

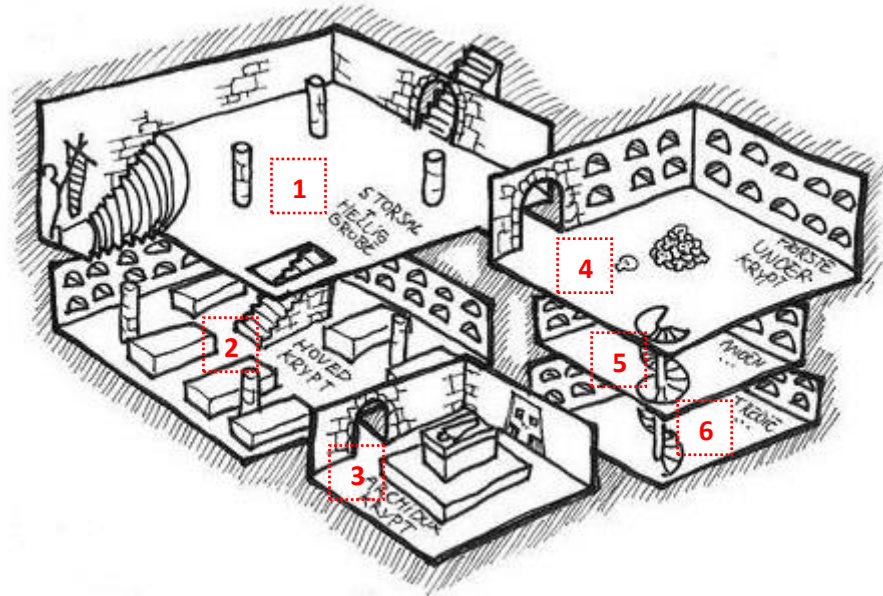
Tiptipoldefars grav – En One Page Dungeon

Tekst af Morten Greis. Kort af Oliver Nøglebæk.

En gammel katakombe med grave er ved at blive plyndret af kannibalistiske kultister, og de efterladte ånder jamrer over deres knoglers skæbne.

En eventyrer kontaktes af tudsegammel spådomskone, som fortæller ham/hende, at tiptipoldefars grav er i fare, og som nærmeste efterkommer er det efterkommerens pligt at besøge gravpladsen og gå ned i katakomben. Hver nat vil tiptipoldefaderen POSTATIUS dukke grædende op i efterkommerens drømme, indtil denne søger ned i graven.

Nedgangen er på den lokale gravplads. Den er skjult bag et løst buskads, men der er tydelige spor af aktivitet omkring indgangen.



#1 Stor sal med hellig grube

Hjemsøgt af en **Ånd** af karakterens tiptipoldefar, POSTATIUS, som ikke kan finde hvile, så længe hans knogler er i fare. Er en ikke-kombatant, der snakker løs klagende over at hans efterkommere aldrig tilser ham, og som altid manifesterer sig ti minutter efter, at han er blevet fordrevet. Han vil følge efter sin arving.

I gruben er statue af katakombens fyrste, som mangler højre hånd. Ved foden af statuen er rotterede med **6 kæmpe rotter**. I reden er statuens højre hånd, som holder om et **guldæble**.

#2 Hovedkrypt

På seks stenblokke er rester af plyndrede grave. Kisterne er ødelagte, og knoglerne fjernet. En stank af stegeos hænger i luften. Hvis der støjes (f.eks. hvis POSTATIUS fortsat klager sin nød), kommer **5 listige kannibalkultister** snigende fra rum #3 – de kaster krukker med brændende ligfedt som overraskelsesangreb.

Der er 60 grave i væggene. De indeholder smuldrende lig og ligklæde; rul for opdagelse: (1t20) – 1-10) tom grav, 11) En **sværm af flagermus** flakser forvildede ud, hvis de forstyrres, 12) En **forbandet guldmønt** ligger i en grav (hver dag er der 30% risiko for at ens pung går i stykker, men man taber aldrig den forbandede mønt), 13) Et billigt sølvsmykke ligger mellem knoglerne, 14) Et overset guldsmykke, 15-17) 1t6 sølvmonter efterladt som gravgaver, 18-20) En **ånd** dukker op og jamrende klager over, at dens grav er blevet forstyrret. Vil forsvinde efter at have sunget sin klagesang.

#3 Archidux krypt

Fyrstegraven bruges til at stege ligrester i. Bunden er dækket af ulmende gløder. Mellem dem simrer

lerkrukker med ligfedt og knoglesuppe, og stegespid med rester af kød hviler i gløderne. **5 sultne kannibalkultister** opholder sig, mens **2 kannibalkokke** tilbereder maden (de vil bruge glohede stegespyd som deres våben). Tiptipoldefars knogler ligger i en sæk.

#4 Første underkrypt

Der er 40 tomme grave. Midt i lokalet er en dyngede kranier. Gemt inde i dyngen ligger en **tålmodig ligæder** i baghold (lyden af dens ru tunge mod knogle kan høres), og den springer frem, hvis dyngen forstyrres.

Da selskabet er på vej videre ned, ankommer **mistænksomme PETRARKE**, tiptipoldebarn til LARES, med **3 krigere** fra rum #1 for at standse overgrebet mod hendes forfaders grav.

#5 Anden underkrypt

Der er 40 grave i rummet. Brug ovenstående tabel. **3 distraherede kannibalkultister** er ved at tømme grave for lig. De fylder knogler og ligdele ned i sække.

Tiptipoldefar POSTATIUS' grav er her. Hvis knoglerne returneres, finder han hvile. Han vil den følgende nat dukke op i arvingens drømme og give instrukserne til, hvor en stor guldskat er skjult, som tak.

#6 Tredje underkrypt

Luften er kold, og rimfrost sætter sig på metalflader. Man kan se sin ånde. Der er 40 grave i rummet, som ikke er rørt af kannibalkulten. Brug ovenstående tabel, men rulles der 18-20 dukker en **Skygge** op og angriber.

Brug af nekromantisk magi vil animere **1t6 dødninge** fra deres grave, som hungre efter livskraft.