Dødningenes gravkammer

En ung general fra en fjern fortid ligger begravet her sammen med sin elskede, men udøde tjenere plejer hans grav og holder ham fanget i en udød tilstand, hvor han ikke kan finde sammen med sin elskede i dødsriget.

Et scenarie til Hinterlander af Morten Greis Petersen. Oprindeligt været præsenteret på Fastaval 2013.

Anvendelse

Dødningenes grav kan anvendes som et hulesystem, som heltene støder på ved et tilfælde, mens de er på rejse i ødemarken, eller de er i gang med at følge op på rygter om, at der er et område hjemsøgt af gengangere, som kidnapper de levende. Heltene kan være sendt på en mission af Lucinius, der har modtaget efterretninger om, at rejseselskaber i området bliver overfaldet af dødninge og slæbt tilbage til en ruin. Kommandanten har tilbudt heltene 25 guld hver og plyndringsretten til dem, der kommer levende retur, efter at have kortlagt hulesystemet og standset det, som gør hulerne farlige.

Rammen

Dette hulesystem er rimeligt enkelt. Det består af to lange gange, hvor den ene er højt oppe og munder ud i en bro, som spænder hen over gravens store hal, og den anden grav er et godt stykke nede, og her fører den til gravens store hal. Hulesystemet er til gengæld ret dødeligt med sine mange mærkelige magiske og giftige effekter.

Hulesystemet bliver vedligeholdt af to dødninge-tjenere, der gennem århundreder har passet graven og holdt dens ”fange” i en tilstand af udød. Tjenerne vedligeholder graven gennem levende væsner, som de slæber under jorden, hvor der venter dem en grum tjeneste.

Baggrund: Phedreios’ grav

I en fjern fortid blev en ung adelsmand, Phedreios, og hans ægtefælle begravet med pomp og med pragt, og de fik store dele af deres tjenerskab med sig i døden. For fortsat at opvarte dem i efterlivet, sørger et par magtfulde gengangere, Khnamitus og Stimenoptit, for, at gravene i området forbliver fyldt med friske lig, som skal udgøre det for tjenerskab for det afdøde par. I snit skal der bruges 1-2 nye lig hvert halve år, men ofte kommer der ikke vejfarende ofte nok forbi til at det kan lade sig gøre, og de udøde tjenere mangler almindeligvis at spæde til med 4-6 lig, førend de er tilfredse.

Rygter

Ved fæstningen florerer rygter om de mange mystiske steder ude i ødemarken og om de sære oplevelser, folk har derude. Nogle rygter er sande, nogle er falske, og andre er ikke relevante for eventyrerne.

Hvis nogle af karaktererne har evnen til at opsamle rygter, eller hvis spillerne besidder mikro-supplementer, der giver adgang til rygter, kan de samle nogle af følgende op. Alternativt kan spillerne forsøge at erhverve sig et rygte, som måske har relevans for ekspeditionen – det fremgår af bemærkningerne til spilleder i parenteserne. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. Urteplukkerne ved, at stedet er er underlagt en forbandelse, og en rædselsfuld skæbne venter enhver, som opholder sig i området efter mørkets komme. Da vil de døde rejse sig af jorden og trække enhver levende de finder med sig tilbage i deres grave.
2. Pelsjægerne kan berette, at ingen rovdyr kommer i området. Der lugter af død og råddenskab, og hvis man ikke kaster lidt salt over skulderen, vil de døde hver nat rejse sig af deres grave for at forfølge en.

3. Andre opdagelsesrejsende har hørt historier om, at man kan let finde området, for der står et ruintårn på en bakke, og det er omgivet af grave. Når man kan høre de døde hviske ens navn, så er man der.
4. Fæstningens vagter ved, at området ikke er hjemsøgt, som mange går og tror, men i stedet holder en bande udstødte orker til i området, og de holder alle borte ved at lave falske grave og sprede lig ud, så folk tror, der er hjemsøgt.
5. En alkymist kan fortælle, at han mødte en gang en overlevende eventyrer, der fortalte, at stedet er hjemsøgt af tårer, som græder salte tårer, som har en mægtig magisk effekt, da tårerne i hænderne på de levende giver kontrol med gengangere.
6. En købmand ved bedst: Området ligger ikke langt fra en flod, og smuglere bruger de gamle ruiner til at skjule smuglervarer for kommandanten. De bilder overtroiske folk ind at stedet er hjemsøgt ved hjælp af billige alkymistiske tricks, som de køber af en ikke alt for pålidelig alkymist, som har sin gang i teltlejren ved Fæstningen.

Belønning

Udforskning: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1200)

Mysterier og fælder:

- #3: Knoglesøjlerne 100 point
- #4: Dødsro-kammeret 150 point
- #6a: Phedreios' grav 200 point
- #7: Fælden med giftgas 100/200 point
- #8: Ligsvampfælden 200/400 point
- #9: Kammeret med dødsriget 200 point
- #11: Maskekammeret 100 point
- #13: Statuekammeret 100 point

Bemærk at ved fælder er to værdier. Den første er opdager og undgår og/eller demonterer fælden, og den anden er, hvis man falder i fælden (uanset om det er før eller efter man fandt den).

Genbefolkning

Hvis Khnamitus eller Stimenoptit overlever, vil de reetablere hulesystemet, som det så ud tidligere. Skaren af kæmperotter vil stadig finde bolig i hulesystemet, og fra tid til anden ved ådselsædere finde derhen. Hvis Khnamitus og Stimenoptit ikke overlever, vil hulesystemet stå tomt og blive brugt som rede af ådselsædere og rovdyr, som ikke er bange for at tage stedet som bolig, såsom ådselsluskere og ligædere, og såsom uglebjørne, buletter og cockatrice. Rotter, flagermus, stirges og andre småkræ vil flokkes til stedet, og sådan vil det vare ved, indtil en flok humanoider, orker eller hobgoblins overtager stedet og indretter det.

Omstrejfende væsner

Når der mangler tjenere til det døde adelspar, strejfer enten Khnamitus eller Stimenoptit omkring i området på jagt efter levende væsner, som kan skænkes deres herrer som tjenere. Gravens magiske indflydelse på

området, får lig til at rejse sig og gå igen, men disse gengangere holdes nede af Khnamitus og Stimenoptit, så de mange gode ligdele ikke går tabt.

