Oraklet i Marmorgraven

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

Foromtale

Dybt inde i skoven ligger Marmorgraven. Hjemsted for viise folk og orakler, men vejen dertil er farlig, og oraklerne er kryptiske. General Visenius står over for at føre Kejserrigets hære ind i et af de største slag i mands minde, og han har desperat brug for at kende fremtiden. For at fjendtlige spioner ikke skal sabotere hans planer sendes et eventyrere og lykkeriddere på en hemmelig mission til Marmorgravens orakler. Anført af vismanden Patmos begynder en farefuld færd ud i vildmarken.

I rollerne, som de eventyrere, der skal bringe et afgørende orakel for dagen, sendes I på en færd til Marmorgraven, hvor talrige farer lurer.

Baggrund

Eventyrerne drager til Marmorgraven ifølge vismanden Patmos for at skaffe oplysninger til general Visenius om det kommende slag, som generalen snart skal udkæmpe. Historien begynder for vort vedkommende kort før selskabet ankommer til Marmorgraven, hvor hoveddelen af spillet udspiller sig. Selskabet rejser kortvarigt gennem en skov, førend de kommer til Marmorgraven, hvor de skal finde oraklet og indhente oplysninger.

Scenariet begynder med en præsentation af situationen for spillerne. Efterfølgende drager de gennem skoven 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 og de talende statuer og finde oraklet – og bagefter konfrontere de snigmordere, som er blevet sendt efter dem. Eventyrerne er i selskab af en vismand, der kan pege dem i nogenlunde den rigtige retning.

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.

Oraklerne, guiden og snigmorderne

Vismanden Patmos er blevet udvalgt af general Visenius' løjtnant Petrokles til en hemmelig mission, og han har fået udstukket eventyrerne til at hjælpe sig. Patmos ved, at i Marmorgraven i et område med rødt marmor er en særlig marmorstatue, som kan levere de orakelsvar, som general Visenius har brug for.

Fjender eller rettere generalens rivaler er uheldigvis kommet på sporet af Visenius' planer, og de er villige til at vove Kejserrigets sejr mod fjenden, hvis det giver dem en chance for at spolere general Visenius' planer, så de har sendt en flok snigmordere efter eventyrerne med instruks om at slå til, hvis det lykkes eventyrerne at få et svar fra oraklerne i Marmorgraven.

Karakterernes baggrund

Baggrund for spillerne:

I er eventyrere i Kejserens tjeneste. Kejserriget er stort og mægtigt, men ude mod øst ligger et andet imperium, som længe har rivaliseret jeres. Det er efter årtier blevet til talrige slag mellem de to riger, og hvert år sender Kejseren nye tropper til fronten.

I befinder jer imidlertid langt mod vest, omtrent så langt man kan komme fra fronten ved Kejserrigets yderligste forpost kaldet Den ensomme fæstning. Den vogter over et øde land, hvis navn ingen kender, men som er hjemsted for talrige mystiske ruiner, som har draget mange eventyrere til fæstningen. Så mange, at der er en hel teltlejr med eventyrere og folk, der lever af at sælge udstyr til dem, omkring Fæstningens mure. I har selv været blandt de eventyrere, men I er også folk i Kejserens tjeneste, og I stillede derfor beredvilligt, da en vismand dukkede op med et kejserligt segl og satte jer stævne.

Mødet med Patmos:

Karaktererne møder nu Patmos, som du skal rollespille. Hans første opgave er at briefe karaktererne, og dernæst rejse med dem ud i ødemarken. Karaktererne skal ikke kun finde oraklet i Marmorgraven, de skal også beskytte Patmos på rejsen! Patmos er en birolle, som du skal spille gennem hele scenariet. Der vil i dele af scenarieteksten være nogle forslag til, hvordan Patmos opfører sig.

- Patmos er en ældre herre, omkring de 50, med sort hår og velplejet skæg. Han er iført en grøn kappe og en høj grøn hat, der viser hans status som vismand fra Turicum. Hans bløde hænder, velduftende parfumer og bløde træk viser, at han ikke lever eventyrernes barske liv i vildmarken.
- Patmos er uerfaren med livet i vildmarken, han har ingen kamptræning, og han har ingen ide om hvor farligt, der kan være derude. Normalt lever han det sikre liv i storbyerne, hvor han studerer stjernerne og lægger horoskoper for kejserlige embedsfolk.
- Patmos vil være virkelig træls for eventyrerne med sine manglende evner, sin tendens til at gå i panik, og med hans behov for at blive reddet af eventyrerne. Patmos kan dog komme med oplysninger om Marmorgraven, som kan hjælpe eventyrerne fremad.
- Patmos kan godt omkomme undervejs. Han har ikke nogen plotimmunitet. Sørg i første omgang for, at når han havner i farefulde situationer, at eventyrerne har en chance for at redde ham, men går ting galt, kan han sagtens omkomme. I så fald er det op til eventyrerne at hjembringe orakelsvarene. Hvis Patmos selv synes at tinge bliver farlige, eller det lykkes eventyrerne at overbevise ham om det, vil han trække sig tilbage, og gemme sig i buskadset

uden for Marmorgraven, hvor han vil vente på, at eventyrerne kommer tilbage med orakelsvar.

Patmos har lånt en spisesal på Den ensomme fæstning af Kommandant Lucinius, og her mødes han med eventyrerne. Det er din chance for at give spillerne et godt indtryk af, hvem Patmos er. Patmos forklarer eventyrerne følgende:

- I er blevet udvalgt til en vigtig og farefuld mission. General Visenius skal føre den Kejserlige hær ud i et dristigt slag med fjenden, og han har brug for orakelsvar om slagets fremtid. Der er et berømt orakel, en trio af orakler faktisk, i et sted kaldet Marmorgraven. Det er et underjordisk tempelkompleks med talende statuer, som er besjælet med vise og lærde folk fra fortiden, herunder en trio af orakler, som holder til i en sal af rød marmor.
- Opgaven er at indhente et orakelsvar, som kan overdrages til general Visenius, som giver ham et så klart billede som muligt af hans og hærens skæbne.
- I vil blive belønnet rundhåndet af general Visenius for at levere et så klart svar som muligt.
- Jeg vil rejse med jer til Marmorgraven og hjælpe jer nede i graven med at finde oraklet. Vi tager af sted i morgen tidlig. Der vil være tre dages rejse gennem skoven førend vi når Marmorgraven.

Du kan bruge Patmos til at guide spillerne gennem Marmorminen, minde dem om deres opgave og uddybe noget af stedets historie.

Snigmorderne

Snigmorderne er en flok mordere, som general Visenius' rivaler har sendt efter Patmos og Patmos' folk. Snigmorderne er veteraner fra Kejserkrigene, og de er loyale folk. Patmos ved ikke, at der er snigmordere efter ham, og de vil først blive bemærket mod slutningen af scenariet.

