KEJSERENS GRAV

Et orientalsk eventyr af Malik Hyltoft

Oplysningerne til dette eventyr er ifølge Oriental AD&D (1'st Edition). Basic Roleplaying oplysninger [i firkantede paranteser] er ikke som lovet ifølge *Land of Ninja* (på grund af tidsnød) det burde være en let opgave selv at rette dem ind.

"Jeg har det!" Den lille trinde Wu-Jen kom sprintende ud af kejserens bibliotek. "Det er så indlysende, når man først ved det!" Med et syv fod langt papir-scroll flagrende efter sig som en papirsdrage, sprang han ned fra terrassen og vadede udover den smattede gårdsplads i sine indendørssandaler.

Kensaien Nakayama stoppede sin kamptræning og vendte sig mod den lille mand. "Hvad har du Sato-kun? Forklar dig."

"Sværdet, Nakayama-san." prustede Sato, "Det magiske katana. Sværdet er kejserinde Dojoko, kejserinden er sværdet. Det er derfor vi ikke kunne finde det i skatkammeret. Hun er begravet ved siden af kejser Seigi."

"I Kareta-machi?"

"Ja, i de dødes by. Vi må give Hidohara-sama besked med det samme, så vi kan udruste en ekspedition."

Kejserens Grav handler om at hente et sværd i en japansk kejsergrav. Graven er naturligvis velbevogtet, og det vil kræve både snilde og moralsk kvalitet at komme uskadt både ud og ind; men det kan lade sig gøre. Hvis ikke du har brug for at lade dine spillepersoner gå på jagt efter et sværd kan du teoretisk set lægge hvad som helst ind på kejserindens plads, når blot det har den rette moralske (alignment) værdi.

Scenariet er beregnet for spillepersoner på 3. til 5. niveau i AD&D oriental, men det er ikke særligt afhængigt af niveau. Det mest afgørende er, hvor hårdt du vælger at spille og især, hvor meget dine spillepersoner tænker sig om.