I hulesystemet er der ikke mange omstrejfende væsner. Tjek hver halve time for, om der dukker noget op. På 1-2 på 1t6 dukker noget op fra følgende tabel:

1t6	Omstrejfende væsner i hulesystemet
1	Khnamitus (1)*
2	Stimenoptit (1)*
3	**Kæmperotter (2t10)** – strejfer omkring efter noget spiseligt
4	**Hvileløst spøgelse (1)** – strejfer evigt omkring indtil stedt til hvile
5	Vildfarne **kobolder (4t4)** – lokket til af grådighed er kobolderne forvildet sig ned i hulerne, men nu er de gået i panik og kan ikke rigtig finde ud igen
6	**Sværm af flagermus (1-3)** – forstyrret af rejseselskabet vælder de ned fra loftet og flakser forvirret omkring.

- hvis Khnamitus eller Stimenoptit er blevet dræbt, erstattes de med **1t6 gengangere**, som er hvileløse døde, der strejfer omkring i graven, fordi Knhamitus og Stimenoptit får stedt dem ordentligt til ro.

I ødemarken omkring hulesystemet er der følgende at rende ind i inden for 2km af hulerne. Derefter er det de almindelige omstrejfende væsner. Tjek hver time; rul 1t6. På en 1'er skal der rulles på følgende tabel:

1t6	Omstrejfende væsner i ødemarken
1	Khnamitus (1)*
2	Stimenoptit (1)*
3	**Kæmperotter (3t8)** – strejfer omkring efter noget spiseligt
4	**Gengangere (1t6)** – hvileløse døde, som endnu ikke er blevet stedt til hvile af Khnamitus eller Stimenoptit.
5	**Orker (2t4)** – orker lokket til af hulerne på jagt efter skatte og let bytte
6	**Ådselslusker (1)** – lokket til at stanken af død

- hvis Khnamitus eller Stimenoptit er blevet dræbt, erstattes de med **1t6 gengangere**, som er hvileløse døde, der strejfer omkring i graven, fordi Knhamitus og Stimenoptit får stedt dem ordentligt til ro.

Området uden for hulesystemet

Dette gravkammer ligger i et bakket og ujævnt terræn, som er beklædt med træer. Indgangen til hulesystemet er let at finde, da det ligge ved foden af en bakke. På toppen af bakken er den forladte ruin af et tårn, hvor dele af væggene op i tredje sals højde endnu findes, mens gulvene er borte. I området omkring ruintårnet er der en masse umarkerede grave.

Ingen stier fører til dette øde område, som har et elendigt omdømme blandt de lokale vejfarende. Stedet siges at være hjemsøgt at onde ånder og de levende døde, som strejfer omkring i området og æder, hvem end de skulle støde på. Selvom ingen stier fører direkte til tårnet, er det let at finde dertil.

Hulesystemet

#1 Kammeret ved foden af trappen

Lys: oplyst af dagslyset. Væsner: ingen

Ved foden af den tilhuggede stentrappe åbner sig et mindre kammer, der ender i en dør mod vest, og i syd er en døråbning. Ved foden af trappen ligger en dynge lig bestående af rådnende orker. Der stinker fælt og kvalmt, og alle skal klare *Resistens (udholdenhed) 8* for ikke at kaste op over det hele. Ligene har ikke noget af værdi.

Trappetrinene og gulvet er sølet til i rådnende væsker fra de mange lig, og der er tydelige spor af, at nogen har bevæget sig op og ned af trappen og dybere ind i hulesystemet (i retning af #3), mens mærkelige spor fra et bizart væsen fører frem og tilbage mellem trappen og det lille gemak ved foden af trappen (altså ind til #2). Sporene kan identificeres (tjek 10), som tilhørende sporene af en ådselslusker. Sporene er rimeligt friske.

#2 Gemak ved foden af trappen

Lys: anelse udefra. Væsner: ådselslusker (på vejen ud).

Det lille tilstødende kammer har kun en udgang, og det er i nordvæggen. Stanken fra de rådnende orker trænger sig også på herinde. Stanken af rådnende lig er stadig voldsom, og den akkompagneres af en højlydt summen af fluer. Gulvet er sølet til i væsker fra de rådnende lig, og der er tydelige spor i sølet efter et bizart væsen, som her har sin rede.

Ådselsluskeren, som har sin rede her, er ikke hjemme lige nu. Når rejseselskabet forlader hulesystemet, er der 80% risiko for at Ådselsluskeren er vendt tilbage til sin rede, men hvis rejseselskabet er forsigtige, kan de liste forbi væsnet uden at vække dets opmærksomhed (sværhedsgrad 12).

#3 Rummet efter trappekammeret

Lys: intet. Væsner: ingen. Effekt: De dødes tårer

Rummet er kvadratisk, og har tre udgange. I den østlige ende af nordvæggen er en trappe, som fører nedad, i den sydlige ende af østvæggen strækker en passage sig dybere ind i mørket, og i vestvæggen er en dør. I rummets nordlige hjørne strækker to slanke søjler sig mod loftet. De er formet af kranier og knogler, der ser ud som om de er smeltet sammen, som var de ler i en pottemagers hænder. Kraniernes tomme øjenhuler og hæslige grin er forstrukket i ansigtsudtryk af vanvittig rædsel. Ved foden af de to søjler er små vandpytter.

Knoglesøjlerne: Undersøges søjlerne nærmere, kan det ses, at tårer pibler ud af de tomme øjenhuler og siver ned på gulvet. Tårerne smager salt, og de brænder af smerte.

De dødes tårer: Et kundskabstjek på 14 afslører, at væsken er *De dødes tårer*. Tårerne kan bruges til at distrahere intelligente gengangere. Fremvises tårerne for en intelligent genganger (Karisma 12), fascineres gengangeren af tårerne og kan forhandles med til at holde sine angreb tilbage, lader fanger gå eller noget tilsvarende. Der er nok til to doser.

Rummet er udover knoglesøjlerne tomt.

#4 Det nordlige rum med trappen

Lys: intet. Væsner: Effekt:magisk aura

I det nordøstlige hjørne af kammet går en trappe ned ad til et lavereliggende område af rummet. I den ende kan anes et alter bygget af kranier. Væggene omkring alteret er bygget op af knogler, ligesom gulvet er det. Ud mellem knoglerne stikker fakkelholdere af smedejern, men ingen fakler er i dem længere. Kranierne på den øverste del af alteret tilstænket med en rødbrun væske.