- Snigmorderne vil vente med at konfrontere eventyrerne til efter, at eventyrerne har fået svar af oraklerne. Hvis eventyrerne ikke får skaffet nogen svar, vil de ikke slå til.
- Hvis Patmos har gemt sig uden for graven for at vente på eventyrerne, vil snigmorderne tage Patmos som fange, og de vil slæbe ham med gennem graven, så han vil være ufrivilligt til stede under showdown.
- Eventyrerne kan være heldige at høre om snigmordernes tilstedeværelse i Marmorgraven, hvis de får snakket med omstrejfende væsner eller lignende. I sektionen med rød marmor er der forskellige varsler, som eventyrerne kan få, om at nogen er på vej efter dem. Snedige spillere kan helt undgå snigmorderne.
- Snigmorderne lader gerne deres ofre vide, at det ikke er personligt, og at snigmorderne alene er her for at sikre, at eventyrerne ikke får overdraget varselssvar til general Visenius.

Gruppen består af en flok hærdede krigere. Der er antallet af karakterer *1½ (så hvis der er fire karakterer, er der seks snigmordere), og de kan være en hård kamp for eventyrerne. Hvis ting begynder at gå den gale vej, så vær ikke bange for at sætte en situation op, hvor kun få eventyrere formår at flygte og de andre bliver tilbage og falder i brav kamp sammen med Patmos.

Snigmorderne er Thekla, Heraclius, Mousoulios, Stylian, Athenais, Basilicus, Eulogia, Leontinus og Melainikos.

Snigmorderne angriber fra et baghold, hvis de kan komme til det. Gerne fra en situation, hvor de kan beskyde eventyrerne fra mindst to forskellige vinkler, og gerne hvor de kan angribe fra to forskellige passager.

Afslutningen på missionen

Opgaven er at hjembringe et brugbart varsel om det kommende slag. Hvis Patmos er hele vejen med ind til de tre orakler, vil han gøre sit bedste for at indhente oplysninger fra dem og dertil vil han bede om karakterernes hjælp.

Hvis Patmos ikke er med, vil han inden de skilles, instruerer karaktererne i at finde de tre orakler og få så mange oplysninger fra dem som muligt. Det indebærer at spørge hvert orakel om et orakelsvar.

Når gruppen samles med Patmos igen – hvis det sker – vil han bede om en sammenfatning af orakelsvaret/-svarene, som han kan give videre, og hvis Patmos ikke er der, så afkræves karaktererne et svar, når de når tilbage til Den ensomme fæstning, hvor Patmos har en assistent, som fører opgaven videre.

Eventyrerne får løn for at komme med et brugbart orakelsvar. Hver karakter vil blive belønnet med enten 100 guldstykker eller en titel som løjtnant i hæren (og en afmarch med det samme).

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 vildnisset 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 vildnisset
- Spil evt. en situation eller to med Patmos, der viser, hvor uerfaren og træls han er i vildmarken.

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.

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 trold	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 trold 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 trold 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 trolden. Ingen levende mødes. • Tredje gang er det **trolden** med halvt ædte rester af bønderne. Trolden 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 goblinen 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 *fem jernfødder* oppe imod *seks månegobliner*. 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** (*Ville Baskopf*) 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 *Teasyne* eller *Panklep*), 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 ***usynligheds drik*** i sin taske
6	Rovdyr	En klynge af tæger hænger oppe i loftet og drypper ned over folk. Mellem dem er **1t4 kæmpe-tæger**, som falder ned over selskabet. • Anden gang er det **tre kæmpe-hvepse**, som har fundet ind via åbningen i område #26. De summer omkring og leder efter mad. • 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 *måske* 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 eftertragtede 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.

Marmor	*Statuelokation*	*Hoved*	*Lokation*	*Pris*
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
Rød	28	Diotime	30	Øje
Rød	28	Deohesia	34	Levetid
Rød	28	Deasune	23	Evnen til at bære rustning

#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 funkle omgivet af de gullige og grå klipper. I det fjerne kan I høre en nattergal 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 lurer 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.

Er Patmos med selskabet? Patmos har svært ved at dæmpe sig. Begejstret for at være inde, vil han gerne fortælle dem om, hvorledes hallen er et forunderligt bygningsværk, hvorledes fortidens bygherrer var fantastiske, og hvorledes deres håndværk er uforligneligt. Patmos har ikke noget imod at gentage sig selv.

Patmos vil opfordre til, at man undersøge marmorhovedet. Han vil græde, at statuen er blevet ødelagt, og han vil tage hovedet med sig, hvis ingen andre gør det. Han er sikker på, at man stadig kan komme til at indhente oplysninger.

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 forvandledes 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 – Goblinoider

På afstand:

Nede af korridoren høres stemmer, og et svagt rødligt 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 står en flok lavstammede væsner. Deres træk er grove og ujævne, deres øjne gløder ondskabsfuldt rødt, de er iklædt lange, røde huer, og de er i ophidset diskussion med hinanden.

- Væsner: 6 Gobliner

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.

Gobliner: Ikke langt fra ildbækkenet halvvejs inde i salen nede ved sydvæggen står en flok gobliner i ophidset diskussion. De skændes om, hvem der skal overtage lederrollen efter at *Næsebik* – deres leder – og dennes tre bedste jægere ikke er kommet hjem fra jagt, og de er ved at være sultne. *Harmblik* og *Nævestyver* er de to største gobliner, og de kandiderer begge til at være den nye leder.

Goblinerne har skjult en sæk med deres skatte blandt de sten, som udgør resterne af alteret. I sækken er 32 sølvgafler (4 sølv stykket), en saddel med guldsyninger og ædelsten (intakt: 50 guld; ødelagt 25 guld) og ibenholtsstok med sølvspids og et sølvhåndtag formet som en kobra (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),

Er Patmos med selskabet? Hvis ikke han instrueres i at tie meget stille, vil Patmos hviske højlydt, at selskabet skal forsøge at liste ubemærket gennem salen. Første gang han hvisker højlydt, går det fint, men hvis han ikke bremses, vil han fortsætte med at hviske højldt.

#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 funkle, 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 alarmen 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 – Skeletterne

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 stikker en masse knogler frem af dyngerne af marmorbrokker.

- Væsen: Levende skeletter (4)

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.

Knoglerne er menneskeknogler, og de er friske og blodige at røre ved. Forstyrres knoglerne, begynder de at samle sig til **fire levende skeletter**, som angriber, indtil de er hugget ned.

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

#6 Den nordlige tempelsal – Flagermusefolk

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

Midt i salen er et blodigt skue. En gris ligger flået op, blodet flyder ud over gulvet, og indvoldene er spredt ud over det hele. Hoppende omkring i blodet på tåspidserne er to små skikkelser, omtrent en meter høje, dækket af kort, brun pels med flagermuselignende vinger hængende mellem arme og krop. To mere af de små skikkelser hænger oppe under loftet, hvor de tygger løs på tarmene, der hænger ned som lange, slappe og blodige reb.

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: Flagermusefolk (4)

Fire flagermusefolk er ved at flå en gris, som de har stjålet og nu vil til at spise. De er travlt optaget af deres hverv. To af dem hænger under loftet og smovser i tarmene, der hænger, som lange blodige reb fra loftet, mens de to andre står ved grisen og er ved at trække indvolde ud af den. Flagermusefolkene mistænker alle for at ville stjæle deres mad, men de kujonagtige væsner er ikke interesserede i at slås. Helst vil de bare stikke af med mest muligt at grisen.

