivl om, at det er heksen. Intet af den ophøjethed, som omgiver de hovedløse statuer, er at finde ved denne.

Aura: En tung trolddomsaura hviler over salen, som får flammer til at brænde blå og koldt, og temperaturen er lav. Det er næsten frost. Hvis man sanser magi herinde, bliver man påvirket af rummets trolddomsaura, og skal klare et Resistens (vilje) 10 eller falde i en tung søvn, indtil vækket af andre (eller man fryser ihjel).

Spejlet: En massiv blok af sort glas, 2½ meter høj, 1 meter bred og 30cm tyk. Dybt inde i spejlet kan man ane hjælpeløse ånder, som er fanget i spejlets dyb. Spejlet har en mærkbar trolddomsaura.

Statuen: En grå granitstatue (ikke marmor!) af heksen i al hendes ondskab.

At hidkalde Heksen Agananzi: Der er tre metoder til at hidkalde Heksen. De kan bruges hver for sig, men hvis de kombineres, svækkes Heksen gennem de mange metoder brugt til at manifestere hende (*bruger spillerne flere metoder, så kombiner beskrivelsen, så den inddrager alle metoderne*).

- **At bruge hendes navn:** Hvis heksens navn, Agananzi, messes højt (få spillerne til at gøre det), vil hun komme kravlende ud fra sit skjul bag statuen.
- **At bruge spejlet:** Hvis blod smøres på spejlet, vil man se hende inde i spejlet dukke op og vandre tættere og tættere på, indtil hun er henne ved spejlbilledet af statuen. Så dukker hun pludselig også frem ved statuen.
- **At kanalisere trolddom:** Hvis der kanaliseres en magisk teknik ind i statuen fire gange, så begynder statuen at dirre og udstråle en magisk aura, og pludselig former den magiske aura sig til at være heksen. En trylledrik svarer til to magiske teknikker.
(**OBS:** troldfolk råder over fire forskellige magiske teknikker, som hver kan anvendes sikkert tre gange om dagen. Spilleren vælger selv hvilke teknikker, som spenderes).

At konfrontere Heksen Agananzi: Heksen dukker fysisk op ved statuen, og des flere metoder, der bruges til at hidkalde hende, des svagere er hun. Hun skal dræbes i kamp, og des flere af rådene man bruger, des nemmere vil det være:

- **At bruge hendes navn:** Hvis hendes navn messes konstant af mindst en person (det koster ens tur at fokusere på at gøre det dette; du kan evt. bede spilleren om (kortvarigt) at messe navnet), svækkes hun synligt for sine kræfter.
 - **Så længe, der messes,** kan heksen ikke bruge sin *Grum hekselatter*-evne.
- **At splintre spejlet:** Hvis man hamrer løs med rent jern (ikke stål etc.) på spejlet, kan det ødelægges. En mejsel gør 1t3 point skade; spejlet har 15 livspoint. Glasset er i virkeligheden sort is, som smelter, når det ikke er en del af spejlet.
 - **Hvis spejlet er ødelagt,** kan heksen ikke bruge sit *Dødens blik*-evne.

- **At kanalisere trolddom ind i statuen:** Hver magisk teknik kanaliseret ind i statuen gør 1t6 skade på statuen (trylledrikke gør 2t6 skade), som synligt begynder at krakelere. Hvis statuen tager 15 point skade, splintres den, og men hovedet lander intakt på dyngen.
 - **Hvis statuen er ødelagt,** kan heksen ikke bruge sin *Sort kulde*-evne.
- **Papegøjen fra rum #6:** Hvis eventyrerne reddede papegøjen i rum #6 og har taget den med sig (eller hvis de gav den fri, kommer den måske flyvende nu?), så begynder papegøjen med sin hæse stemme at synge, og Heksen jamrer i smerte (hver runde papegøjen synger, mister heksen 1 sår; papegøjen er immun over for heksens latter og kulde angreb).

Heksen Agananzi

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 8; Resistens 14 (Trolddom 18); Morale 12 (hadsk 16)

Heksen har flere forskellige angreb, som hun kan anvende hver runde. Hvert af angrebene initiativ-værdi. Rul en gang for hendes initiativ og aktiver hendes angreb på de forskellige tidspunkter i runden:

Grum hekselatter (initiativ +2) – Skinger latter gennemsyrrer området. De onde ord trænger gennem huden og får levende ting til at visne; karaktererne tager alle 1t8 skade – succesfuldt Resistentjek (nekromanti; viljestyrke) 10 halverer skaden (min. 1)

Jernklør (initiativ +6) – Hendes klør er sort og spidse, og de kan trænge gennem rustninger. Heksen laver et angreb+6; skade 1t6+svækkelse (ofret skal klare Resistens 8 (gift; stamina) for ikke at have *ulempe* på næste angreb eller fysiske handling).

Dødens blik (initiativ +7) – Heksen bruger sit dødsblik mod en modstander, hun ikke har angrebet med sine klør. Ofret mister 1t6 karismapoint – succesfuldt Resistentjek (nekromanti; viljestyrke) 10 halverer tabet. Hvis karisma falder til 0, synker karakterens krop sammen, mens karakterens person hænger tilbage som en bleg ånd. Hvis det sorte spejl er intakt, trækkes ånden mod spejlet. Hver runde skal ånden klare et Resistentjek (viljestyrke) 8; hvis tjekket fejler tre gange, er ånden suget ind i spejlet og er fortabt.

- Hvis heksen dør, genvinder karakteren straks 1 karismapoint og trækkes tilbage i sin krop. Hver dag heler karakteren yderligere 1-4 point.
- I åndeform er karakteren synlig for de andre, men de kan ikke høre ånden, og ånden kan ikke påvirke sine omgivelser.

Sort kulde (initiativ +9) – kulden trænger gennem tøj og fryser væske til sort is; karakterer, som ikke er inden for armslængde af levende ild (f.eks. holder en fakkel) tager 1t6 kulde-skade. Hvis en karakter har taget 6 eller mere i skade fra kulden, er alle væsker, som karakteren har på sig, frosset til sort is og ødelagt (det gælder vand, vin, trylledrikke og des lige).

Sårbar: Ild – angreb med ild har +2 angrebsbonus og +2 skadesbonus mod heksen.

