

Dværgekongens grav



Et et-etages hulesystem, inspireret af gravkamre fra kongernes dal i Egypten. Hulesystemet er befolket med farlige kæmpedyr, udøde og magiske vogtere. En gruppe skattejægere har for nyligt måtte stikke af fra gravkammeret, da de blev angrebet af mærkelige hunde.

Scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2014 af Peter Brichs.

Baggrund

For mange år siden blev en mægtig dværgekonge begravet i et storslået gravkammer. Hvor dette gravkammer har været at finde har i så lang tid nogen kan huske været anset som en myte, men for ganske få måneder siden mente en gruppe af historikere, at de havde fundet gravkammeret i en ørkenagtig dal, der ligger i en udtørret søbund i slettelandet, omkring 4 dagsrejser fra Lucinius' fæstning. Da skattejægerne netop var gået i gang med at undersøge gravkammeret, blev de jagtet ud af gravkammeret af stedets magiske vogtere.

Rygter

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

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

1. Det siges, at skattejægerne, der kom retur fra gravkammeret, råbte og skreg om magiske væsner og farlige dyr, der havde jagtet dem ud.
2. En gammel dværg fortæller dig, at en gammel dværgelegender fortæller, at de gamle dværges malerkunst ofte var værd at holde et godt øje med.
3. Det rygtes, at gobliner holder jagt i Slettelandet for tiden, og fra tid til anden har forvildet sig inden døre.
4. De gamle dværge brugte ofte magi til at beskytte deres gravkamre.
5. En glad og fuld mand, der slingrer ned af gaden, synger en sang om dværgekongens gravkammer. I sangen er dværgekongen udødelig, og bevæger sig omkring i hans gravkamres mørke gange.
6. En skattejæger tager dig til siden, da han hører hvor din færd skal tage dig hen. Han læner sig helt tæt mod dit øre, og hvisker: "Mørke gange i gamle grotter er netop dette. Altså mørke. Husk lamper, min ven." Skattejægeren forsvinder i menneskemængden.

Belønning

Udforskning: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1300)

Mysterier og fælder:

- Mysterie: Rum #2: 50 eventyrpoint for at forstå piktogrammet
- Mysterie: Rum #4: 50 eventyrpoint for at forstå piktogrammet
- Fælde: Rum #5: 50 point for at finde, 100 point hvis den udløses
- Mysterie: Rum #14: 150 point for at finde ud af, hvordan døren skal åbnes.
- Mysterie: Rum #9: 50 eventyrpoint for at forstå piktogrammet



Hulesystemet

I slettelandet, 4 dagsrejser fra Fæstningen, findes dværgekongernes dal. I virkeligheden er det en udtørret søbund, der har skabt et ørkenagtigt landskab. Her er flere klipper, der rejser sig over det flade sandblæste område. Det er i en af disse sandstensklipper, dværgekongens grav er at finde. Hulesystemet er dværgekabt, udhugget direkte i den sandfarvede klippevæggen.

Andre besøgende

Gennem de mange år siden kongen blev begravet her, har naturen overtaget. Her er mange vilde dyr, der har indtaget det gamle bygningsværk. Samtidig har dværgene benyttet sig af magiske vogtere, til at passe på deres konges gravmonument.

Omstrejfende væsner

I hulesystemet er her også omstrejfende væsner. Rul en t6 en gang i timen. På 1-2 skal der rulles på nedenstående tabel.