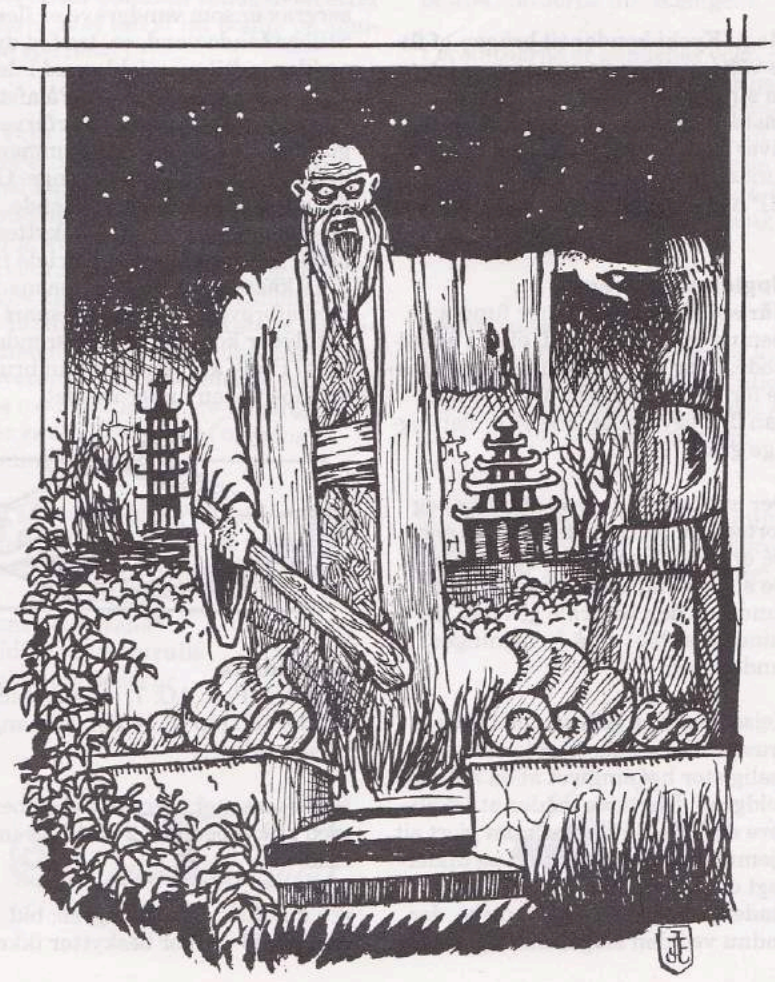
Kareta-machi

Kareta-machi (de dødes by) er med tiden blevet overbevokset af krat og ung skov. Ingen kejser er blevet begravet der i 250 år, og de eneste der færdes der, er munkene, når de udfører deres nytårsceremonier for de døde kejsere hvert år i februar (årets første måned). Resten af året ligger området øde hen - døde kejsere er magtfulde gengangere.

Den eneste fare i Kareta-machi kommer fra den sindsyge So-Hei, Tai-Kyoki. Tai-Kyoki lider af den vildfarelse, at han tror, at gravområdet er hans tempel, og at han skal beskytte det med sit liv.

Tai-Kyoki er en mand af ære, og han vil derfor først konfrontere spillerne, og byde dem, at forlade hans tempel. Først derefter vil han forsøge at smide spillerne ud med vold. Lad være med at lade ham slagte sig selv i et stormløb mod en samlet gruppe. Han er måske sindsyg, men ikke dum. Han vil bruge en hvilkensomhelst taktik, der måtte være effektiv.

Nu er du advaret, alle trick gælder! Den eneste måde at overtale Tai-Kyoki til at lade een være på området er, hvis man hurtigt griber situationen og udgiver sig for en overordnet fra hans kloster. Det kræver naturligvis et check på heraldik eller religion at gætte, hvilket kloster han hører til.



Tai-Kyoki
So-Hei 10. niveau. Alder: 49, HP: 58, AC: 10 (6 ved martial arts) (1 + magi), St: 17, In: 18, Wi: (15), Dx: 9, Co: 12, Ch: 7

Våben: Foretrækker at kæmpe med Tetsubo (stor kølle d8 i skade) eller med sin martial arts stil. Vælg en af dem du bruger i din egen kampagne. Missilvåben: kortbue eller slynge (hjemmelavet th -1).

Noter: Tai-Kyoki betragter det som sin vigtigste opgave at beskytte templet, så når du vælger magi for ham, så vælg udelukkende magi, der på en eller anden måde kan bruges i kamp. Tai-Kyoki har 2 I-level og 2 II-level spells, hans tredje level spell er altid "Magical Vestment" (kan ellers ikke bruges af So-Hei).

[Tai-Kyoki: Erfaren tempelkriger.

Alder: 49, St: 16, Dx: 9, In: 17, Co: 12, Ch: 7, Po: 15, Sz: 13, HP: 13, MP: 15, DB: +1d4

Evner: Lytte 45, Snige 58, Veltalenhed 42, Spring 67, Undvige 80

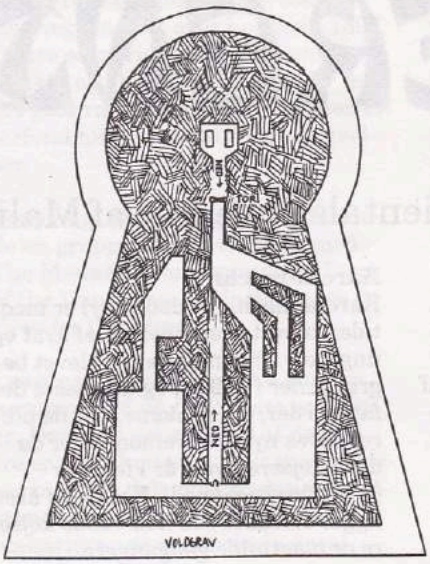
Våben: Tetsubo 72 (parere 70) 2d6+1 Kampkunst 80 d10

Magi: Kyoki kender til brugen af flere våbenvelsignelser, han kan kaste på sin Tetsubo. Desuden kan han kaste et kropsskjold på sig selv, der giver ham 7 Ap. Det koster et MP i runden at opretholde skjoldet + et MP hver gang han bliver ramt.]