#32 Graverne

På afstand:

Forude blander lyden af hakker og skovle sig med lyden af stemmer: "Grav, I hunde, grav!". Et blafrende fakkelskær oplyser et lokale et stykke fremme.

Forude har man glemt at sætte vagter, og det er nemt at snige sig frem. Alle uden rustning eller med let rustning har *fordel* på at snige sig.

Ved rummet:

Adskillige fakler oplyser det sorte marmorkammer. Overalt på gulvet flyder det med løse marmorbrokker og ødelagte hakker og skovle. På en trillebør fyldt med marmorstykker sidder to mænd og følger begivenhederne i en sidegang. Inden fra gangen kommer lys og høje stemmer, og der hamres løs på stenene derinde.

- Væsner: 7 Røvere og lederen Uxa Rana

En flok røvere anført af *Uxa Rana* er i gang med at grave efter guld i gangen. Ude i lokalet sidder to røvere, og inde i gangen befinder Uxa sig, hvor hun kommanderer rundt med fem røvere.

Uxa og røverne fik at vide af en statue, Panklep, at den, der graver i gangen, "*vil opleve forgyldelse*", hvilket de har tolket som, at der vil være guld at finde, hvis man graver i gangen.

Røverne kender til salen med heksens statue, men den onde aura, som salen rummer, gør at de ikke vil udforske stedet.

Fælde: Det brændende spejl – Bag stenblokkene i korridoren er en fælde i form af et fortryllet spejl, som er fastmonteret på væggen. Fjernes stenblokkene, hvilket kræver 3 timers arbejde, hvis karaktererne hjælper, kommer et spejl på endevæggen til syne. Al lys, som spejlet reflekterer, kommer tilbage som brændende stråler, som antænder alt levende eller brændbart, de rører ved. Faklers refleksion gør 2t10 skade, lanterner 4t10 skade osv, og ofret antændes for 1t6 skade hver runde, indtil død eller flammerne er slukket; med tæppe, rullen på jorden, vandskind kan det gøre på et succesfuldt tjek 10. Det fortryllede spejl kan ikke fjernes fra væggen. De voldsomme lysstråler får de sorte marmorflader til at lyse gyldent op, som om de var lavet af guld.

- OBS: Hvis gruppen ikke assisterer, vil røverne rydde gangen efter 6 timer, hvorefter de brændes ihjel, da de kommer til at rette deres lanterner mod spejlet.

#33 Plyndrede mumiegrav

Midt i salen er en stor stenkiste. Omkring den ligger de smadrede rester af et bemalet stenlåg. Statuerne ligger knuste og spredt ud i hele rummet.

Gravrøvere har været her og plyndret salen. De har smadret statuerne (som ikke var besjælede), knust kistelåget og tømt kisten for indhold. Der er ikke noget for eventyrerne at komme efter.

#34 Statuepassagen

Væggene og gulvet omkring jer er af sort marmor, glat og uden ridser, og forude kan I se en række nicher i væggen. I skæret fra jeres fakkell kan I se de mørke omrids af skikkelser inde i nicherne.

Marmoren er sort og næsten uden vener. Passagen og er dunkel og i nicherne står statuer. Hver niche rummer en statue. De tre nicher rummer de hovedløse statuer af Neketodes (hoved ved #28),

Netrokles (hoved ved #25) og Nokrater (hoved ved #32). De to nærliggende nicher indeholder kun soklerne til statuer, men statuerne er borte.

#35 Den fortryllede kilde og kæmpebillen

På afstand:

Forude lyder piblen og rislen af vand. Skridt for skridt bliver ekkoet af det rislende vand tydeligere.

Ved rummet:

Fra marmorvæggene ekkoer lyden af rislende vand, som synes at komme fra et bassin ved den ene væg, men det overdømmes helt af den brummende lyd fra et gigantisk væsen. Dets panser skinner mat brunt i fakkelskæret. Kroppen er mindst fem meter lang! Dets enorme øjne er to sorte sfærer, og fra hovedet stikker et par meter lange antenner. Kindbakkerne er enorme, nok til at klippe et menneske over, og der lyder voldsomme tak-tak-tak lyde, når de kitinbeklædte ben bevæger sig over marmorgulvet. I stirrer på et insekt, der synes større end et hus.

- Væsner: Gigantisk bille

Billen er en almindelig bille, som er svulmet op til gigantisk størrelse, da den har indtaget vand fra den fortryllede kilde, og den er nu så enorm, at den ikke kan komme ud af lokalet. *Det er meningen, at spillerne skal bemærke det sære i, at der er en bille, som er for stor til at være kommet ind eller ud af lokalet.* Den enorme bille er sulten og derfor aggressiv. Den har brug for 15 dagsrationer for at stille sin umiddelbare sult.

Mosaik: På den ene væg er en mosaik af små glaserede fliser på en kvadratcentimeter. Fliserne er klistret til væggen, og de udgør følgende motiv: ...

Kilden: På væggen er monteret et marmorbassin, og fra en åbning formet som et ansigt omkranset af mønstre kommer en stråle vand. Ansigtet er formet, så strålen kommer fra ansigtets mund. Kigger man nærmere efter på mønstrene omkring ansigtet, forestiller de blade, og mellem bladene gemmer sig bittesmå mennesker, husdyr og bygninger.

- Drikker man direkte af kilden, vokser man. Hver runde så længe man er i lokalet vokser man med 10 centimeter i højden, og hver runde man har drukket af vandet, skal man klare et Resistens (viljestyrke) 10 for ikke at tage en tår mere. Karakterens udstyr vokser ikke med. For hver 30cm i højde, stiger karakterens styrke og udholdenhed med 1 point, og for hver 50cm falder behændighed med 1 point (dog ikke lavere end 8). Der er ikke nogen begrænsning på, hvor meget man vokser!

DM Tip: Hvis en karakter har drukket af vandet, bemærker denne ikke noget lige med det samme. I stedet for at bede om et Resistenstjek, nævner du blot som en sidebemærkning, mens gruppen undersøger stedet, at karakteren nupper en tår mere. Og en tår mere. Først, hvis spilleren ikke ønsker at drikke mere, eller gruppen vil til at forlade lokalet, beder du om et Resistenstjek.

OBS: Fælden i dette rum kan være meget farlig, da en karakter kan vokse så drastisk, at denne forbliver fanget herinde og knuses mod væggene i en meget klam og ulækker død, som fylder gangene med kropsmasse klemt ud af lokalet.