Khnamitus og Stimenoptit tilbeder en ældgammel Udødelige, der står for døden, i dette kammer, og det har de gjort gennem mere end 1000 år. En hellig aura har lagt sig over kammeret, og den kan mærkes, så snart, man træder ind mellem de mange knogler.

Hellig aura: Dødsro

En sælsom ro rammer alle levende og udøde væsner i dette område, da angsten for døden ophører. Påvirket af auraen opleves døden, som det næste naturlige skridt, og ingen under auraens påvirkning vil forsøge at helbrede sygdomme eller pleje sår, men byder i stedet døden velkommen. Alle påvirkede af auraen skal klare et *Resistens (viljestyrke) 8* eller miste lysten til at forlade stedet, og i stedet sætter de sig på jorden og venter på døden. De kan slæbes fra stedet, da de ikke gør nogen modstand, og uden for auraens indflydelse, kommer de snart til hægterne igen.

Khnamitus og Stimenoptit er vant til området, og de er upåvirkede af auraen.

Skatte: Bag alteret står en simpel keramikvase. I vasen er en halskæde med ædelsten (30 guld), og en ***Stjernestav***.

#5 Den nordlige grotte

Lys: Intet. Væsner: To genganger-tjenere

En trappe fører ind i dette kammer. [I vest] *Trappen fører ned til en langstrakt grotte, som strækker sig mod øst*. [I øst] *Trappen fører op til en langstrakt grotte, som strækker sig mod vest*. *Ned langs væggene blafrer fakler, som er anbragt i sortsvedne fakkelholdere formet af knogler. Grottens vægge er rå og groft tilhuggede, og ud fra væggene stikker løse knogler og brudstykker af kranier. De fleste er århundreder gamle, misfarvede og brune.*

I midten af grotten er en række træborde sølet til i rådnende rester af indvolde, og en voldsom stank af råddenskab blander sig med bizarre krydderier og alkymistiske væsker.

Grotten fungerer som en slags værksted for de udøde tjenere, der til stadighed passer graven. Hvis Khnamitus og Stimenoptit ikke allerede er dukket op og elimineret, så er de at finde i grotten. Khnamitus og Stimenoptit er begge intelligente, udøde væsner, der har været i live i deres udøde tilstand i mere end 1000 år, mens de har passet graven. De er eksentriske, farlige og ikke nødvendigvis fjendtlige (til at begynde med), men de har brug for flere lig/kroppe til at indrette deres grav med.

Khnamitus - Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 11 (magi 15); Morale 14

Khnamitus kan hver runde et angreb.

- **Sjæleflænge+6** - Khnamitus' klør rammer ikke modstanderens krop men dennes ånd eller sjæl; angrebene gør sjælen for et kort øjeblik synlig, så det ses at ofrets sjæl flænges. Ofret mister 1t6 livspoint og 1t3 visdomspoint. Mister ofret alle sine visdomspoint, river Khnamitus modstanderens åndelige legeme fri af kroppen, og ofret bliver et *hvileløst spøgelse*. Tabte visdomspoint heler 2 point om dagen.
- **Hypnotisk blik**: Khnamitus kan hypnotisere alle, der står foran ham inden for 3m. Ofrene skal klare et resistens (viljestyrke) 11-tjek. Fejler de, er de i trance i 1t3 runder. Angreb eller anden fysisk rusken vil få en person ud af trancen; Khnamitus kan foretage et *sjæleflænge* angreb med automatisk succes mod et offer uden at denne ryger ud af trancen.
- **Rindende blod-skriget**: Knhamitus kan 2 gange om dagen udstøde et så skingert et hvin, at mennesker knapt kan høre det, men effekten er der. Alle inden for 5m skal foretage et resistens 10-tjek. Klarer de det, mister de 1t10 livspoint, mens de bløder ud af ørerne. Fejler de, mister de 3t10 livspoint, mens de bløder fra ører, øjne og næse.
- **Udød**: Knhamitus er en korporlig udød med de immuniteter, der følger.

Stimenoptit - Forsvar 13; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 12 (Nekromanti & Drage 15); Morale 14

- **Flænsende kløer+6** - Stimenoptit kan foretage to kloangreb i runden mod samme offer. Skaden er 1t8 pr klo, og blødende sår springer frem på ofret, der bløder 1t4 i skade hver runde, indtil førstehjælp (10) eller helende magi anvendes. Hvis begge klo-angreb rammer, griber Stimenoptit fat i sit offer (undslippe-tjek 13), og kan næste runde foretage sit *Deformere krop-angreb* og foretage et enkelt klo angreb mod en anden fjenden.
- **Deformere krop:** Stimenoptit kan bøje og forme knogler, som var det ler. Får Stimenoptit fat i sit offer, kan en del af kroppen bøjes og vrides til ubrugelighed. Deformiteten er smertefuld, ofret har *ulempe* til alle handlinger, og det deforme område (f.eks. en arm) kan ikke bruges. Effekten er permanent, indtil helbredt med *Bringe balance*.
- **Udød**: Stimenoptit er en korporlig udød med de immuniteter, der følger.

"Skatte"

I en hulning i væggen har Khnamitus og Stimenoptit smidt ejendelene fra deres mange ofre. Nogle smider de med i gravene til deres ofre, andre kasserer de, og der ligger derfor en dynge udstyr her. Der er 4 ødelagte ringbrynjer, 6 slagkofter, 3 læderkyras, 6 spyd, 3 kortsværd, 2 sværd samt sværdet ***Ulvetunge***, 5 daggeter, 2 ødelagte langbuer, 19 pile og tøjet fra mere end 20 personer.

#6 Den store hal

Lys: intet; Væsner: *Kæmperotter (20 styk)*.

Dette er en kæmpe sal. Rummet strækker sig højt op, og strækker sig dybt ind i klippen i sydlig retning. Over for den vestlige indgang er en tilsvarende udgang i den østlige væg. I den sydlige ende er en dør, og højt oppe i den fjerne ende anes en stenbro, som krydser fra den ene side af kammeret til den anden side af kammeret. Fakler kan kun vanskeligt lyse kammeret op, og lange skygger strækker sig langs væggene. En høj piben kan høres mange steder fra i kammeret, og i lysets skær glimter røde øjne fra kæmperotter!

I kammeret lever en sværm af **kæmperotter (20 styk)**. De lever af levnene af lig, som Stimenoptit og Khnamitus leverer, men de går ikke af vejen for at kaste sig over andre levende væsner, som vover sig herind. Sværmen af kæmperotter angriber.