1t8	Omstrejfende væsner
1-2	Kæmpe rotter (1t4 styk) piler gennem rummet, enten på vej mod rum #7 med døde dyr i deres munde, eller på vej mod udgangen.
3-5	1t6 gobliner har forvildet sig ned i hulesystemet. De diskuterer højlydt hvilken vej, de skal gå for at komme ud, men stopper deres diskussion, så snart de ser heltene.
6-7	1t4 vildkatte er på jagt efter et bytte, og det ligner, de har fundet deres næste ofre.
8	2 dværgeskeletter dukker ud af en uset skygge, og angriber straks de indtrængende i deres mesters hule



Graven

#1 – indgang

Indgangen til hulen er hugget ud i klippevæggen. Eventyrene er ikke sikre på at de havde fundet denne hule, hvis ikke de i forvejen vidste hvor den lå. Lige inden for døren er det første syn der møder en, en trappe der går stødt nedad i mørket. Væggene er ru, som hugget direkte ind i klippen, men gulvet (og trappen) er helt glat, som er den slebet med sandpapir.

#2 – forladt rum

Eventyrenes første rum i dette hulesystem er med til at sætte tonen for hele eventyret. Rummet er udhugget i klippevæggen, og væggene er udsmykket med fine runer og piktogrammer. De smukke udskårne søjler holder loftet oppe, og allerøverst på nogle af søjlerne, er det stadig muligt at se svage farver på de finurlige symboler.

Rummet er blevet hastigt efterladt: der ligger stadig masser af værktøj på gulvet. En smadret lanterne i hjørnet, et par pensler og andet værktøj er finde her. Ikke noget af stor værdi, men masser af ituslået grej. I rummet hjørnet der små dynger af sand, der blevet blæst ind i rummet i de mange århundreder, dette gravkammer, har været forladt.

Hvis nogle af eventyrene viser interesse for skriftsymbolerne, kan du lade dem lave et intelligensstjek 12. De får +2 bonus, hvis de har decifreret et tidligere piktogram. Nogle af piktogrammerne lader til at fortælle en historie om fire vagthunde, der bevogter indgangen til dødsriget.

#3 – spisekammer

Bag et gammel, mølædt tæppe, der fungerer som dør, ligger to **Kæmpe firben** og sover. Larmen fra den smadrede dør, der vælter ned på gulvet, vækker de store dyr, der sultent slikker sig om munden, og løber mod den mindste eventyrer, da denne ligner det nemmeste måltid.

Rummet har været brugt til forråd af de arkæologer, der har været i gang i rum #2. Flere af kasserne med mad stinker af råd, når de åbnes, men heltene kan hver især få 5 tørrede dagsrationer i en kasse. På et sansetjek 10 finder de også en kasse med 6 flasker vin, der lå under en kasse med rådden mad.

#4 – dværgekongens forklammer.

Dette kæmpemæssige kammer er, ligesom rum #2, udsmykket med finurlige piktogrammer og hvad der ligner et ældgammelt skriftsprog. Hvis nogle af eventyrene viser interesse for piktogrammerne, kan du lade dem lave et intelligensstjek 12. De får +2 bonus, hvis de har decifreret et tidligere piktogram. Piktogrammet fortæller en historie om en grådig gravrøver, der stjal fra kongens skattekammer, og blev straffet af kongens vagter.

Nær trappen der leder ned til rum #5 sidder fire statuer af hunde. Det er i virkeligheden fire **hundestatuer**, der bliver aktiveret så snart heltene begiver sig ned af trappen. Heltene kan, inden de bevæger sig ned af trapperne, binde dyrene, eller på andre måde prøve at fange dem, hvis de får idéen. Lad dem lave et behændighedstjek 12, for at prøve at fange dem. Giv dem eventuelt bonusser for andre idéer, eller - hvis de får andre idéer til at stoppe dem uden brug af vold - lad dem bruge et andet tjek. Hundene bliver også aktiveret, hvis heltene angriber dem.

#5 – Venteværelse

Dette værelse er indrettet som et venteværelse. Langs væggene er der hugget siddepladser. På gulvet ligger et gammelt skelet. I sin ene hånd har skelettet en gammel, rusten daggert. Den ligner ikke noget særligt, men er i virkeligheden den magiske skat **Nesfirtots daggert** (se appendikset om magiske skatte).