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 åbner sig. Det støjer, så eventyrerne kan høre skurren af sten mod sten.
- *Hvis midterste, sorte sænkes*: Den sorte port i sektion #26 falder i for resten af eventyret.
- *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 sorte 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 kranse. 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 fuldstøndigt urørt, og stor nok til at et fuldvoksent 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 skrabes 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 forbinding 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 rødder 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 rødderne forvinder op gennem en sprække i klippen under loftet. De rødbrune rødder indeholder lilla træsaft, og rodnettets blomster er lilla. Hvis rodnettet forstyrres, rejser ligene sig, og rødder 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 guldfugl med rubinøjne (100 guld). Et andet lig har en perleørering (20 guld).

Er Patmos med selskabet? Patmos kender ikke til lilla kryberod, men han vil få åndenød over ligene, og han vil panisk bede folk om ikke at røre ved noget, og allerhelst vil han bare vende om og gå en anden vej,

#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 renset 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.

#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 dynge støvede knogler samlet i et hjørne, ligger et statuehovede. Det tilhører Emrikles (statue #3).

Er Patmos med selskabet? Patmos går i panik over larmen fra fontænen, og han vil prøve at trække folk væk fra at trykke på håndtaget. Han vil på det kraftigste fraråde nogen at drikke af vandet.

#10 Gobliner!

Åbne huller fra plyndrede grave byder jer velkommen. Åbningerne er støvede og beskidte, og på gulvet er en dynge 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 blafrer 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 ladt 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 at et spøgelse, tager de spøgelset 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*.

Er Patmos med selskabet? Patmos fraråder selskabet at røre ved alteret og undersøge stedet. Han vil blot videre, og han gisper højt, hver gang nogen gør noget i lokalet.

#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 klemt 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).

Er Patmos med selskabet? Patmos kan ikke lide stemningen i lokalet, og han vil hurtigst muligt ud herfra.

#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.

#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, dødninge, 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 bunder 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).

Er Patmos med selskabet? Patmos tier stiller, men han er panisk og kaster alle mulige håndtegn om, at man skal trække sig tilbage i stedet for at vove sig ind eller gennem lokalet.

#16 Plyndrede grave, faldne gravrøvere

På jorden i pøle af blod ligger ligene af fire mennesker. Deres ansigter er smadret af kølleslag, og deres klæder er flået op – de er tydeligvis blevet plyndret for ejendele – og omkring dem ligger rester af ældgamle knogler og ødelagte marmorlåger. Væggene er fyldt med gabende tomme grave, som blev plyndret for årtier eller århundreder siden.

De fire lig er gravrøvere, som er blevet dræbt af en ogre, som tog deres ejendel og vandrede ud af Marmorgraven.

Er Patmos med selskabet? Patmos vil stå på, at det er et rigtigt dårligt varsel at gå denne vej, og han vil helst blot vende tilbage til område #2 og finde en anden vej, eller som minimum en anden vej end de udgange, som er herinde.

#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).

#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 rådnende 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 ådelslusker.

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

Er Patmos med selskabet? Patmos fraråder på det strengeste at lågen åbnes, og derefter kommer han hånligt med 'se bare, hvad jeg sagde'-kommentarer.

#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 kranie, som er under flisen. Kraniet er et menneskekranie med udskårne elfenbenstænder, øjne af opal og en hovedskal beklædt med sølv (i alt 300 guld værd).

Er Patmos med selskabet? Patmos ser kun fælder og farer og foreslår, at man lader alt være.

#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 dynge 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%)

Ådelsluskeren er sulten, og den kan bestikkes med rådnende 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 hjemsøgt 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 hjemsøgt, og det er blot en illusion af en urørt grav.

Den hjemsøgte 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.

Er Patmos med selskabet? Patmos er i syv sind. Han vil helst ikke forstyrre noget som helst, men at efterlade nogen til en grum skæbne indespærret levende i en grav huer ham ikke, og han skifter konstant holdning til, hvad der skal gøres – lade graven være og gå lydløst videre eller udfri den fangne fra sit fængsel.

#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.

#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 blærernes tykke membraner, og som en stort sort sværm højlydt 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; *Bringe balance* evnen heler 1t4+2 sygdomspoint.

Statuehovedet: Mellem en dynge stenlåg ligger et statuehoved tilhørende Deasune (#28).

Er Patmos med selskabet? Patmos vil helst slet ikke ind i rummet og endnu mindre gå gennem salen. Han klager sin nød og gå overdrevent langsomt gennem salen, mens han hele tiden er skælver over at kunne se bevægelse inde blandt blærerne.

#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.

#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 stenlåg. 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 marmorvæg er et relief af et stort kar omgivet af grønne kranse. Karret er beklædt med bladguld, og de grønne kranse er skabt af tynde jadeplader formet som blade (guldet kan skrabes 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 optoget har våben af guld (bladguld, som kan skrabes 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 ane 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.

Er Patmos med selskabet? Patmos ved med sikkerhed, at selskabet skal gennem den røde portal for at komme ind i den rette sektion af hulesystemet, og han vil blive panisk, hvis man bruger tid på at undersøge salen eller forsøger at åbne andre porte.

Nordøstfløjen (27-35) – Den røde marmorgrav

Denne sektion af Marmorgraven var også oprindeligt en del af minen, hvor tonsvis af marmor blev hentet ud. Området er rigt på rød og rødlig marmor, og selv områderne med hvid marmor er rig på rødbrune vener.

Fløjen er domineret af en kæmpe sal, som oprindeligt var en stor marmorgrav, og som siden er blevet hugget til og nu udgør en sal, som er flere etager høj, og gangene omkring salen er et virvar af tidligere minegange.

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.

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

Er Patmos med selskabet? I dette område vil Patmos klynge sig til selskabet og nægte at gå steder uden dem eller blive ladt alene, da han ikke tør krydse Cirkelsalen uden selskabets hjælp. Hvis selskabet tvinger ham til at blive alene tilbage et sted, vil han stadig komme krybende efter dem, da han ikke kan udholde at være alene i mørket.

#27 Forkammeret

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

Vægge, gulve og loft er mat rød overflade. Jeres fakler får hele rummet til at udstråle et rødligt skær. En sær duft af røgelse hænger i luften.

Lokalet er tomt.

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

Vægge, gulve og loft er mat rød overflade. Jeres fakler får hele rummet til at udstråle et rødligt skær. Midt i lokalet står en stensokkel, knap en meter høj, og på den er et lavt, bredt bassin med brændende røgelse. En velduftende røg vælder ud over bassinet sider. Ved siden af fonten står en midaldrende kvinde iklædt en lang, rød 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 orakelhjælper, der havde til funktion at guide besøgende til de rette orakler. Nu er blot illusionen tilbage. Rører man den, flimrer den kortvarigt og forsvinder.

Røgelsen fra bassinet er fortryllet. Hvis man indånder et dybt drag af den, får man kortvarigt et billede af, at man kan søge orakelsvar rundt om i det kommende: *"For dit indre øje ser du kortvarigt en mønt, der snurrer i luften, en statue, som hvisker, en sprække i jorden, hvorfra svæver levende billeder, og et bassin, som en rød dråbe falder ned i – og foran dig står tre alvorsfulde kvinder. Så forsvinder billedet igen."*

Man får ikke vist visionen igen.