#6a Det sammenstyrtede rum ved den store hal

Lys: Intet; Væsner: Phedreios

Dette kammer er bizart.

Den bagerste ende af dette kammer er kollapset. Væggene er styrtet sammen, og bagenden består af enorme stenblokke, og ud fra stenblokkene stikker rester af stenstatuer og stenkister. Foran dem er kammerets mest sælsomme og groteske ting. Der står en stensarkofag, og op omkring den svulmer en masse af blævrende kød, der stinker råddent, og ser ud som det er utallige hovedløse lig smeltet sammen en skælvende masse, der glinser af rådnende kødsaft, og der vokser store væskeholdige blærer frem på kødmassen. Hele massen har sin "rod" i stenkisten, som den vælder ud af, og klemt fast mellem kistens sider og massen glimter skatte af guld og sølv.

I dette kammer ligger Phedreios begravet i sin evige levendedøde tilstand, hvor Phedreios' døde væv er blevet til nekrotisk kød, der vokser

videre fyldt med ulivskræfter og til stadighed absorberer kød og ligdele ind i sig og svulmer op til en stadig mere grotesk masse. Massen begyndte som et lig nede i kisten, hvor det lå med sine gravgaver. Siden er det svulmet fri af kisten, og gravgaverne ligger klemt fast mellem kiste og kødmasse og kan ikke rives fri uden at konfrontere Phedreios.

En gang var gravkammeret langt større, men den bagerste ende er kollapset og er utilgængeligt.

Den svulmende masse af ulivskød

Da heltene træder ind i kammeret er massen i sin slumrende tilstand, hvor den skælver og skvulper langsomt og pulserende, som en sovende masse, der af og til famler omkring sig med en tentakel formet af muskler og sener. Heltene kan forsøge at komme i kontakt med den slumrende Phedrios, hvis bevidsthed ligger dybt inde i massen. Hvis de angriber massen, vil Phedreios automatisk vågne og være forvirret og råbe ud fra massen til sine angribere. Hvis angriberne ikke indstiller deres angreb, vil Phedreios gå amok.

Den slumrende Phedreios

Dybt inde i den skælvende masse af ulivskød, glinsende af ligsafter og boblende af råddenskab, når pusfyldte blærer sprænges og udgyder nærmest levende råd, er Phedreios' slumrende bevidsthed, som knapt aner, hvad der foregår omkring den opsvulmede, groteske masse, som udgør hans legeme. Phedreios er ikke bevidst, men hvis rejseselskabet anråber ham og kommer gennem den tykke skal af dødt-levende kød (Karismatjek 12), vil de vække hans bevidsthed, og de kan kommunikere med Phedreios.

Phedreios er ikke sin tilstand eller fysiske krop bevidst. Han føler, han ligger under en varm dyne eller et varmt badekar, hvorfra han netop er blevet vækket af en drøm, og han tror, han stadig er i live, at hans elskede Meriadme er i live, og at hun kommer og er ved hans side lige om lidt.

Hvis heltene kan overbevise Phedreios om, at han er død, og han ulever videre som en grotesk vanskabning, vil det splintre hans sind, og i sin vanvittige tilstand vil han få den skælvende masse af ulivskød til at gå amok, svulme op og danne bizarre lemmer og pseudopoder, som flejler omkring. Karismatjek 11 for at overbevise Phedreios

Hvis heltene kan overbevise Phedreios om, at hans elskede Meriadme er død og begravet, vil hans sind kollapse af sorg, og hans livslyst forsvinder ud af ham, og den svulmende masse synker sammen og langsomt den dør. Karismatjek 16 for at overbevise Phedreios (hvis Phedreios er gået amok, kræver det kun karismatjek 12, at overbevise ham).

Phedreios - den ulevende

Forsvar 12; Tærskel 17; 8 sår; Resistens 16 (massen er at betragte som udød); Morale 12

Blære med ulivskødsaft og pus: En blære sprænger og pus i en rækkevidde af 3m springer ud over rammer alle, der ikke klarer et resistens (undvige) 11-tjek. Ramte personer mister 1t6 livspoint, og blærer vokser frem på deres hud, hvor de blev ramt.

Pseudopode: en "tentakel" af muskler og sener strækker sig ud af massen og fejer søgende omkring. Den kan bevæge sig med stor kraft eller slå som en pisk: angreb+4; skade 1t8.

Der kan sprænges en blære hver 1t3 runder, og der kan angribes med en pseudopode hver runde.

Hvis Phedreios går amok (se ovenfor): **6 groteske lemmer af ulivskød+6**; skade 1t8+effekt.

Effekt (lemmerne har forskellige effekter, hver gang de rammer - rul 1t6)

- *1-2) Syre* – Ofret mister ekstra 1t10 livspoint eller hvis ofret har rustning på, beskadiges rustningen i stedet. Den mister 1t4 forsvarspoint, og hvis det reducerer bonussen til 0 eller lavere, er rustningen helt smadret.

- *3-4) Ulivskraft* – Angrebet trækker livskraft ud af ofret, der mister evnen til at bruge den del af kroppen, der blev ramt (rul 1t6: 1-2 højre arm, 3-4 venstre arm, 5 - højre ben, 6 - venstre ben). Effekten varer indtil helbredt ved magi (Bringe Balance, Helbredende drik etc.).
- *5-6) Absorbering* – Tentaklen griber ofret og løfter det op i luften. Ofret kan rive sig fri eller smyge sig fri (sværhedsgrad 10), og hvis ikke, så den efterfølgende runde trækkes ofret ind i massen, hvor dennes legeme smelter sammen med massen og bliver en del af ulivskødet. Phedreios får et ekstra sår point, men ofret kan forsøge at bruge sin mentale kræfter til at holde Phedrios tilbage (visdom eller karisma mod sværhedsgrad 12; hvis succesfuldt har Pherdrios 1t6 færre angreb), hvorefter ofret ophører med at eksistere.

Lemmerne kan strække op til 10m, og Phedreios kan danne yderligere lemmer til at trække sig frem med. De ekstra lemmer skyder ud fra ulivskødet, griber fat i vægge, lofter og gulve, og på den måde trækker Phedreios sig langsomt men stødt frem. Hvis han på denne bizarre måde, fanger en modstander, bliver denne automatisk ramt af et succesfuldt absorberingsangreb (som beskrevet ovenfor).