Appendiks – Monstre og væsner

Bonde (menneske)

Iklædt beskedne klæder og bevæbnet med enkle våben er bønderne klar til at kæmpe og flygte. De er ikke modige krigere men simple folk, som forsvarer, hvad der er deres. I hulerne er de på dybt vand og drevet frem af frygtsonhed.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Spyd+4 skade 1t6+2

Blodhøge

Grå høge med røde spidser på vingetippene og på næbet, men det er ikke kun det, der giver dem deres navn, men også deres aggressive natur, som særligt kommer til syne, når de forsvarer deres rede. Blodhøgene holder generelt til i bjergrige egne, og de har typisk deres rede på skrænter og smalle tinder, hvor typisk kun andre fugle kan nå dem.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 10 (Forsvarer rede 18); Angreb: Næb og klør+4; Skade 1t6.

Eneboeren Gaius Gankier

Gaius bader ikke, lugter derefter og er kun iført et laset lændeklæde. Han har et manisk blik i øjnene og taler lidt for hurtigt, og halvdelen af tiden med sig selv om, hvor sære hans gæster er. Hvis Gaius overfalder, vil han enten gå bersærk med en gammel lårbensknogle eller flygte skrigende bort.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11 (Vanvittig 15); Morale 10 (vanvittig 15); Angreb: Daggert+6; Skade: 1t4+3

Ensom Poet – Ville Baskopf

Drevet af behovet for at udtrykke sine følelser gennem digte og beskrive verden gennem poesi vandrer den ensomme digter, hvor hjertet, musen eller ånden driver ham eller hende. Måske er de beskyttet af skæbnen, måske værnet af De udødelige eller i musernes vold, for ensomme poeter har en

forunderlig evne til at undgå de ting, der vil give dem en kort karriere blandt de levende.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 13; Angreb: Kniv+0; Skade 1t3

Gigantisk bille

Den gigantiske bille er et resultat af trolddom, som ingen forstår. Den mystiske substans har formået at forvandle almindelige biller til enorme væsner på størrelse med huse.

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 9; Resistens 102 (insekt 18); Morale 10 (insekt 20); Angreb: Bid+10; Skade 3t8+3

Bille: Gigantiske biller er insekter, og de har samme rudimentære bevidsthed, som normale biller har. De kan distraheres med mad.

Ekstrem succes (18-20): Kindbakkebid – De kraftige kindbakker rammer deres offer og en genstand, som ofret holder, og kindbakkerne klemmer solidt om dem. Angrebet gør normal skade, men genstanden (f.eks. våben eller skjold) ødelægges (effekten påvirker ikke magiske ting).

Goblin – Jernfod

Jernfod-gobliner er en særlig klan af gobliner. De er kendt for deres jernbeslåede støvler, som er sømmet fast til deres såler. Jernfodsgobliner ynder at trampe faldne fjender til døde med deres rustrøde, tunge støvler.

Små, hæslige monstre med sorte øjne, der gløder vagt rødt i dæmpet belysning. Grove træk, og et indædt had til dværge, som kun overgås af deres kujonske natur. Gobliner er ferme jægere, men de blændes let af sollys.

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd+2; skade 1t6

Nattejæger – Gobliner er ferme jægere, men deres øjne klarer sig dårligt i sollys. Gobliner har +4 på sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres

sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

Goblin – Månegoblin

Vise folk er ikke sikre på, om månegobliner er en anden art af gobliner eller om de er en klan af gobliner forbandet eller velsignet af De uddødelige.

Små, hæslige monstre med farveløs, glat og grå hud, store sølvagtige øjne uden pupiller, som de skjuler under tunge hætter. Deres tænder er syllespidse, og de ynder at drikke blodet af deres faldne fjender, inden de æder dem. Månegobliner har som alle andre gobliner et indædt had til dværge, som kun overgås af deres kujonske natur.

Månegobliner er ferme jægere, men de blændes af sollys.

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: krumknive+4; skade 1t4+1

Nattejæger – Månegobliner er ferme jægere, men deres øjne klarer sig dårligt i sollys. Månegobliner har +4 på sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har Månegobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

Hvileløs ånd

Hvileløse ånder er folk, der ikke har fundet vej til dødsriget, og det som oftest, fordi deres knogler er borte, og de er ikke blevet stedt ordentligt til hvile. Nu strejfer de omkring og tager livet af de levende for kort at føle en smule livsglæde i deres tomme liv.

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelser er nonkorporlige udøde, der kan bevæge sig gennem vægge og lignende, men som oftest af ren vane glemmer denne evne.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12 (udød 16); Morale 12; Angreb livskold berøring+5; Skade 1t6+frygt.

Frygt: Ofret skal klare et resistenstjek (viljestyrke) 10 eller blive ramt af frygt. Ramt af frygt skal ofret

enten flygte fra det hvileløse ånd eller have *ulempe* på sine aktiviteter.

Kobold

Små, spinkle huleboende væsner, der graver miner. De ynder livet i de mørke tunneller og hader guldgravere og gnomer. Deres lysfølsomme øjne gør det let for dem at orientere sig i mørke.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Kæmpe-edderkoppens YiTim

YiTim er en semi-intelligent kæmpe-edderkop, som ynder at bruge tiden på at sidde i sit spind og vente på, at der kommer et offer, som afslører sig selv ved at aktivere en af YiTims mange alarmtråde, som YiTim har spundet ud i området omkring sin lejr.

YiTim er fed, onskabsfuld og tålmodig. YiTim er tilfreds med et enkelt offer ad gangen, og YiTim har ingen ære, men foretrækker at bide et enkelt offer og så stikke af, frem for at kæmpe med en eller flere fjender og risikere at blive såret eller dræbt. YiTim er pragmatisk, og YiTim nøjes med at tage det ene offer, som YiTim har brug for en gang i mellem.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 6; Resistens 13; Morale 13; Angreb: Bid+6; Skade 1t8+gift.

Gift: Ofret skal klare et Resistens (stamina, gift) 10. Hvis det fejler, dør ofret en langsom død, mens det lammes. Efter ti minutter synker ofret om død eller fanget i en dødslignende lammelse.

Frygter levende ild: Levende ild som fakler og bål kan holde YiTim tilbage. Forsøg på at true YiTim tilbage eller væk gøres med *fordel*, når der bruges levende ild.