#28 Den store tempelsal

Denne sal er tre etager høj. De tre korridorer, som fører hen til salen, er i salens gulvhøjde. Korridoren, som munder ud i trappen er ligesom de to balkoner sat i første sals højde. Der er ingen indgange i tredje sals højde; der er blot højt til loftet.

En stor sal med hårde stenflader åbner sig for jer. Ekkoet af jeres stemmer og støvler hænger i luften. Omkring jer blegrøde marmorvægge og gulve, hvor grå vener strækker sig over fladerne. Loftet forsvinder i mørket over jer. I den ene ende af salen står tre hovedløse statuer på en enkelt stor sokkel. De er skåret ud i rød marmor, og deres klæder hvirvler ind og ud af hinanden, som var de opslugt af en hektisk dans.

Den tredobbelte statue er Diotime (hoved ved #28), Deohesia (hoved ved #34) og Deasune (hoved ved #25).

De to balkoner overses, hvis man ikke kigger aktivt op. Den østlige balkon fører til rum #29, og den vestlige til rum #32.

#29 Vandspejlet

Jeres fakler spejles i gulvet. Næsten hele gulvet er en reflekterende overflade. Et lavbundet bassin, knap 10cm dybt, fylder næsten hele rummet og efterlader kun en smal kant ude ved de hvide marmorvægge, hvor røde vener former smukke mønstre i stenfladen.

Bassinet er fortryllet og udstråler en magisk aura (kan opdages med Sanse magi-evnen). Bassinet kan bruges til at se andre steder i verden, og bassinet er hjemsted for en vandånd. Bassinet er omgivet af

en 15cm bred kant. Man kan kante sig vej gennem rummet, men hvis det skal gøres hurtigt, skal der foretages et balancetjek 10. Fejler det, træder man ned i vandet.

Vandånden: Vandånden tager form som en slange, der rejser sig op af vandet, og den kan strække sig op til 30 meter fra bassinet. Den bevogter vandspejlet, og den angriber alle, som træder ned i bassinet iført fodtøj (barfodede halvinger kan således træde uskadt gennem bassinet).

Vandspejlet: Bassinet kan vise korte blikke af, hvad der sker lige nu andre steder, som har betydning for eller indflydelse på beskueren, men beskueren har ingen kontrol med, hvad bassinet vælger at vise; for at bruge bassinet skal man blot koncentrere sig om at få vandspejlet til at vise noget.

- Bassinet viser, hvordan snigmorderne, som er sendt efter gruppen, sniger sig gennem Marmorgraven for at nå frem til eventyrerne.

#30 Sprækken i gulvet

Lokalet er mærkeligt varmt. I kan mærke den tunge, varme luft nærmest som en mur, og der er en ubehagelig stank, som river i næsen. En sprække eller en flænge i gulvet går fra hjørne til hjørne i lokalet. Sprækken er knap 30cm bred på sit bredeste, og en slags tynd damp stiger op fra.

På væggene er udskæringer i den rødlige marmor, som forestiller landskaber.

Udskæringerne på væggene forestiller grotter, hvorfra man kigger ud over et landskab med skove og marker. I den ene side af grotterne sidder en ung kvinde på en skammel.

Gassen: Luften i rummet er tung og kvalm på grund af gassen fra sprækken, men den er ikke farlig, medmindre man opholder sig i dagevis herinde. Det er kun ved selve sprækken, at gassen er så koncentreret, at den har en effekt, og at den er farlig.

Klippesprækken: Sprækken fylder rummet med en kvalm gas, der går folk dårlige, og som giver dem sære visioner. Hvis man indånder gassen direkte fra sprækken, skal man klare Resistens (stamina) 14. Hvis det fejler, bliver man syg, kaster voldsomt op de næste fem minutter og er ikke i stand til at gøre noget – og man en mareridtsversion af ting, som er kan ske for en – i det her tilfælde, vil man få et uhyggeligt billede af, hvordan snigmorderne springer frem fra et baghold og hugger eventyrerne ned. Hvis det er succesfuldt, bliver man ikke syg – og man får en vision af snigmorderne, som er sendt efter gruppen: *Beskriv, hvordan de ser ud, og hvorledes de sniger i retning af lokale #26*.

Statuehoved: Diotime (rum #28) ligger nede i sprækken, omkring en halv meter nede, hvor sprækken er for smal til at hovedet kan falde yderligere.

Den hemmelige dør: Den vestlige passage munder ud i en stendør med et jernhåndtag. Døren fører ind til sal #28, men døren kan ikke ses eller åbnes fra den modsatte side.

#31 Galleriet

Jeres lys falder over en større sal, men jeres blik er afgrænset af de mange udskårne søjler, som er herinde. Med få meters mellemrum er her i den røde marmorsal udskårne søjler, som forestiller dæmoniske væsner. Deres ansigter er forvredne med store munde med skæve tænder og tunger, som stikker ud af dem. Øjnene er forvredne og stirrer vredt og manisk, og deres kroppe er forvredne, med arme og ben, som snor sig om kroppen, og får det til at se ud som om, hver statue kæmper for at holde loft og gulv adskilt fra hinanden.

Der er over 30 søjler i lokalet, og de er omkring en halv meter i diameter. Når man passerer en søjle, kan man høre en dæmpet hvislen eller susen fra den. Måske taler den, måske er det blot vinden.

Sandheden er, at alle søjlerne indeholder et skjult metalrør, som går fra statuens mund og i lokalet ovenpå (rum #32). Ovenfra kan man hviske beskeder ned gennem rørene, så det lyder som om statuerne taler.

#32 Præsternes talerør

I kigger ind i en stor, nærmest tom sal. En skov af metalrør stikker op af det rødlige marmorgulv. Hvert rør munder ud i en slags tragt, og alle rørene er omkring 1½ meter høje.

Rørene er forbundet til statuerne nedenunder (lokale #31), og taler man ned gennem røret, kommer det ud som en hvisken i statuen.

#33 Vestnicherne

På hver side af gangen er to nicher. De er dybe og mørke, men som I nærmer jer, kan I ane konturerne af to mægtige statuer, som går helt op under loftet.

De to statuer er ikke besjælede, men er skåret ud af sort marmor. De forestiller begge enorme elefant-lignende humanoider, der går helt op under loftet. Deres kroppe er massive og tætte, ansigtet munder ud i en lang snabel, og de er iklædt rustninger og har våben hængende i siden.

Plat eller krone? Statuen i en nordlige niche har sin ene hånd fremstrakt med håndfladen vendt opad. I håndfladen ligger en guldmønt, som er blank på den ene side, og har et kranie på den anden side.

Hvis man slår plat eller krone med statuens mønt og korrekt forudsiger resultatet, inden mønter lander, bliver man mere vis, men gætter man forkert, bliver man mere ufornuftig: Hvis en karakter slår plat eller krone med mønten, og hvis spilleren fremsiger et gæt på plat eller krone – brug en mønt eller terninger til at simulere gættet – og spilleren gætter rigtigt, så stiger karakterens visdom med 1 point permanent (maks 20). Hvis spilleren gætter forkert, falder karakterens visdom med 1 point permanent (min. 0). Hvis man fjerner mønten, vil den på mystisk vis vende tilbage i statuens hånd kort efter.