Skatte

- 10 bulede sølvfade (60 sølv stykket)
- 10 bulede guldbægre (50 sølv stykket)
- 40 stykker ødelagt bestik (elfenbenet er ætset væk; sølvet er tilbage) (4 sølv stykket)
- 2 forslåede lysestager i guld (70 sølv stykket)
- ***Sejrsspydet*** - Phedreios' magiske spyd

#7 Forkammer til Meriadmes grav

Lys: Intet; Væsner: Ingen; Effekt: Fælde

Kammeret er mørkt, og de sortmalede vægge synes at suge lyset til sig. Gulvet og loftet er lavet af kæmpestore, sorte marmorfliser, som er nærmest spejlblanke, var det ikke for et fint lag af støv, som tidens tand har efterladt sig. I den fjerne væg er en en sort stendør flankeret af sorte marmorsøjler formet, som en skare af de dødes ånder, der hvirvler ind og ud af hinanden, mens de suges ned i dødsriget. Stendøren selv ligner en port til dødsriget med sine smukke udskæringer. Til højre for døren er anbragt en grålig stenplade med en sirligt hugget indskription.

Stenpladen

En stenplade ved siden af kammerets næste dør er fyldt med inskriptioner på det gamle sprog. Tydningen af teksten: Intelligenstjek 10.

Inskriptionen: *Her hviler Meriadne, datter af Hellioandoros, ægteviv til Phedreios, søn af Pluthanatos, sat i graven i sorg over hendes elskede Phedreios, der faldt i krigen mod de ni orkkongeriger. En evig forbandelse skal hvile over den, der bryder gravens fred.*

Der hviler ingen forbandelser over kammeret, men en fælde i dette kammer, og et naturfænomen i næste fungerer som trusler mod gravrøvere.

Døren

Der er ingen lås på døren, men den er enormt tung at skubbe op. Døren glider langsomt og støjende op, når den skraber hen over gulvet. Den har ikke været åbnet, siden Meriadme blev begravet. At åbne døren kræver Styrketjek 16. Der er plads til at en person kan hjælpe; assistere: styrketjek 10, og succes giver en +4 bonus til den anden.

Fælde: Gulvet er dækket af fliser, og en flise i midten af kammeret er trykfølsom. Når der trædes på flisen, høres et højt klik, og slippes flisen, aktiveres fælden. Fra seks små huller i loftet over trykpladen, står en sky af giftgas lige ned og rammer ofret. Giften bliver hængende i tre runder og påvirker alle, der kommer tæt på flisen. Alle ramt af giften skal klare et *resistens (gift)* 8 eller miste 3t8 livspoint.

OBS. Fælden kan omgås, hvis heltene undgår at "slippe" flisen, f.eks. ved at placere noget på pladen, som er lige så tungt, som personen+udstyr, der aktiverede fælden.

#8 Meriadmes grav

Lys: intet; Væsner: ingen; Effekt: Fælde

Smukke hvide søjler med bemalede mamorroser, som snor sig over søjler og vægge pryder kammeret. Gulvet er bygget store sorte og hvide marmorfliser, og lænende sig op af væggen mellem to søjler står en støvet glaskiste. Det støvede glas er helt sort, som om noget sort på indersiden helt dækker glasset og skjuler, hvem end eller hvad end der er begravet.

For længe siden blev Pheidros' ægtefælle stedt til hvile i dette kammer, men tidens tand har ikke været nådig, og hvor Pheidros er bevaret i sit kammer i en bizar ulivstilstand vedligeholdt af hans udøde tjenere, er Meriadnes grav forfaldet, og hendes legeme rådnet bort, da en ligsvamp slap ind i glaskisten, inden den blev lukket.

Glaskisten

Lænet op af væggen står en glaskiste, hvis glassider uden på er beskidte og støvede, og hvis inderside er dækket af sort "støv", som klæber sig tæt til glasset og gør det næsten umuligt at se, hvad der er inde i glaskisten - men holdes lys tæt på glasset, ses noget glimte gyldent derinde.

Inde i kisten har en *ligsvamp* fortæret liget, og derefter har svampen spredt sine støvdragere overalt, og de har sat sig på indersiden af kisten ude af stand til at slippe ud. Når kisten åbnes (om låget løftes eller glasset ødelægges), vil svampesporerne stå ud i en sky, og påvirke alle der er inden for 2m af kisten. Inde i kisten er de forvitrede knogler af Meriadne beklædt med en sort hinde af svampesporer.

Fælde: Svampesporer fra ligsvamp. Sky af sporer, rkv 2m, resistens (gift) 10 eller blive forgiftet af svampesporer; effekt: personen inficeres og begynder at hoste voldsomt, og snart begynder blod at blive hostet op; efter 3. runde tager ofret 1t4 i skade pr. runde, indtil infektionen er standset, kureret (sværhedsgrad 10) eller vedkommende har mistet 20 livspoint. Herefter forbliver svampene i kroppen, men uden at æde løs af ofret, der nu hver dag mister 1t8 livspoint, indtil dette helbredes (sværhedsgrad 18).

Fælde: Svampesporer på knogler. Sporer via berøring, resistens (gift) 8 eller blive forgiftet af svampesporer; effekten er samme som foroven.

- OBS! har man allerede været udsat for svampeskyen, er der ingen yderligere effekt fra svampesporerne.

Skat: Inde i kisten hænger der en guldhalskæde om Meriadmes hals, og der er en sølvtiara med ædelstene på hendes kranie. I bunden af kisten ligger levnene af an daggertskede med en fortryllet daggert.

Guldhalskæde (50 guld), Sølvtiara (20 guld), **Meriadmes daggert.**

#9 Sidegemakket - helligdommen

Lys: intet. Væsner: ingen. Effekt: hellig aura

I kammeret er anrettet en række små altre til dødens mange aspekter. Kammeret blev indrettet til dødsrigets Udødelige for at behage dem og derved lade de døde hvile i fred. Ingen udøde eller gengangere kommer i dette lokale, da det fylder dem med frygt (*ulempe* på alle handlinger).

Rummet udstråler ikke ondskab eller ødelæggelse, men alene omhandler døden, som en naturlig ende på livet. Heltene kan uforstyrret slå lejr her, da ingen udøde vil genere dem her.

På vægbillederne og fra altrene kan heltene lære, at døde drager til dødsriget for at leve videre her, og at folk som elsker hinanden højt eller har knyttet nære bånd, kan genfinde hinanden i dødsriget, men udøde

finder aldrig vej til dødsriget, da de er fanget i en ulevende tilstand.