Kultist (menneske)

Kejserriget tillader de fleste former for dyrkelse af De udødelige, så længe man også hædrer Kejseren og ikke er en trussel mod den offentlige orden. Kultister er folk, som tilbøder de forbudte Udødelige, som ikke anerkender Kejseren eller som forstyrrer den offentlige orden. Til hverdag ligner de almindelige borgere, men når det er tid, tager de deres kutter, kapper og lagner på og begår uhyrligheder.

Nogle kultister lærer hemmelighedsfulde kræfter, som gør dem ekstra farlige.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: kølle+3; skade 1t6+1 eller slynge+4; skade 1t4

Kæmpe frø

De ligner almindelige frøer med undtagelse af deres størrelse. De er grå-grønne, og de er enorme. Det er frøer, som er større end et menneske, og deres gab er store nok til at sluge et menneske.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12 (gift 15); Morale 15; Angreb: bid+4 eller tunge+8; skade 2t6+2 eller 1t4+grebet

Tungen: Hvis grebet af kæmpefrøens tunge, bliver man trukket hen til dens gab. Runden efter bider den med +6 bonus. Resistens (undvige)-tjek 10 for at slippe fri af tungen.

Frøkvæk: I nærkamp kan kæmpefrøer slippe et så voldsomt kvæk, at det kortvarigt lamslår modstanderen. Der skal klares et Resistens (sonisk) 10 eller næste handling mistes.

Kæmpehvepse

Hvepse i deres beskedne form kan let forskrække mennesker. Kæmpehvepse er en halv meter i længden og er derved gigantiske væsner, der let kan stikke et menneske til

døde. Hvepsene er giftige, og de kan forvolde voldsomme smerter, der gør et offer endnu mere sårbart.

- Forsvar 15; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 13 (gift 15); Morale 15 (ild 11); Angreb: hvepsestik+2; Skade 1t10+smerter.

Smerte: Resistens (gift) 8 eller blive ramt af voldsom smerte, som giver *ulempe* på alle handlinger i 10 minutter

Alternativt angreb: Grib modstander+4; skade 1t4+grebet

Grebet: Gælder mod forsvarsløse eller små modstandere. Modstanderen kan komme fri med tjek 10. Hvepsen kan med en fangen modstander begynde at slæbe eller flyve bort med denne.

Kæmpe tæge

Et vederstyggeligt dyr, der i sin kæmpeform er en bane for levende væsener. Kæmpetæger lever typisk fugtige og dunkle områder, hvor de ligger på skjul i sprækker og kroge eller under loftet, hvorfra de kan springe ind på deres ofre.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 8; Angreb: Bid+6; Skade 1t4+greb+suge blod

Skjule sig: +4 bonus på at skjule sig

Greb: Tægen bider sig fast på sit offer. Ofret kan kun angribe med små våben. Alle angreb mod tægen er med *ulempe* for ikke at ramme dens offer.

Suge blod: Når tægen har sat sig på sit offer, suger den automatisk blod for 1t6 skade hver runde, indtil den er død, ofret er dødt, eller den har suget for 10 point skade.

Levende lig

Et levende kadaver, der hungre efter livskraften i de levende. Huden er ligbleg og en stank af råd står omkring dem. Kødet er så småt begyndt at rådne, men deres ulevende tilstand forhindrer kødet i at gå frit i forrådnelse, men skader og sår efterlader stadig større huller i det rådende kød.

Gengangere skyr solen, og ses kun uvilligt i solen. Gengangere er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Klør+2; Skade 1t6

Skyr solen: Levende lig har *ulempe*, når de opholder sig i sollys.

Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind. Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12; Morale 17; Angreb: 2 klør+2, Bid+4; Skade 1t4, 1t8+ulivskraft

Flere angreb: Ligædere kan lave tre angreb i runden

Ulivskraft: Ligæderes bid svækker deres modstandere, hvis de ikke klarer et Resistens 9-tjek. Fejles tjekket, rammes ofret af interne smerter, da det føles som om en kold hånd griber om hjertet; ofret har *ulempe* på deres handlinger i 1t6 runder, og rammes ofret en gang mere og atter fejler et resistenstjek, spreder dødskulden sig i ofret, som skal klare et udholdenhedstjek (viljestyrke) 9 hver runde for at kunne gøre noget. Denne effekt varer i 1t6 runder.

Lilla kryberod-rodnet og Lilla kryberod-lig

Lilla kryberod er en plante, som kun kræver sparsomt med muld og vand for at klare sig. Planten har lilla blomster, og dets rodnet er rødbrunt med lilla plantesaft. Rødderne i rodnettet kan bevæge sig og famle ud efter bytte.

Lilla kryberod vokser i jorden, men bruger lig, som den animerer kortvarigt til at søge næring, skaffe flere lig og til at sprede sig med. Inde i ligene vokser rodnettet, indtil det er klar til at vandre ud i verden og slå rod nye steder og udbrede sig.

Kamp mod rodnettet er typisk kun mod den del af rødderne, som er synlige, og overvindes rødderne i kamp, er det kun overfladen af væsnet, som er besejret. Rødderne vender tilbage efter 1t4 dage.

Rodnet

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 4; Resistens 13 (Plante 17); Morale 19; Angreb: Rødder+4; Skade: 1+slå rod

Plantevæsen: Lilla kryberod er et plantevæsen, og det tænker og sanser ikke som bevidste væsner eller humanoider. Det påvirkes derfor ikke af trolldom, som særligt påvirker bevidste væsner eller humanoider.

Slå rod: Roden borer sig ind i ofret. Den kan trækkes fri med styrketjek 16 eller ved at overvinde rodnettet. Hver runde borer roden sig ind i ofret for 1t4 skade. Hvis ofret dør, rejser det sig runden efter som lig under rodnettets kontrol.

Lig

- Forsvar 10; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (Plante 16); Morale 19 (uopmærksomme 12); Angreb: Klør+2; Skade 1t6

Plantevæsen i død krop: Ligene er drevet af rodnettet, som har inficeret dem. De er ikke udøde væsner, og påvirkes derfor ikke af magi mod udøde, men derimod af magi mod planter.

Sanser bevægelse: Ligene er at betragte som døde og blinde. De reagerer på bevægelse omkring dem.