Nøglehulsgraven
Når spillepersonerne har fundet en løsning med Tai-Kyoki, eller i en periode, hvor han har trukket sig tilbage for at forberede et nyt angreb, kan de begynde at lede efter den rigtige grav.

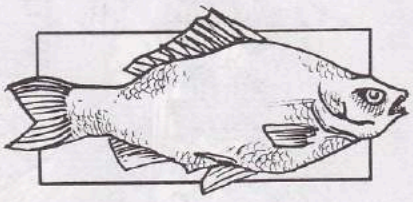
Der er utallige grave i området, og bortset fra størrelsen er de ret ens. De er alle formet som nøglehuller. De største har ringe af voldgrave rundt om den centrale gravhøj, de mindste er blot små forhøjninger i landskabet.

Kejser Seigi og Kejserinde Dojokos grav er af mellemstørrelsen. En rimelig stor høj omgivet af en enkelt voldgrav. Der er to måder at lokalisere den på. Enten har man gjort sit hjemmearbejde ordentligt og undersøgt det inden man drog fra hovedstaden, hvor der findes munke, der endnu ved den slags, eller også må



man gå rundt fra grav til grav og skrabe helligdomsstenene rene for så møjsommeligt at gå dem igennem for antydninger om, hvem der ligger i graven. Et arbejde der vil tage adskillige dage.

Vandgraven
Vandgraven omkring den rigtige kejsergrav er som vandgrave er flest. Stillestående vand, ca. tre fod dyb, og klar indtil man jokker ud i den, så hvirvles mudderet op. På afstand kan man se de smukke flerfarvede guldfisk, der holder til i dammen, enkelte af dem op til 2 fod lange. Guldfiskene er desværre kødædende. Spillepersoner, der ikke er beskyttet af læder eller stærkere materiale fra brystkassen og ned vil blive mødt med afprøvende bid, og så snart blodet flyder kommer det afgørende angreb. Husk at man ikke kan bruge stumpe våben under vandet.



25 guldfisk
HD: Å, HP: 3, AC: 7, angreb: bid, skade: 1d3 (op til 10 fisk kan angribe samtidig)

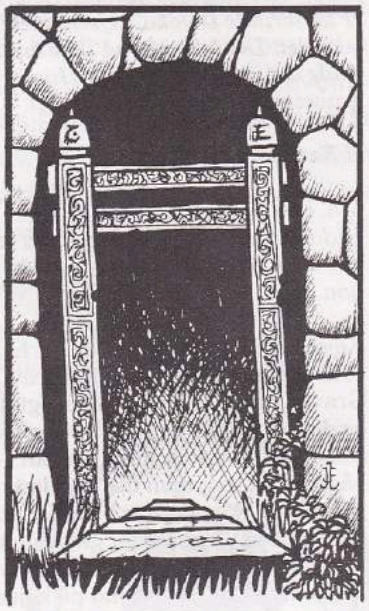
Spillepersoner, der ikke angriber med stikvåben får -2 på to hit imod fisk.

[25 guldfisk, HP: 3, angreb: bid 15%, skade 1d3 (armor beskytter ikke)]

Haniwa
Overfladen af gravhøjen er dækket af små lerfigurer - haniwa. Oprindeligt var alle disse haniwa pilefælder, der afskød darts imod eventuelle gravrøvere, men årenes gang har gjort de fleste ineffektive. Benyt dog lejligheden til at genere folk med en dart hist og pist. Det er ikke muligt på forhånd at finde ud af, hvor nedgangen til gravens indre er, den må først findes, når man er på graven. Jo mere folk går rundt, mens de leder efter nedgangen, desto flere pile bør du sende efter dem.

Tori
Ved nedgangen til gravrummene må spillepersonerne først passere en ceremoniel tempelport - en tori.

