

Hemmelighedernes Fængsel



Et scenarie til Fastaval 2023
af Troels Ken Pedersen

Indhold

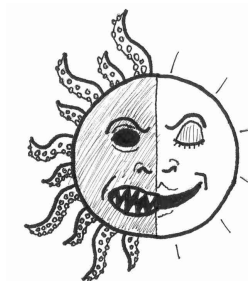
Foromtale.....	3
Introduktion og brugsvejledning.....	4
Spilstil.....	6
Mekanik og hemmeligheder.....	7
Virkelighed i flere lag.....	9
Indledende forløb.....	10
Hemmelighedernes forløb.....	13
Lokationer: Indgang.....	20
Trappernes Hal.....	21
Timor.....	25
Census.....	28
Sanctum.....	33
Spilpersoners særlige udstyr.....	37
DMs hjælpeark.....	38
DM kort/diagram.....	39
Dungeonkort.....	40
Handouts.....	41
Hemmelighedernes Spilpersoner (menu x 2).....	46
Spilpersoner, side 1-2.....	48
Spilpersoner, side 3.....	58

Tak for spiltest: Anne Vinkel Hansen, Cecilie Fakkelskov, Ivan Kalatchev, Lars-Ulrich Jørgensen, Liselle Angelique Krog Awwal, Louise Beck, Lærke Hvid Pedersen, Marie-Luise Lubich og Terese Nielsen.

Tak for hjælp og korrektur: Eleonora Kapow og Lotte Melchior Larsen.

Tak for karakter-illustrationer: Oliver Nøglebæk.

Printinstruks: Print A4, ensides, i sort-hvid. Hvis det kan lade sig gøre, er det fint at have dungeon-kortet på side 40 i A3.



Foromtale

Titel: Hemmelighedernes Fængsel

Forfatter: Troels Ken Pedersen

Pitch: I det glemte, underjordiske tempel til Månegudinden vover en håndfuld forkælede, unge adelige pelsen for at aflure en oprørsleders hemmeligheder.

Stikord: Hemmeligheder, D&D 5E, dungeon drama

Foromtale: En håndfuld unge mennesker er vokset op i ekstrem rigdom som børn af Byens ledende borgere, men nu truer et oprør med at omstyrte deres ubekymrede liv. Én af deres venner er forsvundet, og en oprørsleder opildner masserne ved at afsløre Byens ledes beskidte hemmeligheder. I Månegudindens glemte, underjordiske fængsel vil de nu prøve på at finde deres ven, og på at genoprette deres vaklende verdensorden ved at afsløre de skrækkelige hemmeligheder som oprørslederen selv har efterladt bag lås og slå i *Hemmelighedernes Fængsel*.

De har meget at miste, men kan de holde sammen når deres egne hemmeligheder dukker frem i månelysen? Kan de overleve både dødsfælderne og oprørernes rænker? Og kan de stå ansigt til ansigt med deres egne værste svigt uden at knække?

Hemmelighedernes Fængsel er dungeon crawl noir. Indsatserne er høje, fælderne er grumme og ingen er rene.

Indeholder kærestevold, kontrollerende adfærd og vold mod børn.

Spillertype: Du har lyst til at udforske en livsfarlig dungeon, og du har lyst til at spille drama om antihelte med små og store hemmeligheder. Du må gerne have *mere* lyst til den ene eller den anden ting. D&D-erfaring er ikke nødvendig, men du får brug for terninger.

Spilledertype: Du er frisk på at sætte rammerne for et drama med masser af menneskelige gråtoner, og for at stå for en dynamisk dungeon med gåder, dødsfælder og tænkende væsner. Du behøver ikke være super erfaren udi D&D, men du bør nok have været i en dungeon eller to.