Ogre

Kæmpestore og grimme, en gullig hud og en fæl ånde, der får smådyr til at segne omkuld. Grådig og næsten altid i dårligt humør.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Tykhudet: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Træstamme+6; Skade 1t10+4.

Ekstrem succes (18-20): Knusende slag – ogrens kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De har et rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+2; Skade 1t8.

Amokløb – orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Rovgrif

Rovgriffer er mindre end almindelige griffer, men de har stadig en løves krop og en ørns hoved og vinger, men de er ikke store nok til at fungere som ridedyr for mennesker, og de lever i grotter og huler under jorden. De jager i tusmørketimen.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 4; Resistens 14; Morale 13 (dyrisk); Angreb: Bid+4, skade 1t8+2 eller 2 klør+4, skade 1t6

Flyvende: Rovgriffer er flyvende væsener, og de angriber typisk udenfor, hvor der er plads til at de kan dykke ned mod en modstander, angribe og forsvinde væk igen.

Styrtdyk: Hvor der er plads til det, forsøger rovgriffer at angribe deres modstandere med et styrtdyk. Angreb+8; skade 1t8+4. De flyver derefter straks væk igen. Modstandere kan vælge at stå klar til at tage imod angrebet ved at kæmpe

defensivt. I så fald får modstanderen lov til at angribe rovgriffen, lige inden den slår til, hvis deres initiativværdi er lavere, og lige efter, hvis deres initiativværdi er højere.

Røver, gravrøver

Røvere er folk, der har fundet en levevej gennem voldelig tilegnelse af andres ejendele. De strejfer ofte om i bander, da der er styrke i at være flere, og de kaster sig ofte nådesløst over rejsende, der synes svagere end dem selv. Mere magtfulde grupper forsøger de at undgå. Drevet af grådighed er de ofte lette at bestikke.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Kortsværd+4 skade 1t6+2 eller armbrøst+4 skade 1t8

Grådig: Der er *fordel* på forsøg til at bestikke dem. De tager imod guld, skatte, magiske ting og drikkevarer.

Nådesløs: Røvere kan lave et bonusangreb mod fjender, de hugger ned, så de er mere sikre på, at deres fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t6+2

Ekstrem succes (19-20) Smertelig afvæbning:

Røvere er trænete i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Spøgelset Antinia

Spøgelserne er dødelige væsner, der i deres liv omkom midt under en vigtig eller dybt grundlæggende arbejdsopgave, som de bare måtte afslutte. De besætter levende væsner for at få dem til at gennemføre arbejdsopgaven.

- Forsvar 14; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 14; Morale 14; Angreb; Berøring+6; Skade speciel.

Besætte: Spøgelset vil forsøge at besætte sit offer og arbejde gennem den besatte krop i typisk 6-12 timer for intensivt at gennemføre sit arbejde. Efter tiden er gået, forlader spøgelset sit offer. Besættelsen kræver at spøgelset berører sit offer,

og derefter skal ofret modstå besættelsen med Resistens (viljestyrke) 14 eller være besat i nogle timer, mens spøgelse afslutter sin opgave.

Angreb mod spøgelse, når den har besat en fysisk form, er alene angreb på dens fysiske krop. Magiske angreb kan ramme spøgelse, og hvis helligfolk velsigner kroppen, tvinges spøgelse ud af kroppen.

Kropsløs udød: Ånden er immun over for angreb, som særligt går på kropslighed eller levende væsner (f.eks. ånden kan ikke blive syg).

Stirge

Små, blodsugende insektlignende monstre, som med sylespidse næb forankrer sig på deres ofre og suger blodet af dem til stirgen er mæt eller ofret er dødt. Om dagen sover de i klynger i kroge oppe under lofter og andre steder, hvor de er svære at se. Om natten strejfer de omkring i sværme.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens: 13, Morale 21; Angreb: Stik+6; Skade: Blodsuger

Blodsuger: Stirgen sætter sig på sit offer og suger blod ud automatisk hver runde for 1t4 skade, indtil den har suget 8 livspoint eller en part er død.

Trolde

Trolde er store og grimme væsner, der er karakteriseret ved deres ringe intelligens, og hvor de er stærke nok til at flå et menneske i stykker, er de tilsvarende lette at narre. Trolde er dækket af kort, strid pels, deres øjne er mørke og ondskabsfulde, de har en kort hale, der dækker over en rødlig ende, og fra deres store næser drypper en lind strøm af snot. Tænderne er gule og grimme af betændelse, men de er stadig syleskarpe. Trolde har en ondskabsfuld humor, og de ynder at pine levende væsner.

- Forsvar 11; Tærskel 14; Sår 6; Resistens 11 (Tykhudet: 16 mod fysiske angreb); Morale 11 (tykpandet 15; dum 7); Angreb: 2 klør+8; skade 1t8+3

Ekstrem succes (18-20): Skarpe tænder - trolde supplerer sine klør med et hurtigt bid fra dens sygdomsbefængte tænder: +1t10 skade + betændelse (resistens (sygdom) 10 eller svækket for en dag (ulempe på alle aktiviteter) eller indtil helbredt).

Trolde råder over to alternative angreb:

Grib og sving: trolde samler griber modstanderen og svinger modstanderen ind i en anden person: angreb+8; skade 1t8+svinge ofret (angreb+6 og både ofret og målet tager 1t8 i skade)

Fejende slag: trolde slynger en modstander gennem rummet med et mægtigt slag: angreb+8; skade 1t8+6+kast (1t6+5m; modstanderen er omtumlet og har ulempe indtil slutningen af næste runde).

Vogteren

...

Ådselsluser

Ådselsluser er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udseende, insektagtigt hoved, der ender i en klump af vridende tentakler. Ådselsluser lever af lig og af levende væsner, som de har lammet med giften fra deres tentakler.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift.

Lammende gift: Ofre skal klare et resistens 13 eller blive lammet i 1 time. Hvis ådselsluseren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.

Appendiks: Magiske skatte

Helbredende drik

Denne drik heler en livspointtarning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Lykkemønt

Skænker *fordel* på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

Modgift

Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med *fordel*. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Styrkedrik

Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

Svævedrik

Denne beske, mælkegule drik med klumper gør personen, der indtager drikken lettere. Hvert et skridt fjedrer let, og man føler sig i humør til dans og hop. Ved at koncentrere sig, kan man svæve lodret op og ned; det kan bruges til at hindre et fald, så man kun falder et lille stykke, inden svæveeffekten tager over. Hvis man svæver, mens der er stormvinde, bliver man grebet af vinden og blæst væk.