#10 Kammeret med lysekronen

Lys: intet. Væsner: Spøgelse.

Dette kammer er enkelt indrettet. Der er tre udgave, en i nord-, øst- og vestvæggen. Væggene er dekoreret med smukke tegninger, der forestiller de dødes liv i dødsriget, og hvordan de samler sig om de levendes offergaver. I en ring på gulvet er en masse små klumper af stearin og voks. Oppe under loftet hænger en rusten metalkæde, som holder en gammel lysekrone oppe. Lysekronen er formet af knogler, og midten er et hæsligt smilende kranie. Rester af gamle vokslys sidder på lysekronen.

Kammeret er hjemsøgt af et spøgelse, der kræver sine knogler begravet. Knoglerne er blevet brugt til at bygge lysekronen. Spøgelset dukker op kort efter, at rejseselskabet er trådt ind i lokalet, og det vil forsøge at både angribe, besætte og forhandle for at få sine gamle bene tilbage. Flås lysekronen ned og begraves eller kremeres knoglerne, stedes spøgelset til hvile.

Spøgelset Androikitus

Androikitus var en af tjenerne, der blev sat til at vogte graven, men hans karriere blev kort, da han blev forrådt af de andre tjenere, der brugte ham i stedet til at indrette graven. Lige siden har han hjemsøgt dette hjørne i håbet om at blive stedt til hvile.

Androikitus: Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 6; Resistens 10 (fysiske angreb 16); Morale 12.

Androikitus kan foretage to telekinetiske angreb hver runde ved siden af, at han snakke med folk og bruger sit . Vær opmærksom på, at det telekinetiske angreb ikke ses foretaget af eller kommende fra Androikitus, og det samme gælder hans døsighedsaura, som også er et "uset" angreb.

- **Telekinetisk angreb**: Ting kastes gennem rummet med en usynlig kraft. Småsten, løse genstande osv. sendes flyvende. Hver runde kan 2 angreb foretages. Angreb+8; skade 1t4.
- **Døsigheds aura**: En usynlig aura stråler ud fra Androikitus i en radius af 2m, og påvirker alle i hans nærhed. De skal klare et *resistens (viljestyrke)* 10, og hvis de fejler, bliver de døsige og falder i søvn efter 1t4 runder. Når først et væsen har modstået auraen, kan den ikke påvirke væsenet før indtil solopgang. Hvis et væsen er påvirket og er ved at falde i søvn, skal væsenet i de mellemliggende runder ikke lave flere resistenstjek.
- **Besætte**: Hvis Androikithus kan slå en modstander bevidstløs med sin døsigheds-kraft, kan han runden efter forsøge at besætte ofret. Det kræver hans fulde koncentration, så ingen andre angreb er mulige. Androikithus laver et angreb, som ofret skal klare et *resistens (viljestyrke)* 12 imod, eller er vedkommende under Androikithus' kontrol. Androikithus kan fordrives med en styrke 4 Fordrivelses-formular.

#11 Anekammeret

Lys: intet. Væsner: ingen. Effekt: magisk fælde.

Rundt på væggene er ved første øjekast en masse ansigter, men det ses snart, at de er masker bemalede med ansigtsudtryk, der viser ældre mænd og kvinder i fordybelse. På gulvet ligger strøet ligene af smådyr, indtørrede, nærmest mumificerede og knasende tørre.

Maskerne på væggene er billeder af Phedreios' slægtninge. De gengiver bedsteforældre, oldeforældre og så videre. Hver af dem var oprindeligt en smuk, hvid gipsmaske smukt malet for at gengive anernes ansigter til evigt minde. Til hver maske blev lidt af anernes ånd bundet, og ved at skænke maskerne offergaver kun de få lidt livskraft

til at holde masken ved lige og være åndeligt til stede. Nu er maskerne sultne, for dødningene glemmer ofte at fodre dem.

Fælde: Maskernes livskraft

Træder man ind i lokalet, kan man høre sukkene lyde fra maskerne, som gør sig klar til at suge livskraften fra lokalets gæster. Efter en runde, åbner alle maskerne der mund med en knirkende bevægelse, og de begynder at suge livet ud af levende væsner i kammeret. Alle skal lave et Resistens (viljestyrke) 10 ellers trækker maskerne 1t4 livspoint hver runde ud af ofrene, indtil ofret er dødt eller har revet sig fri. Ofre kan rive sig fri med et styrke- eller visdomstjek 10, og de kan forsøge hver runde.

Obs. fælden kan ikke demonteres, men hvis maskerne er mættede, trækker de ikke livskraft ud af folk. Mættede masker bliver først sultne efter en måned igen.

Mysterium: Anernes minder

Har maskerne mæsket sig i mindst 10 livspoint, får de kulør tilbage i deres ansigter, og de begynder nu at fortælle historier og minder på deres ældgamle sprog fra dengang, personen som de forestiller, var i live. Det meste er anekdoter og historier om slægten, som er uden værdi for rejseselskabet. Er man tålmodig eller får spurgt ind til det, fortæller anerne historien om den unge Phedreios.

Beretningen om Phedreios

Phedrios var en ung mand, der elskede sin Meriadne. Han var general for Milenianerne, der havde en mægtig storby her, men han blev forrådt af den mægtige troldmand Glaumvorax, der havde set den smukke Meriadne, og i sin grådighed begærede han hende. Han lokkede derfor Milenianerne i krig med orkstammerne og planlagde det så, at Phedreios ville falde i krigen. Phedreios faldt, og da budskabet nåede byen, ville Glaumvorax gifte sig med den sørgende enke, men Meriadne drak gift og drog til dødsriget for der for evigt at være sammen med sin Phedreios. Rasende nægtede Glaumvorax at lade de to få hinanden, og han omgjorde Phedreios' lig således, at det var evigt ulevende, og Phedreios kunne derfor ikke drage til dødsriget.

#12 Broen over hallen

Lys: intet; Væsner: ingen; Effekt: ingen

En smal stenbro strækker sig gennem mørket over en dyb afgrund fra øst mod vest. Bro er smal, uden rækværk og glat, og i skæret fra lanterner og fakler er det tydeligt at broen går fra en åbning i den ene væg til en åbning i den modsatte væg, og at den spænder hen over et langstrakt dybt lokale, hvis gulv ligger dybt, dybt nede.

Der er 20m ned. Falder nogen distancen, tager de 5t6 i skade. Broen er solid men smal.