#34 Østnicherne

På hver side af gangen er to nicher. De er dybe og mørke, men som I nærmer jer, kan I ane konturerne af to mægtige statuer, som går helt op under loftet.

De to statuer er ikke besjælede, men er skåret ud af sort marmor. De forestiller begge enorme elefant-lignende humanoider, der går helt op under loftet. Deres kroppe er massive og tætte, ansigtet munder ud i en lang snabel, og de er iklædt rober og har bøger hængende fra bæltet.

Statuens prøvelse: Statuen i den sydlige niche står med begge sine hænder fremstrakt med håndfladen vendt opad. I den venstre håndflade er en funklende diamant, og i den anden håndflade er et hul gennem håndfladen. Hvis man tager diamanten, kan man konstatere, at det er en diamant til en værdi af 1000 guldstykker. Ting man placerer i den anden hånd, falder gennem hullet og landet på gulvet. Uanset hvad man gør her, afslører det sig først, når man forlader hulerne, hvor man får en vision af elefantvæsnet, som tager eller giver:

- Hvis man tog diamanten: Pludselig er diamanten borte, og karakteren mister skatte (men ikke almindeligt udstyr) for op til en værdi af 100 guldstykker.
- Hvis man skænkede skatte til hånden med hullet og lod dem ligge på jorden, mærker man sig pludselig tynget ned, da der dukker sølvmønter svarende til den dobbelte værdi af, hvad man skænkede statuen (gav man den for 5 guld stykker skatte, har man nu 10 guldstykker skatte).

Når først, man kender statuens hemmelighed, kan man ikke længere gøre brug af den.

Statuehoved: Deohesia (rum #28) ligger bag den ene statue, og man øjner stenhovedet gennem statuens ben.

#35 Mumien

Midt i kammeret er en stor stenkiste. Omkring den ligger de smadrede rester af et bemalet stenlåg. Statuerne ligger knuste og spredt ud i hele rummet. På den ene væg er en udgang, eller rettere der er malet en udgang på væggen.

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.

Den malede udgang: Der er malet et detaljeret vægmaleri med 3D-effekter, der får det til at ligne en port, som fører til en mørk korridor. Stirrer man grundigt på gangen, kan man ane mørke skygger nede ad gangen.

Korridoren repræsenterer vejen til Dødsriget, og stirrer man ned ad gangen, får man en *vision* af, at skyggerne bevæger sig op af gangen mod en. Skyggerne bønfalder om frisk blod, og hvis man skænker dem blod svarende til 5 livspoint (som ikke kan heles med førstehjælp), så afslører skyggerne et varsel: Et billede af snigmorderne, som sniger sig ind på eventyrerne, og der er et element i varslet – en statue, en port etc. – som gør, at karakteren kan genkende stedet, og karakteren vil kort forinden bagholdet finder sted, kunne advare sine rejsefæller om faren. *Med andre ord inden du lader bagholdet finde sted, gør du spilleren opmærksom på, at dennes karakter lige pludselig genkender stedet fra sit varsel og ved, at bagholdet vil finde sted om lidt*.

Skyggerne kan også komme med andre varsler om fare mod at man betaler dem et blodoffer, men de går altid efter de mest forestående, og de viser derfor ikke andet end bagholdet, indtil det har fundet sted.

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 frygtsomhed.

- 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 reder. Blodhøgene holder generelt til i bjergrige egne, og de har typisk deres reder 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 Gauis 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 overfaldes, 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

Flagermusefolk

De besynderlige, blodsugende flagermusefolk er omtrent en meter høje, og deres kroppe er brunsorte dækket med en kort, strid pels, som falder i med natten. Deres arme er deres vinger. De har kulsorte øjne, der ikke ynder lys, og de kan bruge bruge ekkolokation til at jage med. De sover om dagen, hvor de hænger i loftet, og de jager udenfor om natten.

Flagermusefolket har en overtroisk respekt for høje væsner (alle, der er højere end dem), og selvom de godt kan lide blodet fra tænkende og talende væsner, drikker de det kun, hvis de får det foræret. Normalt lever de af blodet fra dyr, som de jager og nedlægger om natten. Flagermusefolket er til at bestikke ved at man skænker dem sit friske blod (gør 1t6 skade; kan ikke heles med førstehjælp).

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 11; Angreb: Bid og kløer+2; Skade 1t8

Sværme: En flok flagermusefolk kan suse omkring deres modstandere, som en forvirrende sværm af vinger og kroppe, skarpe tænder og ondskabesfulde blikke. For hver 4 flagermusefolk kan der sværmes om en modstander, som hver runde enten har *ulempe* på sit angreb eller automatisk tager 1t8 skade, inden modstanderen må agere (spilleren vælger selv effekten).

Natjægere: I mørke, hvor de kan bruge deres blikke og ekkolation, har de *fordel* på at jage deres bytte.

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 udødelige.

Små, hæslige monstre med farveløs, glat og grå hud, store sølvagtige øjne uden pupiller, som de skjuler under tunge hætter. Deres tænder er sylespidse, 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 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.

Kæmpe-edderkoppen 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, ondskabsfuld 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 tilbeder 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+smerte.

Smerte: Resistens (gift) 8 eller bliv 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 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: Levende lig har *ulempe*, når de opholder sig i sollys.

Levende skelet

Drevet af nekromantiske kræfter er knoglerne sprunget uhelligt til live, og knokkelmændene med deres hæslige smil skaber rædsel blandt de levende. Nogle levende skeletter er drevet had til levende, andre er skabt for at vogte over grave. Skeletter er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Sværd+2; Skade 1t8

Skind og Ben: Det giver *ulempe* at angribe skeletter med afstandsvåben og stikvåben.

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 trolddom, 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 døve 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 trænede i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Snigmorderne

Det er intet personligt, men de er her for at dræbe dig. Snigmorderne er veteraner fra Kejserkrigene, som ikke længere ønsker at kæmpe på rad og række på en slagmark, men foretrækker at opspore folk og stille og roligt gøre det af med dem. De foretrækker at gøre det stille og roligt, og de tilbyder en smertefri død, hvis man gør det nemt for dem. Og lad venligst være med at løbe. Det er så besværligt at rende efter folk.

- Forsvar 14; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12; Morale 12; Angreb: Sværd+5 skade 1t8+3 eller armbrøst+4 skade 1t8

Giftangreb: Snigmorderne har smurt deres våben ind i gift. De tre første angreb, de laver med klingerne, aftvinger deres modstander et resistenstjek (stamina, gift) 10. Hvis det er succesfuldt, tager ofret 1t4 gift skade, og hvis det fejler, tager ofret 1t10 giftskade.

Feje tricks: Snigmorderne kæmper beskidt. Hvis et angreb rammer med 4 eller mere (f.eks. en 16'er mod forsvar 12), udfører snigmorderen også et fejt trick, såsom at kaste støv i modstanderens øjne eller skubbe vedkommende ud af balance. Ofret har *ulempe* på sit næste angreb eller fysiske handling.

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 spøgelset afslutter sin opgave.

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

Trold

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 - trolden 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: trolden 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: trolden 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).