Drikken varer i 10 minutter, hvorefter man kaster den gullige, klumpede (nu ikke-magiske) væske op igen, og maven rumler af sult, indtil man får spist.

Usynlighed

Med denne drik bliver brugeren usynlig. Usynligheden varer ved, indtil trylledrikken udløber eller den usynlige foretager en offensiv handling, succesfuldt eller ej, hvorved usynligheden straks ophører. Brugers udstyr bliver også usynligt, men ting, der rækker ud over de personlige ejendele, gør ikke. Hvis man ved, hvor den usynlige er, kan man forsøge at angribe den usynlige, men angreb er med *ulempe*.

Voksevækst

Brygget på snottet fra kæmper lader denne trylledrik folk vokse i højden. Voksevækst strækker folk, så de bliver højere, op til den dobbelte højde, og med den øgede højde får de bedre rækkevidde, så de har +1 bonus på nærkampsangreb. Efter en time ophører trylledrikkens effekt, og personen får næsten sin normale højde igen: Der er 50% chance for, at personen ender med at være 1t6cm højere eller lavere end normalt.

Appendiks – Besjælede statuer

Søstrene Attias, Attike og Attinone (Hvid marmor med afsvedninger) – Lokation #6

Statuerne Attias, Attike og Attinone var tre søstre, som mestrede sladderens kunst, og derfor hviler deres sjæle her. De elsker at snakke sammen, men det er sjældent, deres hoveder er anbragt samtidigt. De har en ondskabsfuld humor og nyder at genfortælle deres oplevelser for hinanden.

Alle tre statuer har et afsvedent, sortbrændt område enten i ansigtet eller på kroppen, hvor en voldsom ild på mystisk vis har brændt marmoret væk. Når hovedet er på plads, prøver de at hele deres skader ved at dræne deres omgivelser. Helingen virker for nogle timer, dage, uger.

Den venstre (afsvedne øjne): Attias – hoved ved lokation #3

- **Prisen:** Attias' øjne er brændt væk, og hun heler sit syn for en stund ved at dræne udseende fra folk, hun kan 'se' (alle i hendes synsfelt i et oplyst område). Hun vil ikke tale, hvis hun ikke kan se nogen. Når hun taler, drænes alle i hendes synsfelt for karisma. Hver mister 1t4 point (heler med 1 point om dagen), og hun begynder at tale. Opnår hun 10 point, ophører hun med at dræne sine omgivelser.
- **Attias' viden:**
 - Håndtaget bag mig åbner porten til salene nord herfor – de andre håndtag må du spørge mine søstre om
 - Heksen bor her i Marmorgraven, men det gør hendes rivaler også. Gå til de tre lærde i salene nord for at lære hendes svaghed at kende.

Den midterste (afsveden mund; fremstrakt hånd): Attike – hoved ved lokation #17

- **Prisen:** Attikes mund er et sortsvedent, gabende hul, og hun tørster efter blod. Hældes frisk blod i hendes håndflade, vil hun tale. Hun kræver 1t4 livspoint i frisk blod fra dem, som vil tale med hende.
- **Attikes viden:**
 - Håndtaget bag mig fører til et forladt område af graven. Det er glemte sale og tavse statuer. Det er ikke den vej, jeg vil gå. De andre håndtag må I spørge min søstre om.
 - Heksen har hjemme i graven. I fortiden rejste hendes fjender en hæslig statue af hende i et område nord herfor (som ikke er knyttet til det område, som håndtaget bag mig leder til).

Den højre (afsveden mave): Attinone – hoved ved lokation #15

- **Prisen:** Attinones mave er brændt bort, og hun hungrer efter mad. Hun dræner mæthed fra alle i sit synsfelt. Hun taler ikke, hvis der ikke er nogen, som er i hendes synsfelt. Hun dræner mæthed fra alle i sit synsfelt, og når hun er færdig med at tale, får alle mavepine af sult (*ulempe* på handlinger, indtil man får spist).
- **Attinones viden:**
 - Håndtaget bag mig fører til et dunket og forbandet område, hvor en dæmonisk skikkelse myrder sine fjender i deres drømme. Der ville jeg ikke gå hen. De andre håndtag må I spørge mine søstre om.
 - Heksen har hjemme her i Marmorgraven. Hun er fanget i mørket og bundet til sten – og hendes fjender har sat tre vogtere, som gennem deres visdom kan guide folk til at undslippe heksens greb.

Emrikles den sensitive (hvidt marmor) – lokation #3

Emrikles den sensitive var en poet, hvis sanser var så fintunede, at han kunne mærke skæbnens gang. Uheldigvis kunne Emrikles ikke finde ud af at nedfælde sine tanker, og hans indsigtsfulde, orakulære digte blev kun fremført mundtligt og er ikke bevaret.

Emrikles er meget følsom over for, hvordan folk taler til ham, og han er let at støde, men heldigvis også meget modtagelig over for undskyldninger. De fleste spørgsmål til ham ender ofte med at inkludere en undskyldning. Emrikles kan godt lide at pakke sine sætninger ind i unødigt florumvendte udtryk med langt snørklede sætninger.

Oplysning: Emrikles kan fortælle om heksen: *"En heks af hendes slags, hvis navn ingen længere bruger til at skræmme deres børn med, kan ikke finde hvile, men nærer i stedet uretfærdigheden gennem sin blodtørst. Sluk tørsten med hvile, mæt uretfærdigheden med det rette, og gyd ikke blod for fred."*

Pris: Fortrydelse: En eventyrer skal genfortælle noget personligt, som de har fortrudt.

Kantione den digteriske (hvidt marmor) – lokation #4

Den digteriske Kantione samlede lærdom via sine digte, som var sig stor berømmelse, da hendes digte gjorde landets befolkning klogere, men da hun forsøgte at udbrede kundskaben om trolddom gennem sine digte, blev troldfolk vrede på hende, da de ville have de magiske kundskaber for sig selv. Hun blev begravet levende. Hendes grav er skjult under hendes statue.

Kantione kan genfortælle sine digte, og hun vil ikke tale om trolddom, medmindre hun betales i sjæle. For hver sjæl hun gives, kan hun lære troldfolk en formular. Kantione har også andre oplysninger.