#13 Kammeret ved broen

Lys: intet; Væsner: Effekt: fortryllet statue.

Væggene i dette kammer er beklædt med sorte fliser, der får lyset fra faklerne til at hoppe og danse på sær vis. I midten af kammeret er en statue af sort glas, der ser ud som om den suger alt lys til sig. Statuen forestiller en gammel kvinde, statelig og med et magtfuldt blik, der med rank ryg strækker hånden ud mod stjernerne.

Statuen er lavet af magisk, sort krystalglas, og den udstråler magi, som let kan mærkes (Sanse magi 6). Inde i statuen er en masse ånder fra afdøde, og ser man godt efter, optræder de som skrøbelige ånder formet af røg. Når en ånd træder helt frem i statuen, skifter statuen form efter den ånd, der har trådt frem i glasstuen. Statuen rummer ånderne af døde, som ønskede en chance mere i livet. Lægger man sin hånd på statuen, kan man mærke et underligt sug i sin krop, og lader man hånden blive liggende, strømmer ånderne derhen for at bytte krop med en, og personens ånd bliver trukket ind i statuen, mens en ånd fra statuen tager plads i kroppen. Imens skifter statuen form og forestiller den person, som senest blev trukket ind i statue.

Appendiks: Magiske skatte

Klip ud og giv til spillerne, når de tager en magisk skat i besiddelse.

De dødes tårer

Tårerne kan bruges til at distrahere intelligente gengangere. Fremvises tårerne for en intelligent genganger (Karisma 12), fascineres gengangeren af tårerne og kan forhandles med til at holde sine angreb tilbage, lader fanger gå eller noget tilsvarende.

Meriadmes daggert

En smuk daggert med en flot svungen klinge og et elfenbensskæfte. Ned langs klingen er dekoreret med roser, og mellem roserne kan der på det gamle sprog læses "*Til min evigt elskede i mindet om hedekys i rosenlunden*". Daggerten besidder en række magiske kræfter:

A) **Liflig rosenduft**: Ud fra daggerten springer en liflig rosenduft, som virker beroligende og døsende på omgivelserne. Duftens ophav er vanskelig at placere, men alle inden for 5m mærker duften, og hvis de ikke er i kamp eller på tilsvarende vis distraheret, får alle en +2 bonus til forhandlinger, da alle bliver mere medgørlige (resistens (viljestyrke) 14 for at modstå). Efter 2 minutter med rosenduften, skal alle i området klare et resistens 10-tjek, eller også bliver de døsige og falder i søvn i løbet af 1t4 runder. Har man klæde for næsen eller lignende beskyttelse, får man +4 bonus til at modstå døsighedseffekten.

B) Ved en ekstrem succes (ren 20'er) kan effekten "Livsdræn" vælges. **Livsdræn** trækker 1 sår eller 5 livspoint ud af ofret og giver det til daggertens bruger.

C) **Roser**: Roserne på klingen springer pludselig til live og begynder at sno og vride sig. Blomsterne vokser fra klingen ud mod et offer op til 1m væk, som de griber ud efter (angreb+6), og får de fat, vikler tornede ranker sig om ofret og blod begynder at sive ud af tornesårene (1t8 i skade. Har roserne fået fat, gør de automatisk skade hver runde, indtil ofret river sig fri (undslippe 7). Hvis roserne dræber personene, slår en plante rod i liget og straks blomstrer den op. Efter 1t4 runder, begynder rosenplanten at gribe ud efter enhver, som kommer den nær (også daggertens bruger).
D) Daggertens bruger har +4 forhandlingsbonus med plantevæsner.

Sejrsspydet

Sejrsspyddet er et smukt metalspyd med et langt smalt spydhoved som glimter gyldent og udstråler en forunderlig kraft.

A) **Sejrsskænker** - spyddet skænker livskraft til de sejrende. Efter endt kamp vil spydbæreren og dennes allierede - hvis de vandt kampen - opnå livspoint svarende til 1 førstehjælpsterning (og der kan bagefter stadig finde førstehjælp sted).

B) **Krigsbrøl** - sejrsspyddet lader et løvebrøl gjalde ved kampens begyndelse. Brølet kan høres vidt omkring, og det styrker spydbærerens og allieredes morale. De har *fordel* på resistenstjeks mod frygt, og +2 bonus på at intimidere deres fjender. Sejrsspyddet udslynger altid sit brøl ved mindst en kamp hver dag, og hvis den ikke får lov til det, gør den det mod spydbærerens ønske (kan holdes tilbage med et karismatjek 10).

C) Ved en ekstrem succes (ren 20'er) kan effekten 'Ærefrygt' vælges. **Ærefrygt**: Modstanderen tager maksimum skade. Hvis modstanderen overlever dette, laver spydbæreren et karismatjek+4 mod ofrets morale. Er det en succes, mister modstanderen sin kamplyst.

D) **Ingen kujon** kan bære Sejrsspyddet, og flygter spyddets bærer fra kamp, hvor nederlag ikke er åbenlyst, kommer denne automatisk til at tabe spyddet.

Stjernestav

Stjernestav er en magisk krystalstav på omtrent 10cm af gennemsigtigt krystal. Krystalstaven indeholder 10 bittesmå sfærer, som lyser op, når staven rystes, og hver gang krystalstavens kræfter anvendes, forsvinder en af sfærerne:

- **Stjernelys** - ud af staven vælder et blødt, blegt lysskær som renser alle levende væsner inden for 4m af staven. Staven fungerer som et resistenstjek mod gifte, sygdomme, infektioner og lignende, og giver et resistenstjek+6.
- **Stjernesol** - fra staven flyver en gylden sfære, som svæver op over hovedet på krystalstavens bruger, mens den vokser sig stor, indtil den fylder 1m i diameter, og fra sin position sender den et skærende lys ud, som brænder mørke bort. Alle udøde, dæmoniske væsner og skyggevæsner inden for 5m rammes af et magisk angreb+4, og rammes de, tager de 1t8+4 i skade, og rammes de ikke, tager de stadig 1t4+2 i skade.
- **Stjernetåge** - en sky af stjernetåge i mange farver fyldt med blinkende lysprikker, der gengiver fjerne solsystemer vælder ud af staven. Et kegleformet område på 5m i længden og 3m diameter i den brede ende påvirkes, og alle væsner i Stjernetågen rammes af et magisk angreb+4. Påvirkede væsner fortrylles af stjernetågen, som de står og beundrer uopmærksomme på deres omgivelser. Effekten varer 1t6 runder, men hvis de angribes eller forstyrres voldsomt (f.eks. ruskes i), ophører effekten straks.