En tori virker mentalt rensende på den der går igennem den, men kan være farlig, hvis man kommer med forkerte intentioner. I AD&D termer skal det opfattes sådan, at man hver gang man passerer igennem torien bliver udsat for et "Mind-blast". Saving throws overfor dette "mind-blast" modificeres af spillepersonens allignment. Man får +2, kummulativt, for at være henholdsvis "good" og "lawful", og -2 kummulativt, for at være henholdsvis "evil" og "chaotic".



Lad være med at fortælle spillerne, at deres spillepersoner bliver udsat for "mind-blast", sålænge ingen af dem bliver synligt påvirket, bør de være uvidende om effekten. Normale ikke magiske torier findes i hobetal i alle shinto-templer, og spillepersonerne vil derfor ikke finde noget umiddelbart påfaldende ved den.

[Der findes ikke nogen direkte parallel til "mind-blast" i basic role- playing. Den bedste måde at simulere det på er, at lade spillepersonerne komme ud for et sanity-check eller et check på POW*5. Afhængigt af spillepersonernes grundholdning til livet og motivation for at trænge ind i kejserens grav, kan du så give dem bonus eller straf på forsøget.

Hvis de klarer det, er de upåvirkede. Hvis de blot misser det bør de efterhånden blive ramt af angstpsykoser: manglende koncentrationsevne, koldsved, rysteture. De er tydeligvis bange, og det så stærkt, at det påvirker deres evner (-10%), men de kan ikke sætte fingeren på hvorfor. Hvis en spilleperson slår over 95% på sit forsøg er effekten øjeblikkelig, han besvimer og kan ikke vækkes de første t4 timer. Hvis man forsøger på at bære en besvimet spilleperson ind i graven, vil det være tydeligt, at hans åndedræt bliver mere besværet. Hvis ikke han klarer et check på CON*5 begynder han langsomt at dø kvælningsdøden. Da han ikke er ved bevidsthed og kan gøre opmærksom på sit problem, er han prisgivet de andres opmærksomhed. Effekten ophører, når han bæres ud af graven igen.]

Fontæne
I et lille råddent lugtende kammer står en fontæne. Fontænens overbygning er faldet sammen og ned i bassinet af ælde, og vandet er slimet og ildelugtende.

I shinto-templet står fontænen for den fysiske renselse ligesåvel som torien står for den mentale renselse. Alle orientalske spillepersoner bør være klar over, at de skal vaske hænder og ansigt med vandet fra fontænen, hvorefter de skal skylde munden med en mundfuld af vandet. Gør man det ikke vil problemet vise sig senere, men på dette punkt i handlingen er der ingen tvang.

I modsætning til, hvordan det ser ud, er vandet i sig selv ganske ufarligt. Det er dets magiske effekt, der er afgørende.

Igen er alignment afgørende for effekten. Afhængigt af alignment enten får eller mister spillepersonen et antal HP/level. Dobbeltklasser mister efter højst opnåede level og får efter laveste (der er heller ingen retfærdighed til). Hvis en spilleperson kommer op over sit normale maximum ved at få positive point, får han midlertidigt hævet sin maximum indtil pointene er brugt.

LG: +1; NG,LN: 0; CG,NN,LE: -1; CN,NE: -2; CE: -3.

En chaotic neutral spilleperson på 7. level vil altså miste 14 HP.

[Da der ikke er nogen alignment, må det hele igen bero på en vurdering. Når selve ceremonien gennemføres, bør der være en begrænset positiv effekt af det (T6 HP oveni over-all HP, uanset om det går over maximum), men hvis det senere bliver tydeligt, at spillepersonerne ikke kun kommer med gode hensigter, bliver bonusen til en straf. Første gang der sås tvivl om en spillepersons intentioner bortfalder bonusen automatisk, og skulle spillepersonen på noget tidspunkt, mens han er i graven, gøre noget, der direkte strider imod dens "beboeres" interesser, bliver bonusen vendt til en straf i form at et tab af hit points på samme størrelse.]