Hvis en af heltene sætter sig på et af sæderne, bliver de straks ramt af en magisk fælde. Enhver der sætter sig, vil blive fyldt med en følelse af varme. Hvis nogen vil prøve at kaste sig væk, inden fælden klapper, er det er behændighedstjek 10. Hvis det fejler (eller helten bliver siddende) skal der laves et resistensstjek 13 mod dragemagi. Hvis det fejler, bliver eventyren fyldt med varme, som ramt af pludselig feber. Efter få sekunder bliver varmen ulidelig, og det føles som om varmen samler sig og bevæger sig mod heltens ansigt. Som den varme følelse bevæger sig op af heltens strube kommer en flamme ud af heltens mund, og giver helten 1t8 i skade, mens han bliver brændt op indefra. Nærtstående helte skal lave et undvigetjek 8 (behændighed) for at undgå flammen. Fælden kan opdages, hvis nogen forsøger at sanse magi (med en sværhedsgrad på 10) i rummet.

#6 – Tronsalen

Så snart heltene træder ind i rummet, bliver de nærmest blændet af skønheden. Alting er bemalet med sælsomme og smukke mønstre, og gulvet skinner, som var det guldbelagt. De smukt udskårne søjler strækker sig omtrent 9 meter op i luften, og bærer loftet, som skinner som en stjernehimmel over heltenes hoveder.

Bunden af rummet er hævet over resten, og en stor, smuk og solid trappe bevæger sig op mod piedestalen, hvor en stor, solid og smukt udskårn kiste pryder rummet. På toppen af kisten er hugget en dværgekonge, holdende et sværd i sine hænder. Med et styrketjek på 10+ bliver sværdet vistet fri af stenkongens hænder, men hvis rullet er under 6 knækker sværdets håndtag i stedet af.

Med et styrketjek på 6 kan en helt skubbe låget af kisten. I kisten et der – pudsigt nok – intet lig, men i stedet hvad der ligner ting, kongen kan få brug for i efterlivet. Heltene finder af brugbare ting 50 guldmønter, en pose

dødemandsstøv og en lanterne.

Hvis man slukker lyset herinde, begynder den maledede stjernehimmel underloftet at lyse op af egen kraft. Blege lys, hvor stjernerne er, tegner mønstre, der angiver dværgenes astrologiske symboler. Følger man statuens blik på nattenhimlen, kan man se, at blikket lander ved et stjernesked i Smedens tegn (sansetjek 18 for at opdage dette; automatisk succes, hvis man bruger en ledetråd). Kan man komme op under loftet, er der en skjult lem i loftet, som er til at dirke op (simpel lås; dirketjek 14; *ulempe* på tjekket, hvis der ikke bruges en ledetråd).

#7 – Bibliotek

Dette rum har tydeligvis været et bibliotek i gamle dage. Langs væggene står stadig rester af rådne træreoler, der kolliderer så snart man rører ved dem. Midt i rummet står fire søjler, der er udsmykket med farvede mønstre. I dette rum er ingen piktogrammer på søjlerne.

En flok på 6 **kæmperotter** har indtaget rummet, og gjort det til deres eget. De har brugt de ældgamle skrifteruller og det rådne træ til at lave tre reder midt i rummet. Ved et søgetjek på 7+ findes 20 guldstykker.

Skrifterullerne i rummet (de få, der er tilbage) er voldsomt mørned, og pulveriserer, hvis nogen prøver at åbne dem.

#8 – Helligt kammer

Midt i dette kammer står en fond, der ser ud til at være udhugget direkte i klippen. Der er flere holdere til fakler hugget ud i klippen, og et par lufthuller i loftet. Ellers er der ikke noget særlig interessant i rummet.

I dette kammer er også en af to hemmelige indgange til rum #14. For at åbne denne dør, kræves to blodofre. Hvis eventyren skader sig selv, og kommer 3 blodpoint (der ikke kan heles med førstehjælp) i både fonden i dette rum og i rum #13, vil begge hemmelige døre åbne. Gruppen kan også fange en af hulesystemets levende beboere, og få denne til at bløde ned i. Et søgetjek på 15+ vil afsløre den hemmelige dør til rum #14, men denne er umulig at bryde op - dog er stenolie en klar mulighed for at komme ind i rummet.