Stjernestavens effekter og aktiveringsmetode kan identificeres med et Sanse magi 12.

Ulvetunge

Et tohåndssværd, der tilhørte Helten fra Tærskel, Ivan, og han brugte det i sine mange kampe mod goblinerne fra Dunkelskov i Karameikos. Helten fra Tærskel forsvandt siden i bjergene nord for købstaden Tærskel i jagten på Den skjulte dal.

Ulvetunge er et sværd, der tørster efter sine ofres blod. Når sværdet får færden af sin modstander, øger det chancen for at man rammer sin modstander.

A) **Færden af blod**: Hvis Ulvetunge rammer forbi en modstander, får man *fordel* på sit næste angreb mod samme modstander.

B) **Blodtørst**: Hvis Ulvetunge rammer sin modstander og denne overlever, får Ulvetunge +2 skade på sit næste angreb, hvis det rammer. (De to effekter kan ikke kombineres)

C) Ved et en ekstrem succes kan effekten "**Ulvebid**" vælges: Ulvebid vælter modstanderen omkuld, og Ulvebids bruger får både *fordel* og +2 skade på næste angreb mod samme modstander.

Appendiks: Monstre

Hvileløst spøgelse

Hvileløse spøgelser 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 ; 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 spøgelse 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 fejt 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.

Kæmperotte

Rotter på størrelse med små hunde. Omtrent en halv meter lang, hvis ikke større, med enorme tænder og øjne, der synes at gløde rødt. Kæmperotter er aggressive, og i flokke kaster de sig gerne over selv store væsner. Kæmperotter har en instinktiv frygt for ild, og de angriber næsten udelukkende, når de er i overtal, eller hvis de er trængt op i en krog.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 8 (14 mod gift og sygdom); Morale 12 (ild 8); Angreb Bid+2; Skade: 1t6.

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er rotterne mere tilbøjelige til at holde sig tilbage (Morale 8 mod ild).
Trængt op i en krog: Rotten går i panik, og den har *fordel* på alle sine angreb, indtil den kan flygte fra sine angribere.

Flagermusesværm

En af gangen er flagermus harmløse, allerhøjest en smule distraktion, men en hel sværm kan forvirre, skabe panik og rive og skramme folk. Sværmen af flagermus flakser omkring, og medmindre drevet af trolddom bevæger sværmen sig tilfældigt rundt, indtil den kan finde en udgang eller der er ro over stedet.

- Forsvar 10; Tærskel (område-effekter 8); Sår 6; Resistens 8; Morale 10 (ild 6); Angreb: Rifter og skrammer+2; skade 1t4+forvirring.

Sværm: En del magi og effekter virker ikke mod sværmen, da f.eks. en forgiftet daggert højest vil såre en blandt mange flagermus. Tilsvarende er flagermus vanskelige at påvirke med sociale effekter. Sværmen har ikke en regulær tærskel-værdi, da kun områdeeffekter kan påvirke sværmen.
Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er flagermusene mere tilbøjelige til at flakse uden om fakler og lignende (Morale 6 mod ild).
Forvirring: Personer fanget i sværmen, skal klare et resistenstjek (viljestyrke/mod) 10. Fejles tjekket, er personen forvirret og skal klare et visdomstjek 8 for at kunne handle. Tjekket skal laves hver runde, personen er fanget i sværmen. Fejler resistenstjekket med mere end 4 point, er personen også ramt af panik: *ulempe* på alle handlinger, så længe vedkommende er i sværmen og i 1t4 runder derefter.

Ådselslusker

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

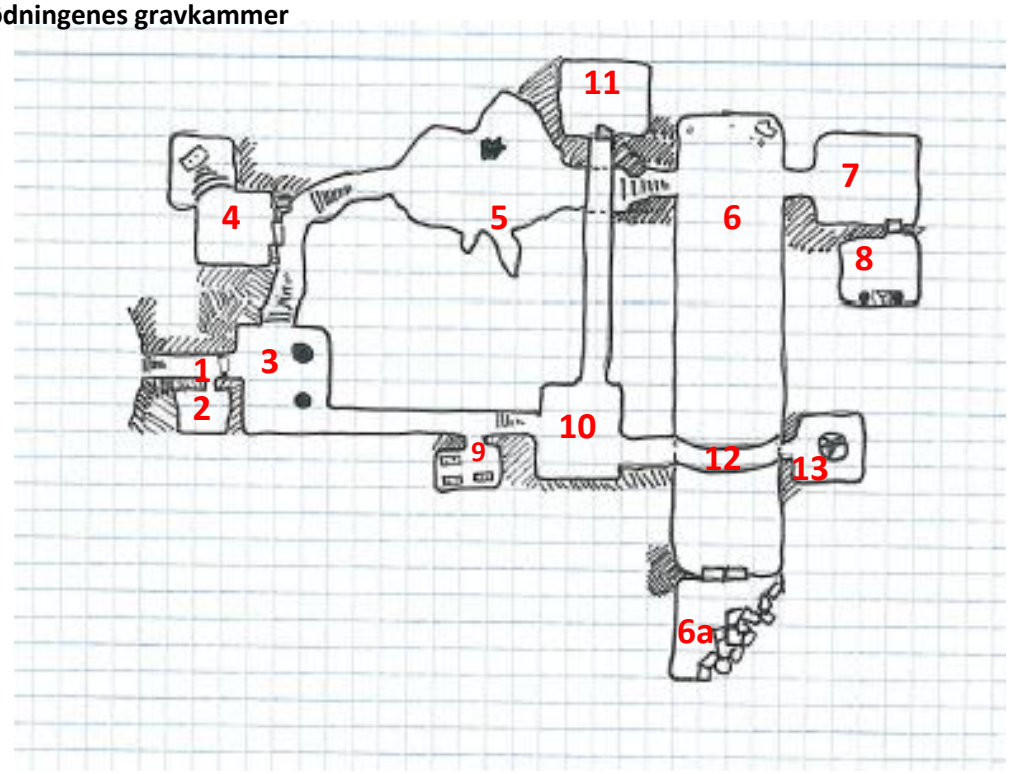
- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift.

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

Genganger

Et levende kadaver, der hungrer 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 rådnende 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: Gengangere har *ulempe*, når de opholder sig i sollys.

Dødningenes gravkammer