Deltagere: 4 spillere og en DM

Samlet tidsforbrug: 5 timer

Sprog: Hele scenariet på dansk og engelsk

Aldersgrænse: 16+

Læsemængde: 4 sider

Introduktion og brugsvejledning

Velkommen til Hemmelighedernes Fængsel, et dungeon crawl noir om hemmeligheder, selvbedrag og oplevelsen af at kæmpe mod ikke længere at kunne slippe afsted med at træde på folk på måder, man har været vant til. Om at blive udfordret på sit bullshit af folk som ikke selv er moralsk rene, men som insisterer på at nu er det nok. Om at holde sammen om sin 'ret' – eller ej. Ja, det handler om #MeToo, men også om meget andet.

Spilpersonerne

Spilpersonerne er en håndfuld 19-årige børn af ledende købmænd i byen, hvor scenariet foregår. Byen regeres af købmænd, og i praksis er spilpersonerne unge adelige. De har alle hemmeligheder, som kommer af at de har været vant til at kunne slippe afsted med nærmest hvadsomhelst. Nu truer oprøret, og de har en chance for at stoppe det.

De fire spillere skal vælge deres spilpersoner ud fra en menu på fem mulige, præsenteret med charmerende billeder, og hvilken D&D-klasse de tilhører – præst, barde osv. Det er dog snyd, for de er alle slyngler der forsøger at fremstå som noget andet, hvilket spillerne vil opdage, når de læser side to af deres spilpersoner.

Den femte, ikke valgte spilperson er ikke ude, men derimod en vigtig biperson. Til at starte med er den femte karakter spilpersonernes primære motivation for at gå ned i en skummel hule, og senere, som månegudindens præst, deres in-character introduktion til spillets sær-regler. Det indbygger et særligt forhold til denne biperson at spillerne ved, at dette er én ligesom dem selv.

Spilpersonerne og deres bipersoner er fuldstændig centrale for alt hvad der foregår. Vær opmærksom på at side 1-2 af spilpersonerne starter på side 48, mens deres side 3 er samlet fra side 58 – dette skyldes at de skal uddeles på forskellige tidspunkter. Side 3 indeholder deres dybe, skamfulde hemmelighed, og spillerne skal have lov til at danne selvbillede og relationer for deres spilpersoner, før de udsættes for den hemmelighed, de ikke vil være ved. At indarbejde den tredje side af spilpersonen er på sin vis, hvad hele resten af scenariet går ud på.

Scenariet er skrevet til de spilpersoner som følger med, og virker slet ikke med andre, vilkårlige level 2 D&D-karakterer, selv om du måske kan låne lidt fælder og andre idéer til noget, du selv laver.

Brug

Jeg antager at du, kære læser, er en spilleleder ('Dungeon Master', DM, ifølge de gamle skikke) som skal køre scenariet. Hvis du bare er her for at læse, er det også OK, men vær opmærksom på at scenariet er tæt pakket med spoilers.

Start med at læse hele scenariet. Det vil dog være en god idé at springe frem og læse spilpersonerne som det første – så vil meget af det andet give bedre mening. 'Spilstil', 'Mekanik og hemmeligheder' samt 'Virkelighed i flere lag' skal læses for at kunne forstå de efterfølgende dele, men skal ikke bruges under afviklingen.

Forløbet indtil I skal ned i en dungeon kan du med fordel køre ud fra kapitlet 'Indledende forløb'. Det bør tage ca en time.

Når I er i selve Hemmelighedernes Fængsel, skal du styre spillet dels ud fra kapitlet 'Forløb', der beskriver hvordan begivenheder udfolder sig ud fra tid og modstanderes bevægelser, dels ud fra kapitlet 'Lokationer', der beskriver de steder, spilpersonerne (og deres modstandere) kommer gennem. Spillerne har et kort, som deres spilpersoner også har in character, mens du har et spilledekkort som viser hvor fælder og deslige er. Som DM får du et støtteark til hjælp, primært til at holde øje med tiden og til at minde dig om hvad folks hemmeligheder og bipersons-relationer egentlig er. Desuden er der et par handouts til spillerne, så de nemmere kan forholde sig til et par af de gåder, de kan komme til at stå overfor. Dungeon crawllet bør tage ca tre en halv time i alt, med en deadline efter tre timer, hvor de er fortabt hvis ikke de har fundet ud af Fængslets magiske dele.