#9 – Sidekammer

Farvestrålende piktogrammer og billeder af folk pryder alle væggene i dette rum. Den samme billedserie går igen to gange. Et intelligensetjek 12 fortæller, at det er en historie om måden at åbne en dør til dødsriget. De får +2 bonus, hvis de har decifreret et tidligere piktogram. I piktogrammet står en mand bukket over en fond eller et kar af en art, og ofrer af sit eget blod. Denne historie går igen på nord- og syd-væggen, og på øst-væggen er der et billede af en dør, der åbner sig.

I dette rum er også fire **Vildkatte**, der ligger og sover. På et listetjek (behændighed) 6+ kan heltene undgå at vække

dem. Hvis én helt fejler, vil en af kattene vågne, og kigge sig omkring. Med et behændighedstjek 9 kan man stå så stille, at katten finder en uinteressant, og lægger sig til at sove igen.

Det er også muligt at få et gratis angreb mod dem, hvis man enten angriber med et afstandsvåben, eller kan liste sig hen til dem.

#10 – Forråds-kammer

I dette kammer har været kongens provianter til efterlivet. Overalt ligger glasskår fra smadrede flasker, ødelagte skrin og træsplinter. I det nordvestlige hjørne er der en kæmpe bunke af disse efterladenskaber, som er samlet der af den kæmpeskolopender, der har gjort dette rum til dens hjem.

Da gruppen træder gennem døren bliver de mødt af en **kæmpe skolopender**, der rejser sig truende fra sin rede. Den svajer og laver klikkende lyde med sine store kindbakker. Den har ikke lyst til at angribe heltene, men hvis de ikke trækker sig ud af rummet, vil den gå truende frem mod dem, og til sidst føle sig tvunget til at angribe dem.

I skolopenderens bunke af smadrede kister og flasker, kan heltene finde en ældgammel flaske (sanses magi 10 afslører det er en *dragedrik*) og tre små stearinlys (sanses magi 8 afslører at de to af dem ikke er magiske, men det tredje er et lys der giver *åndeskær*).

#11 – Skatte-kammer

I dette rum står 6 sarkofager langs væggene. På lågen af hver sarkofager er udhugget en kriger. Midt i rummet står en skattekasse af metal, der er tung som et ondt år (det vil kræve 4 folk at løfte den, selv uden indhold). I kisten er 150 søvmønter og 35 guldmønter, samt en krone af et sortskinnende metal. Kronen er den sagnomspundne **Skyggekrone**.

Så snart nogen rører ved kisten, svinger de seks sarkofagers låg åbne, og ud træder i alt 6 **dværgeskeletter**, der er sat til at vogte over den døde dværgekonges skatte til evig tid.

#12 – salen

I dette rum er tre **vildkatte** oppe at slås med fem **kæmperotter**. Heltene kan lade kampen spille sig ud, og hvis de gør dette, vil de derefter skulle slås mod de tre vildkatte, der dog alle vil starte kampen med et sår. Hvis heltene blander sig i kampen, og vælger side, vil den anden side stikke af, så snart kampen er forbi. Angriber heltene alle i rummet, vil de skulle slås mod alle de tilstedeværende.



#13 – Offerkammer

Midt i dette kammer står en fond, der ser ud til at være udhugget direkte i klippen. Der er flere holdere til fakler hugget ud i klippen, og et par lufthuller i loftet. Ellers er der ikke noget særlig interessant i rummet.