Vandånd

Vandånden bebor et bassin, en brønd eller lignende, som den typisk vogter mod forurening, dræning eller anden ødelæggelse. Ånden er en slags elementarkraft, der holder til i vandet, og når den tager form ligner en slangelignende bølge, som kan strække sig nogle meter væk fra sin kilde. Ånden er tidsløs og uden intelligens, som mennesker forstår det.

- Forsvar 11; Tærskel 4/10; Sår --/6; Resistens 10 (ikke-menneskelig intelligens 17; Ild 20); morale 15; Angreb: slag+5; Skade 1t4+drukning

Elementaråand: Vandånden mærker ikke sult, tørst, aldring, gift, sygdom og lignende biologiske fænomener, og den har en ikke-menneskelig intelligens, som gør den noget nær umulig at fortrylle.

Krop af vand: Vandåndens krop er formet af vand, og den er derfor vanskelig at hugge ned. Angreb, som gør mindre 4 point skade, påvirker ikke ånden, da de ikke er kraftige nok til at påvirke vandstrømmen. Angreb, der gør 4-9 point skade, fungerer normalt. Hvis ånden elimineres, kan den ikke genskabe sin krop i 24 timer.

Drukning: Hvert succesfuldt angreb truer med at fylde ofrets lunger med vand. Ofret skal klare et Resistens (stamina) 10 for ikke at begynde at drukne. Når man er druknende, kan man ikke foretage sig andet end at forsøge at komme af med vandet igen; hver runde skal klares et Resistens (stamina) 10 for at hoste vandet ud igen (med *fordel*, hvis en anden assisterer med succesfuldt førstehjælpstjek) – hvis tjekket fejler to gange i træk, falder man bevidstløs, og runden efter drukner ofret med lungerne fyldt med vand.

Vismanden Patmos

Patmos er ingen kriger, blot en lærd mand fra Turicum, der hjælper den kejserlige hær med horoskoper til officererne.

- Forsvar 10: Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: daggert+2; Skade 1t4

Ådselslusker

Ådselsluskere er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udseende, insektagtigt hoved, der ender i 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.

Appendiks: Magiske skatte

Helbredende drik

Denne drik heler en livspointterning 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 svæve-effekten 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. Brugerens 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
    - Oraklerne er i salene nord for, og alle, som søger kendskab om fremtiden kan finde det i salene der.

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 vises sale, hvor synske og visionære er blevet anbragt. De andre håndtag må I spørge mine søstre om.
    - Man samlede oraklerne og al deres visdom og alle præsternes hemmeligheder i salene nord for, og der er svar om både fjerne hændelser og nært forestående trusler.

Den højre (afsveden mave): Attinone – hoved ved lokatio #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 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.
    - Oraklerne har deres egne sale her i graven, hvor indsigt og spådomme venter dem, som tør betale prisen, for lærdommen i de mange sale kan beskytte jer mod fremtiden.

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 floromvendte udtryk med langt snørklede sætninger.

Oplysning: Emrikles kan spå for eventyrerne: ”*Vogt jer, for der er folk, der ilde vil for budets bringere, der vil sejr og nederlag give i hu. Giv dem ikke i vold, men stå mod deres dulgte angreb, for de vil sidde i løn ved tvende veje*.”

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. Kantone har også andre oplysninger.

Oplysning: Kantione kan fortælle om oraklerne: ”*De har hjemme i disse sale, hvor de vogter over fremtiden. Hver af dem har deres blik på fremtiden, og kun dem, som tør spørge dem alle – for spørgsmål er ikke gratis – kan vinde den rette forståelse af, hvad der vil ske.*”

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 søstrene 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 hævngerninger, og han kan spå om folks kærlighedsliv.

Oplysning: Loklos kan fortælle, at kundskab om slag og sejrherrer sal findes hos de vise orakler Diotime, Deohesia og Deasune, og de befinder sig i store sal mod nordøst.

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 guldet 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 kommende slag kan fås fra oraklerne Diotime, Deohesia og Deasune, og de befinder sig i den dybeste sal hinsides den bundløse sal. Det er nemmeste at komme frem, hvis I åbner porten hos søstrene først*.”

Pajda ved ikke hvem eller hvor søstrene 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.

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: ”*Der er folk med død på klingen og gift i hjertet i vente, og de vil i ly af mørket falde i ryggen på deres bytte, og hvor der er to veje at gå, vil de komme listende*”.

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 sårs skade).

Diotime, Deohesia og Deasune (rødt marmor) – Lokation #28

Diotime, Deohesia og Deasune var tre orakler, som hver brugte en livstid i Det højeste tempel i forlængelse af hinanden, og den tid var en guldalder for hærførere og fyrster, som førte hære sejrrigt over landet og underlagde sig talrige nationer. Hver af oraklerne har en pris for deres hjælp, og hvert orakel kan tilbyde to spådomme (*som de ikke gentager!*). Det er op til spillerne, hvor mange spådomme de vil have, og når de synes de har nok, kan de vende om og rapportere tilbage. Inden de forlader området, bed spillerne sammenstykke det svar, som de vil overlevere til Patrokles eller hans overordnede. *Lad spillerne forstå, at indholdet af svaret, afgør hvor succesfuldt hærtogtet bliver, og deraf hvor godt eventyrerne har klaret deres mission*.

Diotime

Diotime er selvhøjtidelig og tager sit hverv gravalvorligt. Mangel på alvor eller respekt, får hende til at nægte at svare.

Diotime tilbyder at give titlen på slagets sejrherre eller på slagets taber: ”*Jeg kan give jer titlen på slagets sejrherre, eller jeg giver jer titlen på slagets taber*.”

- **Slagets sejrherre**: ”I sandet, hvor havet bruser, gjalder hæren den krigskyndiges navn, og i skyggen af kystvogteren, gives navnet ’Den sidste sejrs bringer’ født af sort håb.”

- **Slagets taber**: ”Ved hoffet begræder de, at nattens håb viste vejen for tabet, og slagets leder gav de navnet ’Flygtig hov’. En ny hær blev rejst for at marchere mod de blodige kyster, da sort håb havde inviteret våbengny.”

Pris: For hvert orakelsvar kræver Diotime øjet fra et levende væsen.

Deohasia

Deohasia er sludrende og useriøs. Hun er nysgerrig, og vil gerne udveksle sladder, inden hun lader sig drive til sagens emne, og hvis man ikke vil sludre med hende, vil hun ikke tale med folk.

Deohasia tilbyder at fortælle om sejren eller om nederlaget: ”*Jeg kan fortælle jer om sejren, eller jeg kan fortælle jer om nederlaget.*”

- **Sejren**: ”I lyset fra nattens håb trængte havets heste ind på kysterne, og med sin snilde krigskunst regnede sejrherren døden over fjendens rækker, og fra klitter sprang krigsduelige kæmper fyldt med mod, og de brød fjendens rækker. En blodig sejr, som havet tog som offer, og krigerne så på med tungt hjerte, for sort håb havde truffet.”
- **Nederlaget**: ”I skyggen af kystvogteren faldt rækkerne, da brede armeer blev fanget i tungt sand og brænding. En flygtig rytter bar sorgfuldt bud om, hvem havet fortærede ved foden af nattens håb. Kun et anslag af sort håb gav glæde for de slagne.”