3 veje
Der er tre udgange fra kammeret med fontænen. De ligger tæt ved hinanden, og fører alle i samme retning. Ved den højre udgang ligger skelettet af en gravrøver, og mellem hans knogler ligger tre rimeligt store bronzemodeller: et katana, en dokumentrulle og et røgelseskar. Gravrøveren har tilsyneladende taget de tre modeller fra de tre udgange, for der er stadig rester af ophæng i åbningerne.

En sammenligning af ophæng og modeller viser, at de tre modeller har hængt på følgende måde:

Venstre: katana
Midt: dokumentrulle
Højre: røgelseskar

Modellerne er en hårfin hentydning til, hvem der bør benytte hvilke udgange, nemlig:

Venstre	Midt	Højre
Samurai	Shukenja	Wu Jen
Kensai	So Hei	
Bushi		
So Hei		

Gør man ikke igennem den rigtige gang vil man blive angrebet af gangenes vogtere, når man er midt i dem. NB: Yakuza og Ninja + tilsvarende har ikke nogen rigtig gang.

Spiller man med underlige mellemklasser, der ikke rigtigt hører til en speciel grupper, eller efter basic role-playing, er det svært at sige hvilken gang spillepersonerne bør vælge. Det bør være afgørende, at de træffer et bevidst valg, som virker rimeligt fornuftigt. Hvis de gør det bør de gå fri, hvis de bare vælger en tilfældig gang bør de blive angrebet uanset, hvilken de har valgt.

Gangenes gulve er overstrøet med potteskår. Det virker som om potteskårene må komme fra de 2 meter høje lerstatuer, der står i nicher langs gangene, men mærkeligt nok er alle statuerne ubeskadigede.

Lerstatuerne er gangenes vogtere. Hvis de forkerte personer går igennem en gang vil lerstatuerne angribe dem. Når kampen er ovre vil statuerne, eller hvad der er tilbage af dem, returnere til deres nicher, hvor de vil blive hele igen første gang intet levende iagttager dem.

Lerstatuer
HD: 2+3, HP: 14, AC: 7 (tager kun fuld skade fra stumpe våben alle andre våben gør minimum skade) Angreb: magisk ler-katana, dam: d10+1

[Lerstatuer: HP: 14, tager minimum skade af "impaling" weap. Angreb: ler-katana, dam: d10+2, chance: 35 %, parry 25%.]

Der er 10 statuer i den venstre gang, 8 i den midterste, og 6 i den højre.

Ryttersamuraien
Hændelserne i denne sal er afhængige af, hvad spillepersonerne har foretaget sig tidligere.

Hvis alle spillepersoner gennemgik en ceremoniel rensning i fontænen, tidligere i scenariet, vil de kun finde en sort-grå stenstatue af en samurai til hest i denne sal.

Hvis en eller flere ikke gennemgik ceremonien, vil statuen af samuraien forvandles til en lyslevende samurai på en fyrrig ganger, når den første af de "urene" træder ind i salen. Samuraien vil forlange, at de urene vender om og går tilbage igen, ellers vil han stoppe dem med magt, og han har noget at gøre det med.

Stensamurai til hest
HD: 11, HP: 45, AC: -5 (immun overfor alle mentale spells, samt alle spells med ild, vand eller is.)

Angreb:	
Hest, bid	d8
Hest, spark	2d6
Katana	d10 + 10

Hvis statuen besejres, vil sværdet kunne overtages. Det er stadig af sten, og har således en -2 modifikation på TH og dam, men det har samtidig en +3 fortryllelse samt en særlig drift til at drive "urene" på flugt - din fortolkning.

[Stensamurai til hest: HP: 33, Armor: 7 point (kan ikke omgås) Angreb: Katana: dam: d10+d4+5, 99%, parry 88%.]

Den hemmelige dør
Fra stensamuraiens sal går der en gang videre mod højre. Denne gang er rigt udsmykket. På gulvet er der illustrationer af sjælens vandring mod Nirvana (Buddhistisk himmerige), og på væggene er malet sindrige mandalaer (billeder, der bruges til inspiration for bøn og meditation).