Oplysning: Kantione kan fortælle om heksen: *"Hun lurker i mørket, og hun æder sjælene af de, som forsøger at gøre hende ondt. Hun er blevet lænket til disse sale, hvor hun jagter dem, som kommer i vejen for hendes forbandelser. Rundhåndet brug af trolddomskraft kan blive hendes bane."*

Pris: Fremsig et digt, du selv har lavet, som dine venner ikke har hørt før.

Knidas Arkivaren (hvidt marmor) – Lokation #3

Den lærde Knidas var templets arkivar, og han kan fortælle henrykt om, hvor smukt templet var, og hvor mange skatte stedet havde. Han kan komme med malende beskrivelser af de enkelte sale, og han kan fortælle om hvor visse ting er.

Oplysning:

- Knidas kan fortælle om en sals indretning – brug det til at give spillerne et billede af, hvordan templet har set ud. Kom med overdådige beskrivelser af hvordan stedet var før det blev plyndret og smadret.
 - **Pris:** Knidas deler disse oplysninger til enhver, som gider lytte.
- Knidas kan fortælle, hvor de forskellige statuer er placeret, men ikke alle statuer var anbragt før han selv endte som en besjælet statue. *Konkret kan Knidas fortælle om de statuer, som du ønsker spillerne skal finde.*
 - **Pris:** Knidas giver oplysningerne til en hver, som kan indsmigre sig på ham – ros ham, smiger ham, kom med hyldester af hvor fantastisk han er.
- Knidas kan fortælle om stedets hemmelige skatkammer, hvis der spørges til hemmelige skatte: *"Skatkammeret er bag væggen, der roterer. Når de tre søstre rører væggen, åbner graven."*
 - **Pris:** Fremsig et hyldestdigt til Knidas om, hvor fantastisk han er. Få spillerne til at skrive et digt og fremføre det – og fremføre det, som om de mener det. Knidas kan høre forskel.

Korink Optegneren (hvidt marmor) – Lokation #3

Korink førte optegnelser over alle gravene, og han kan fortælle hvem, der er begravet hvor (men næsten alle grave er plyndret og tømte), og med hvilke gravskatte. Uheldigvis er alle hans oplysninger forældede med en undtagelse. Han ved, hvor det hemmelige gravkammer er, og hvilke skatte, der er i gravkammeret.

Oplysning: Hvis Korink spørges til hemmelige gravkamre, vil han afsløre, at templets overhoved har et familiegravsted, som blev holdt hemmeligt: *"Hvor de tre søstre peger på væggen, gemmer sig en en grav, som er fyldt med skatte, og som ingen skattejæger har besøgt."*

Hvis han modtager ekstra betaling, fortæller Korink yderligere: *"Find de tre søstre og vend tingene ned ad, inden I finder søstre og det, som de peger på."*

Pris: Korink tager sin betaling i sange. Han savner at høre sang, og han giver sine oplysninger, hvis man synger klart og højlydt for ham. Hvis spillerne vil have hans oplysninger, må de synge for ham.

Loklos den profetiske digter (hvid marmor) – lokation #3

Loklos var en profetisk poet, der talte om kærlighed og forsmåede elskere. Loklos kan fortælle om forsmåede elskere gennem historien og deres drabelige hævn gerninger, og han kan spå om folks kærlighedsliv.

Oplysning: Loklos kan fortælle, at kundskab om hekse og mareridt skal findes hos de lærde Neketropes, Netrokles og Nokrater, som befinder sig i de fjerne gange mod nordvest. De tager sig dyrt betalt.

Pris: Loklos giver sin viden mod en personlig historie om ulykkelig kærlighed.

Panklep den rige (hvid, mønstret marmor) – lokation #13

Panklep var en velhavende mand, der hverken var orakel eller lærd, men som havde guld til at blive en besjælet statue. Panklep var helst blot snakke om, hvor rig en mand han er (*var!* Han skatte er for længst plyndret), og med detaljer beskrive hvor smukke hans mange skatte var, men for en pris kan han også komme med oplysninger om graven.

Oplysning: Panklep kender placeringerne af alle statuer (men ikke deres hoveder). Han giver retninger ud fra sin egen placering ('gå lige ud af korridoren, drej til venstre, til højre af anden åbning' etc.). Med rette navn eller en god beskrivelse kan han vejlede folk.

Pris: I den fremstrakte hånd dryppes frisk blod for 1t4 skade (kan ikke heles med førstehjælp) eller anbringes skatte for mindst 1 guld.

Pajda den lærde (hvid marmor) – lokation #4

Pajda var en lærd hofhistoriker, som skrev om konger og generaler på den mest tørre måde. Pajda kan opremse kongerække, lister af generaler og opsummere fortidens slag. Det bliver al sammen gjort på den tørreste måde.

Oplysning: Pajda fortæller: *"Kundskab om hekse opnås hos de lærde Neketropes, Netrokles og Nokrater, og de befinder sig i de fjerne sale hinsides den bundløse sal. Det er nemmeste at komme frem, hvis I åbner porten hos søstre først."*

Pajda ved ikke hvem eller hvor søstre er.

Pris: Pajda giver sin oplysning mod at man betaler med et våben, som man ødelægger. Det skal være ens eget, ikke et, man har samlet op, og Pajda er vis nok til at vide, om man lyver.

Siodas den lærde (hvidt marmor) – lokation #4

Den lærde Siodas kender til folks skæbner, og hun ved, hvorfor folk blev stedt til hvile i gravene. For de fleste er svaret alderdom, sygdom, krig og hungersnød, men for nogle er det svig, mord eller forræderi.

Siodas vil helst ikke tale om sin viden, og hun skal som regel lokkes og overtales til at komme med et svar. Hun taler frit om alle, der er død en naturlig død og er begravet i Marmorgraven, men når det kommer til unaturlige dødsfald, har hun en pris.

Blandt de unaturlige dødsfald er Heksen.

Oplysning: Heksen, hvis navn er glemt, døde ikke en naturlig død, men blev bundet en hæslig statue og forbandet til at husere i graven. Hun er fanget et sted uden for livet, og der er tre, som kender heksens trolddom.

Oplysning: Hvis der er nogle unaturlige dødsfald, som selskabet vil kende til, kan de få historien af Siodas (*spilleder improviserer her*).