Pris: For hvert orakelsvar kræver Deohasia at man skænker hende 25% af ens levetid til hende. Hvis man gør det, ældes vedkommende pludseligt. Prisen kan kun betales frivilligt.

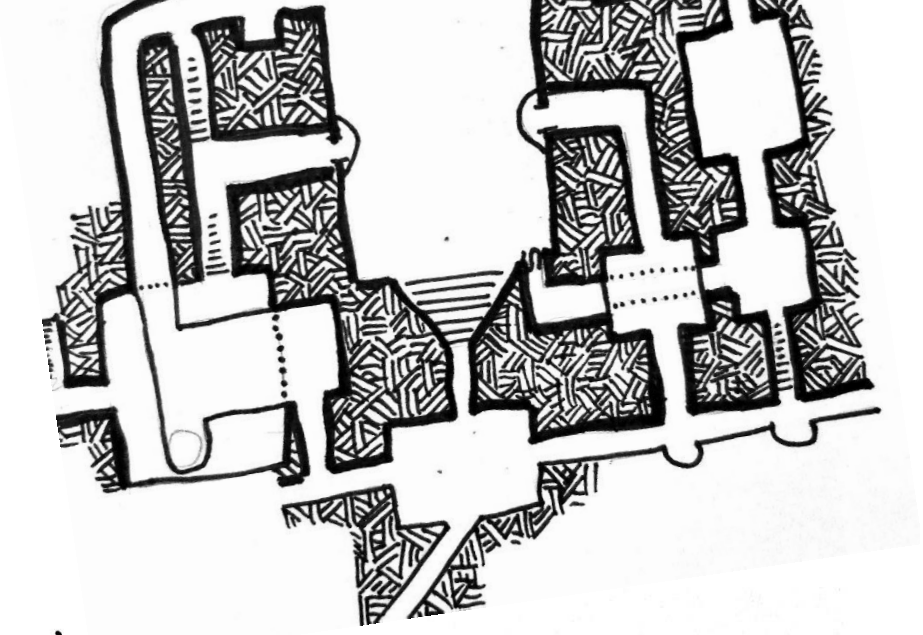
Deasune

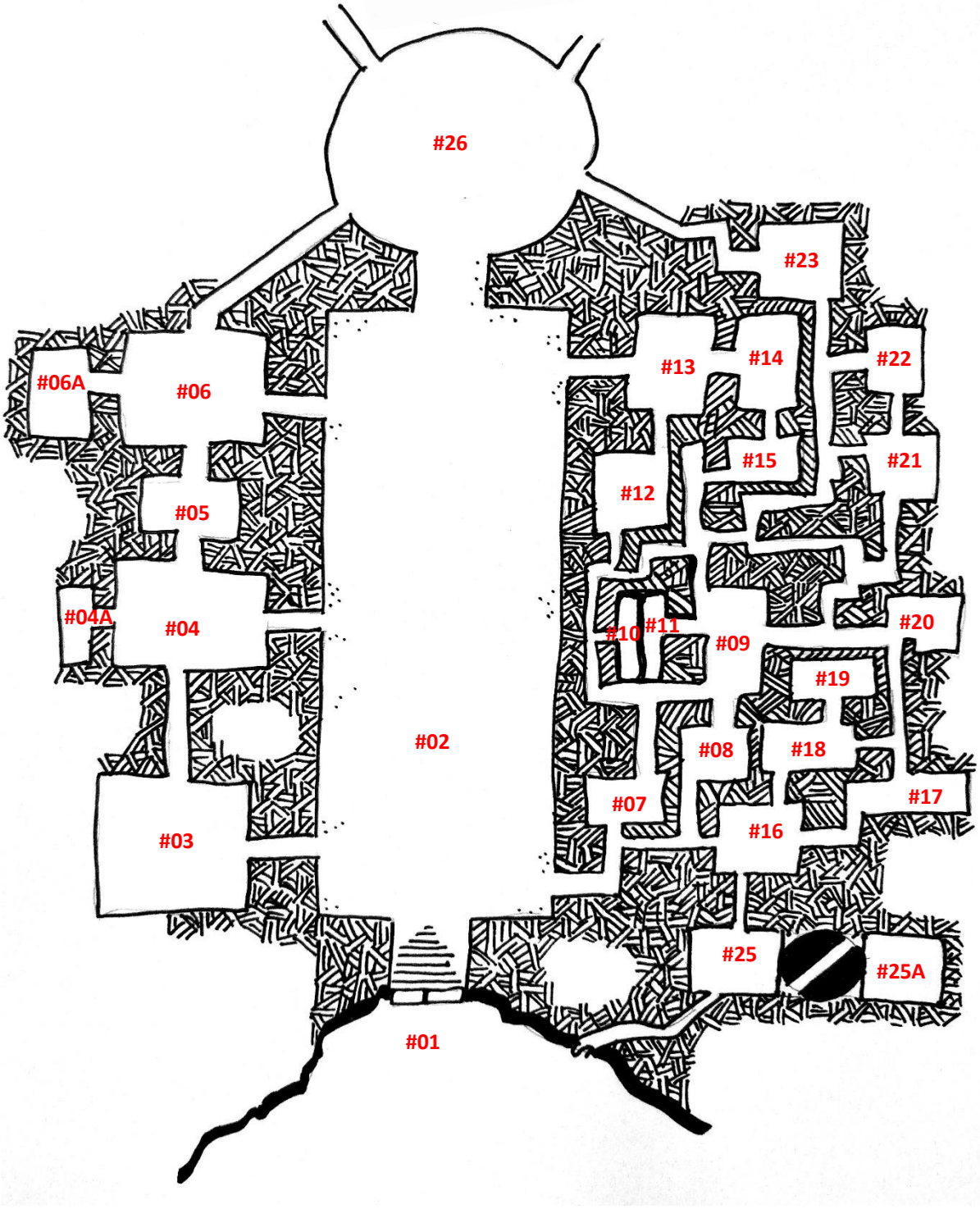
Deasune er optaget af de mange varsler og visioner, hun modtager hele tiden, at man aldrig er sikker på, hvilket spørgsmål hun svarer på, og hun kan være svær at trænge ind til og få fastholdt hendes opmærksomhed.