Et forsøg på en passende evne (religion f.eks.) vil vise, at mandalaerne på højre side er begyndelsen på en meditationscyklus, mens mandalaerne på venstre side synes at afslutte en.

Gangen er ca. 20 meter lang, og en troende vil anslå, at det vil tage fra fire til seks timer, at følge meditationscyklussen fra den ene ende til den anden. Hvis man følger cyklussen, vil man ca. halvvejs ned ad gangen (og knap tre timer senere) komme til en atypisk mandala. Man kan ikke umiddelbart se dens atypiske beskaffenhed, men når man går igang med at meditere over den mister man hele tiden koncentrationen, og får lyst til at røre ved en blå trekant i midten af mandalaen.

Når man på et eller andet tidspunkt bukker under for denne lyst, vil man opdage, at trekanten er en stor knap, der kan trykkes ind i væggen, hvorved man kan nå ind til åbningsmekanismen for den hemmelige dør, mandalaen udgør. Mere om hvor den fører hen senere. Først sker der noget andet.

I mellemtiden er der nemlig næsten med sikkerhed nogen, der har forvildet sig ind i næste sal. Tre timer er lang tid, at sidde og vente på, at en hellig mand får set på nogle vægmalerier.

Den himmelske krigs sal
Hele gulvet i denne sal er dækket af illustrationer. Illustrationerne er af en serie af sværdkampe mellem de fire himmelske generaler og de fire himmelske vogtere på den ene side, og et væld af forskellige skræmmende dæmoner og djævle på den anden side.

Hvis man ser godt efter, vil man opdage, at gulvet er opdelt i felter, og yderligere undersøgelser vil afsløre, at illustrationerne af vogterne og generalerne hver især holder sig inden for et felt. Dette er til gengæld ikke konsekvent for djævle og dæmoner. Meningen er naturligvis, at man ved passagen af salen kun skal betræde de felter, der indeholder en illustration af en vogter eller general.

Hvis man træder ned på et forkert felt udløser man automatisk en fælde i forbindelse med feltet. Slå en d6, for at se, hvad der sker:

1: En faldlem åbner sig kortvarigt, og spillepersonen falder tre meter ned på et stenunderlag. (Ingen udgange)
2: En gammel beskyttelsesmagi træ der i kraft, og spillepersonen lammes med mindre han kan slå et save -3, [eller klare POW*3]. Lammelsen fortager sig gradvist efter en time.
3-4: En dart udløses fra en revne i væggen med kurs imod feltet.
5: Det siger *"klikkkk!"*
6: Intet.

Kobberdragen
Når man endelig har kæmpet (og kravlet) sig vej gennem "Den himmelske krigs sal", står man igen i en smal gang, men denne gang er uden udsmykning.

Fra enden af gangen kan spillepersonerne først ane et svagt metallisk genskær fra deres lyskilde. Kort efter kan de se to store øjne, der reflekterer lyset, som var de af ædelssten (hvilket de faktisk er). Hvis spille-

personerne stadig fortsætter fremad vil de efterhånden kunne ane omridset af en drages forkrop. Dens form karakteriserer den for kendere som en Shen Lung; men dens skind er rødt som kobber. Omtrent samtidigt hæver dragen hovedet og siger følgende korte meddelelse til spillepersonerne: *"I skal - øhhh - ikke denne her vej."*

Hvis spillepersonerne bliver stående vil den gentage meddelelsen lidt senere, men den vil aldrig sige andet (det er faktisk en "Magic Mouth" spillepersonerne har aktiveret).

Skulle spillepersonerne vælge at fortsætte fremad, er kobberdragen i stand til at lægge magt bag sine ord. Dens mund åbner sig langsomt og ildevarslende, og med mindre alle er vendt om og løbet, står der en stråle af flammer ud fra munden. Save imod "breath", eller tag 20 hp i skade, save = 0 skade. [Slå et dogde for at undgå skade, ellers tager man d6 d6 i skade (slå først d6 for at se, hvor mange d6, der tages i skade.]