Pris: En hemmelighed, som mister sit hemmelige element, eller med andre ord: En eventyrer skal råbe en personlig hemmelighed højt, så den ekkoer gennem gravens gange.

Teasyne den spående (hvidt marmor) – lokation #4

Teasyne var en spåkone, som spåede om grumme skæbner og nærtstående ulykker, og det kan hun stadig. Hun kan se alskens ulykker for sit indre blik, men hun kan ikke skelne mellem hvor store eller små de er, fra petitesser som at slå sin tå til hele rigers undergang for ved sygdom og vulkanudbrud, og hun omtaler dem alle lige dramatisk, når hun forsøger at lokke folk til at lade sig spå.

Oplysning: Teasyne vil med sin første spådom fortælle: *"Hvis heksen tages blodigt af dage, vil hun trække et offer med sig i dødsriget, og katastrofen undgås kun, hvis man betaler prisen for at kende hendes svagheder."* Med eventuelle efterfølgende spådomme vil det være alt fra petitesser til kommende farer i hulesystemet. Der er 50/50 for, om det er en petitesse eller en alvorlig fare, men begge dele kommer til opfyldelse – *og det kræver improvisation fra spilleder*.

Pris: For sine spådomme vil Teasyne have blod. Der skal øses en liter frisk blod over statuen, førend Teasyne er rede (det svarer til 10 livspoint skade eller 2 sårskade).

Neketrodes, Netrokles og Nokrater (sort marmor) – Lokation #34

Neketrodes, Netrokles og Nokrater var i en fjern fortid lærde og arrogante mennesker, som gennem deres filosofiske indsigt afdækkede mange af verdens hemmeligheder. De har en høj pris for deres lærdom, og hver af dem kan hjælpe eventyrerne med at hidkalde og konfrontere heksen. Det er op til spillerne, hvor mange oplysninger de ønsker og er villige til at betale for.

Neketodes

Neketodes var en filosof, der afdækkede sandhederne bag navne og betegnelser. Han er arrogant og hånlige, da alle er mindre vise end ham. Neketodes fletter generelt en fornærmelse ind i hver sætning, gerne en sofistikeret eller overtænkt rettet mod at alle andre end ham er idioter.

Neketodes kan tale meget om verdens indretning gennem brugen af navne og begreber, og han kender navnene på mange væsner, som vil foretrække at holde dem skjult.

- **Prisen:** For at dele sin hemmelighed, skal man betale med sit navn. Karakteren mister sit navn (slet det fra karakterarket), og enhver der forsøger at tiltale karakteren med sit tidligere navn, tager 1t6 skade for hver gang navnet bruges. Karakteren kan tage et nyt navn.
- **Neketodes' viden:** Neketodes kender Heksens navn – *Agananzi* – og han fortæller, at hvis man bruger hendes navn ved hendes statue, dukker hun op. Neketodes kan (måske for yderligere betaling) også oplyse, at man kan udover at hidkalde heksen også svække hende ved at bruge hendes navn imod hende.

Netrokles

Den lærde Netrokles er hånlige og overforklarer de mest irrelevante detaljer om emner, som folk typisk godt kender svaret på i forvejen, og det kan ofte være en prøvelse at få de rette oplysninger ud af ham, da man skal gennem mange unødige overforklaringer om irrelevante detaljer, inden man når frem til det ønskede.

Netrokles studerede talrige kundskaber og mestrede mange forskellige videnskaber i sin tid, men størst var hans evne til at kende til utallige små skæve facts, og ofte facts som var overraskende nyttige. Han kender til de besynderligste detaljer, men ofte var det svært for folk at vide, hvad de skulle spørge ham om, da det var uoverskueligt, hvad han vidste.

- **Prisen:** Netrokles giver oplysninger, når et frisk hjerte er anbragt i hulning i brystkassen. Hjertet skal skæres ud og placeres i hulningen, så det er så frisk som muligt, og mens blodet løber ned af statuen, vil Netrokles gerne dele sin viden.
- **Netrokles' viden:** Heksen, hvis navn kun Neketodes kender, har forladt sin statue, og hun er trådt ind i skyggeverdenen via Spejlet, og hun kan kaldes tilbage, hvis man smører frisk blod på Spejlet. Spejlet er der, hvor Heksens statue er. Netrokles kan (måske for yderligere betaling) oplyse, at Heksen kan svækkes, hvis hendes bånd til spejlet splintres, når hun er dukket op, og spejlet splintres ved med rent jern.

Nokrater

Nokrater var en lærde og hoven mand, der misbilliger at andre ved mindre end ham, og han giver kun oplysninger fra sig ved samtidig at give udtryk for sin misbilligelse. Han 'tsk tsk tsk' af folk, når han forklarer dem ting, og han ruller med øjnene, når de stiller spørgsmål.

Nokrater har lærdom om fortidens største heksemestre, troldfolk, dødekonger, helligfolk, magibetvingere og andre, der mestrer magi. Nokrater lærde sig deres historie, hvad de mestrede af trolddom og hvordan de udviklede trolddom. Han kan guide nysgerrige ud til deres grave, skjulte

laboratorier og skjulesteder, og han kan fortælle om deres landvindinger og bidrag til magiens udvikling.

- **Prisen:** For at få viden af Nokrater skal man afhænde sit stærkeste eller bedste våben for en måned til Nokrater. Hvis det er et fysisk våben (sværd, bue etc.), tryllebindes våbnet, så ingen kan anvende det, og personen, der afhænder det, kan ikke bruge våben af samme type (dvs. afhænder en lykkeridder sit sværd, kan lykkeridderen ikke låne og bruge en anden persons sværd, ligesom ingen kan bruge lykkeridderens sværd) i en måned. Hvis det er en formular, evne eller ubevæbnet angreb, mister man evnen til at anvende det angreb i en måned. *Typisk vil 'våbnet' være det våben, som spilleren har brugt mest i løbet af spillet.*
- **Nokraters viden:** Nokrater oplyser ikke heksens navn, men han fortæller, at Heksen har en statue, som befinder i ruinen, og man kan hidkalde hende ved at kanalisere trolddom ind i statuen. Troldfolk kan gøre det ved at bruge deres magiske teknikker, andre er nødt til at hælde magiske drikke eller lignende på statuen. Nokrater kan (måske for yderligere betaling) oplyse, at Heksen kan svækkes ved at kanalisere endnu mere trolddom ind i statuen.