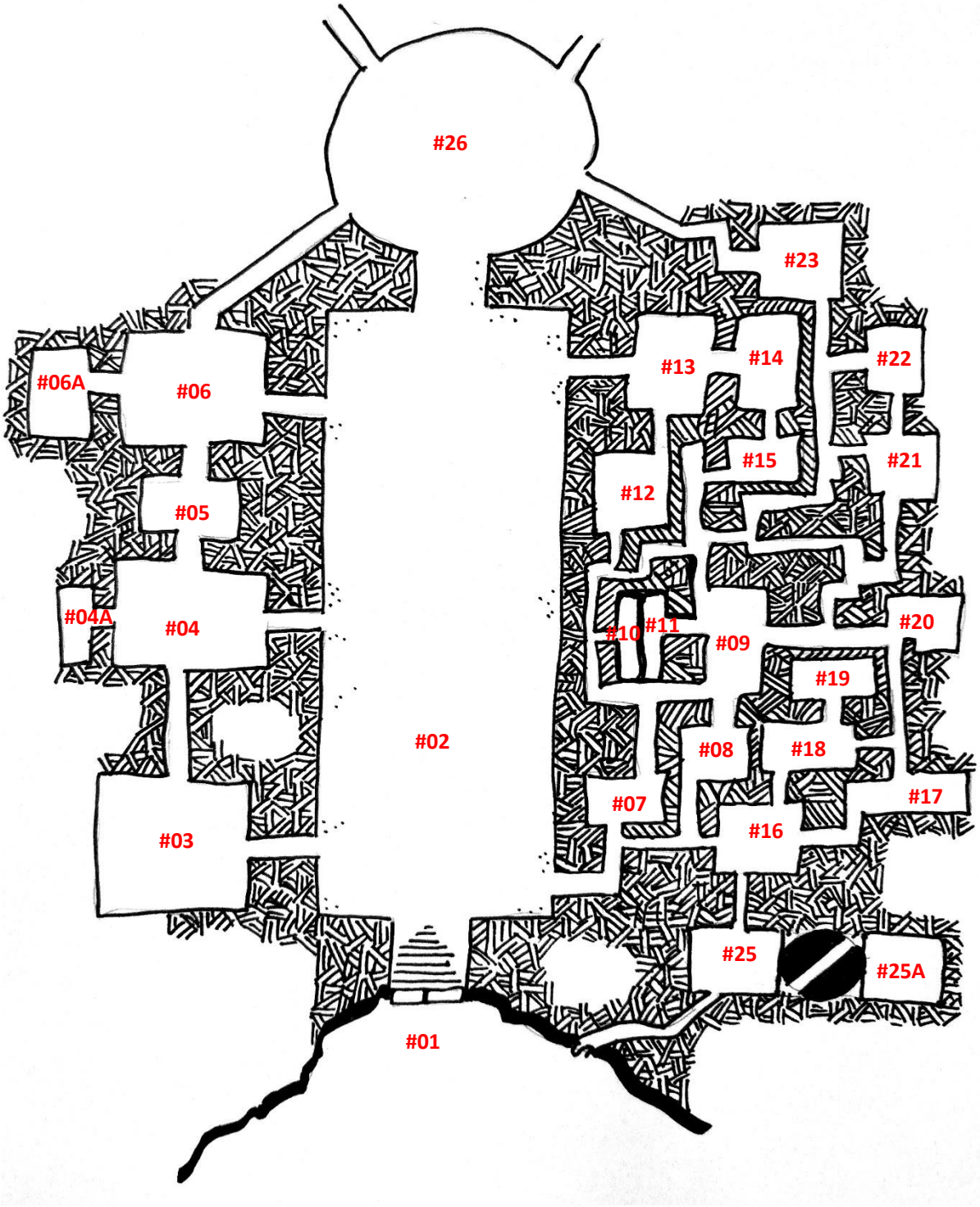
Deasune tilbyder at fortælle om gevinster og tab: ”*Jeg kan fortælle er om, hvad der vil blive vundet, eller jeg kan fortælle jer om, hvad der vil blive tabt.*”

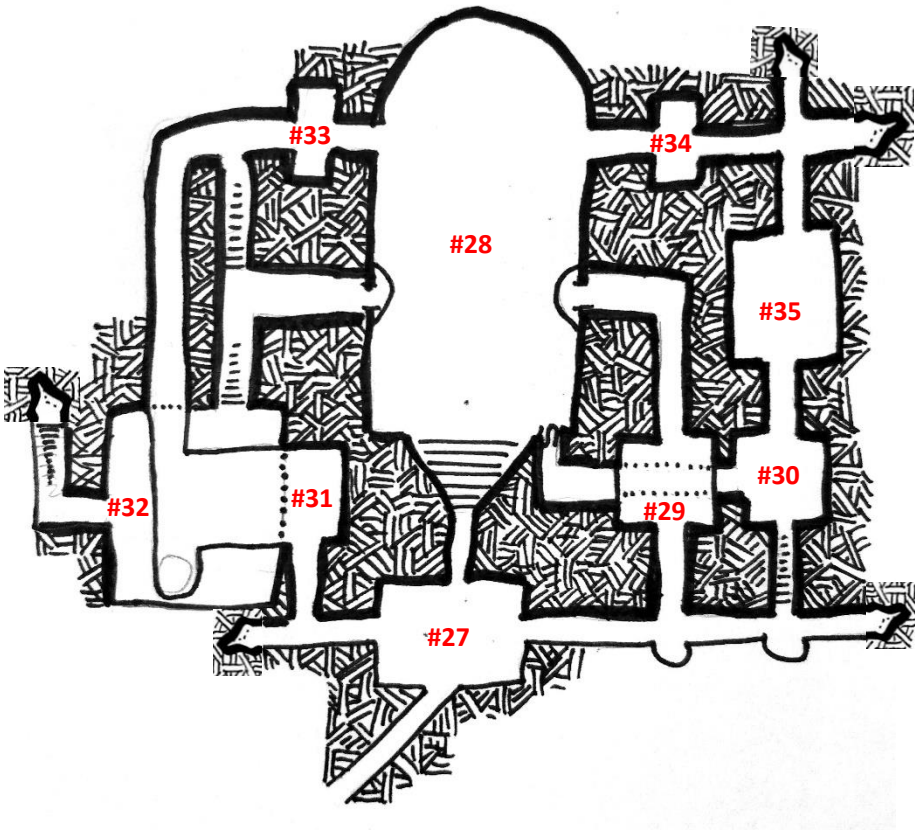
- **Vundet**: ”Tusinder vil flokkes om optoget, hvor skatte vil funkle i solen, hvor den gyldne fakkel, som brænder natten igennem, vil skinne over byens tage, og hvor torvene vil flyde rødt med blodet fra krigsfanger. Til den høje herre tilfalder nattens håb som sejrstrofæ, og rigets grænser strækker sig til kystvogteren, hvor mindestenen er sat aftvunget af sort håb.”
- **Tabt**: ”Tusinder af grædende kvinder vil jamre over tabet af mænd og sønner og brødre, og nattens håb vil blive slukket, land vil blive taget til bølgernes slag, og kystvogteren ikke længere bringer lys til rytterne på havet.”

Pris: For hvert orakelsvar kræver Deasune evnen til at bære rustning. Vedkommende, som betaler prisen, finder sig ude af stand til at bære en rustning, og vedkommende vil ikke længere være beskyttet af rustninger (alle rustninger giver +0 forsvar for karakteren). Prisen kan kun betales frivilligt, og – finder karakteren siden ud af – effekten holder heldigvis en måned.




#26
#23
#13
#14
#22
#06A
#06
#15
#21
#12
#05
#04A
#04
#10
#11
#09
#20
#19
#02
#08
#18
#07
#17
#16
#03
#25
#25A
#01


#26
#23
#13
#14
#22
#06A
#06
#15
#21
#12
#05
#04A
#04
#10
#11
#09
#20
#19
#02
#08
#18
#07
#17
#16
#03
#25
#25A
#01


#33
#34
#28
#35
#30
#32
#31
#29
#27