Flammestrålen strækker sig sjovt nok nøjagtigt til det punkt, spillepersonerne var nået til første gang advarslen blev sagt.

Kommer spillepersonerne forbi flammestrålen vil de opdage to ting. For det første, at dragen ikke er levende, og derfor hverken kan angribe dem eller slås ihjel. For det andet, at meddelelsen var korrekt. Der er ikke andet end stenvægge bag dragen: Spillepersonerne skulle ikke den vej.

Gravkammeret

Bag den hemmelige dør, leder en lang smal gang hele vejen igennem gravens midte til et lille kammer, der ligger under toppen på nøglehulgravens runde del. Her er et sparsomt udsmykket gravkammer med to sarkofager. Inskriptioner på de to sarkofager fortæller, hvem der hviler hvor.

Under inskriptionen *"Seigi-sama, hersker over menneskene, konge over kongerne, slavebinder af barbarerne, slager af dæmonerne"* ligger Kejser Seigi, eller rettere en urne med hans aske. Man får ikke noget ud af at åbne Seigi's sarkofag, tværtimod overbeviser man den slumrende Dojoko om, at man er gravrøver.

Under inskriptionen *"Dojoko-sama, folkenes trøster, såredes lindrer,*

skarpretter af dæmoner" finder man det hellige katana, der bærer dronning Dojoko's sjæl.

Når sarkofagen åbnes, svæver katanaet øjeblikkeligt op i øjenhøjde, og hænger afventende der. Hvis Dojoko er overbevist om, at spillepersonerne er gravrøvere, går hun øjeblikkeligt til angreb.

Sværdet angriber som en 10. level Samurai for normal skade [80%, skade d10+d4]. Da der ikke er nogen, der bærer sværdet, kan man ikke stoppe angrebet ved at modangribe. Der er kun tre måder at slippe for at blive angrebet på. Man kan flygte fra kammeret (sværdet optager ikke forfølgelsen). Man kan tale til Dojoko under kampen, og overbevise hende om, at man har reelle hensigter. Eller man kan falde på knæ på hendes nåde, hvorefter hun ved telepati vil adspørge en om, hvad man foretager sig, og man kan få en chance for at forklare.

Under alle omstændigheder vil Dojoko forlange en forbandet god grund til at skulle forlade sin mands side. Men får hun den accepterer hun uden tøven, og vil derefter assistere, ikke kun i kamp, men også med råd og vejledning.

Dojoko's force som katana er, at hun første gang hun rammer automatisk sender enhver dæmon tilbage til det skyggerige, han kom fra, uden chance for appel. Problemet er, at Dojoko er så opsat på, at forvise alle dæmoner, at hun vil insistere på, at angribe alt, der er overnaturligt fremkaldt, som hun møder. Hvis ikke bæreren vil være med, gør hun det uden ham. I alle kampe, der ikke indvolverer overnaturligt fremkaldte væsener, tager hun stilling fra sag til sag, og øger eller mindsker krigerens evner efter behag. Hun er i stand til at give en bonus på +4 [+20%], hvis hun ønsker det, eller en lige så stor straf, hvis hun er imod den udførte handling.

Bemærk, at Dronning Dojoko ikke bare er en tilfældig skat, man samler op og tager med. Selv i sin lidt særegne form er hun fuldt ud i stand til at bevæge sig selv, og hun vil kun følge sin bærer så langt, som hun finder, at det er nødvendigt for udførelsen af sit kald. Derefter vil hun bede om at blive stedt til hvile ved sin husbonds side igen. Skulle bæreren ikke ønske at efterkomme hendes ønsker, vil han blot finde, at hun er væk første gang, han har ladt hende ude af synsvidde eller har sovet.

De japanske navne, der er brugt i eventyret, betyder følgende:

Sato = søde sager
Nakayama = mellem bjergene
Hidohara = tung mave
Kareta-machi = dødebyen
Tai-Kyoki = meget skør
Dojoko = medfølende
Seigi = retfærdighed