I dette kammer er også en af to hemmelige indgange til rum #14. For at åbne denne dør, kræves to blodofre. Hvis eventyren skader sig selv, og kommer 3 blodpoint (der ikke kan heles med førstehjælp) i både fonden i dette rum og i rum #8, vil begge hemmelige døre åbne. Gruppen kan også fange en af hulesystemets levende beboere, og få denne til at bløde ned i. Et søgetjek på 15+ vil afsløre den hemmelige dør til rum #14, men denne er umulig at bryde op – dog er stenolie en klar mulighed for at komme ind i rummet.

#14 – Gravkammer

En naturlig grotte, med en sø langs den østlige side. Fra loftet kommer en stråle af lys, der bliver forstærket af et sirligt system af spejle, der er monteret i rummets loft. Rummet er det eneste, i hele systemet, der er oplyst.

Midt i søen, er der en lille ø, som lysstrålen skinner på. På øen er en smukt udskåret kiste, med en dværgekonges krop udhugget på oversiden. Et styrketjek 6 kan skubbe det tunge låg af kisten. I kisten ligger et gammelt dværgeskelet, der i sine arme har et pilekogger med 15 pile. Det er alle **talende pile**.

Appendiks: Magiske skatte

Nesfirtots daggert

Daggerten ligner blot en gammel, rusten daggert, men er i virkeligheden et gammelt, magisk våben. Når en helt aktiverer våbnet, bliver han grebet af en følelse af styrke (det samme sker første gang, man samler den op). Våbnet suger 1t4 livspoint, og giver +1 skade på lige så mange angreb, som den har suget i livspoint. Den sugede livskraft kan ikke heles med førstehjælp.

Skyggekronen

En krone svunget i et sirligt mønster, og af et sort, blankt og sælsomt metal. Den gør en utryg, når man ser på den. På indersiden af kronen sidder små nåle, der skader enhver der tager den på for 1t4 livspoint, som ikke kan heles med førstehjælp. Ud fra kronen kommer et skyggespor, der leder dig mod den nærmeste udgang fra hulesystemet.

Bæreren af kroen udstråler en mild aura af frygt, der giver bæreren +2 på at true, men effekten virker ikke i sollys.

Talende pile

Pilene er lavet af blegt træ, og deres spidser har et sælsomt mønster ridset ind i sig. Pilene giver skade som almindelige pile, men når de rammer et mål, gentager pilen via magi den sidste sætning, der er sagt i nærheden af dem. Skaftet på pilen er meget spinkelt, så de knækker, når de rammer deres mål.

Appendiks: Monstre

Kæmpe firben

Et kæmpestort, grønskællet firben med enorme kæber og en kraftfuld hale. Firbenet er omtrent 2½m lang.

- Forsvar 15; Tærskel 11; Sår 3; Resistens 12 (dragetrolddom 15); Morale 14; Angreb; Bid+5; skade 1t8+3 eller Hale+7; skade 1t6+2.

Kæmpe firben kan enten angribe med et slag med halen eller med et bid med deres kraftige kæber.

Hundestatuer

Disse evige vagthunde bliver holdt i live ved hjælp af ældgammel magi. Når de ikke ænser indtrængende i deres område, bliver de omdannet til sten.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 16, Morale 24 (distrahere 14); Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t6+4.

Kæmperotte

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

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

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er rotterne mere tilbøjelige til at holde sig tilbage (Morale 8 mod ild).

Trængt op i en krog: Rotten går i panik, og den har *fordel* på alle sine angreb, indtil den kan flygte fra sine angribere.

Vildkatte

Vildkatte er katte på størrelse med tigre, der har sylespidse tænder og store, skarpe klør. De bor ofte i par, og er meget territoriale.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4 eller flænse+2; skade 2t4+1

Kæmpeskolopender

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Skælpanser: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Bid+6; Skade 1t6+4 + gift

Gift: resistens tjek 10, eller brændende smerte giver *ulempe* på alle angreb til man har fået førstehjælp.

Dværgeskelet

Drevet af nekromantiske kræfter er knoglerne sprunget uheldigt 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.

Skeletterne 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 afstands- og stikvåben

Goblin

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 6; 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.