Til slut er der en kort epilog, hvor I ud fra spillets begivenheder fastlægger udfald, for Byen og for spilpersonerne.

Variant: Tre spillere

Scenariet kan også fungere med tre spillere. I så fald bliver der to spilpersoner, som spillerne ikke vælger under castingen. Udfordringerne bliver lidt sværere, men det bliver lidt lettere at holde tiden.

- Udvalg én af de fravalgte til at være præsten – den anden er blevet til censoren.
- Erstat evt. ikke-præst-personens navngivne biperson med to almindelige oprørere i forløbet, men reducer i øvrigt mængden af almindelige oprørere med to i begge møder med oprørerne.
- Reducér censorens hit points fra 24 til 18 (hvilket allerede står under Census-lokationen).

Spilstil

Hemmelighedernes Fængsel er dungeon crawl, og det er et drama-scenarie om overprivilegerede, følelsesmæssigt forsømte unge mennesker med skeletter i skabet, som er helt ude hvor de ikke kan bunde. Spillet bliver bedst hvis spillerne er med på hvad spillets stil er både som dungeon crawl og som drama.

Dungeon crawling

På dungeon-siden er spillet udforskning under tidspres. Udforskning vil sige tale med spilleder, som fortæller om omgivelserne, og det kan man så reagere på, hvilket vil få spilleder til at fortælle noget mere. Hvis der opstår uvished, kan det håndteres med terningrul og mekanik, men samtalen er klart det vigtigste. Der er fælder og gåder som man skal forbi (på tid), og det gør man nemmest, hvis man danner sig en vis forståelse for templet som sted, men tidspreset betyder at der ikke er tid til at nørde dybt ned i detaljerne (hvilket også hurtigt vil blive kedeligt for de fleste).

Sine steder vil det komme til kamp – rammerne er sat op, så kamp burde kunne være brutal og farlig men hurtigt overstået, snarere end et stort, taktisk skakspil. Scenariet går ud fra at I bruger 'Theater of Mind', måske krydret med en smule pegen på kortet, frem for figurer og omhyggelig positionering. Både modstandere og spilpersoner er farlige men skrøbelige.

Ekstra-reglerne om hemmeligheder (se næste kapitel) betyder i praksis at spilpersoner har et ekstra liv indtil de har afsløret deres dybe hemmelighed, men derefter kan de godt dø. D&D-mekanikkens samspil med grumme dødsfælder og modstandere vil

give stærke incitamenter til at bringe sine hemmeligheder i spil for at få adgang til de spillemekaniske ressourcer, som hemmelighedsreglerne tilbyder.

Dungeon drama

Fra starten af har spilpersonerne et kammeratskab baseret på klassefællesskab og delte, offentlige hemmeligheder. De har også hver en rigtig grim hemmelighed, som de andre ikke kender til. Det er ikke givet at alle hemmeligheder vil komme på bordet, men udover de spillemekaniske incitamenter vil mange spillere helt enkelt have lyst til at sætte deres dybe hemmeligheder i spil.

Når de dybe hemmeligheder kommer i spil, vil det skubbe til relationerne mellem spilpersonerne. De kan afvise hinanden på grund af grufuldhederne eller komme hinanden ved over fællesskab om langt værre hemmeligheder. Der vil også opstå sære skævheder i deres forhold og hierarkier, fordi deres hemmeligheder ikke afsløres samtidig.

I Hemmelighedernes Fængsel vil spilpersonerne desuden møde bipersoner som de har gjort grumt uret eller involveret i deres ugerninger, og dette vil tvinge dem til at forholde sig til deres egen skyld og medskyld – måske med retfærdiggørelse eller fornægtelse, måske vil de endda forråde hinanden til fordel for oprørerne for at sone deres synder eller redde vigtige relationer til bipersoner. Eller måske noget helt tredje.

Hvordan dramaet vil ende er lige så åbent som dungeonen er begrænsende. Deri ligger en stor del af spillets spænding.

Mekanik og hemmeligheder

Når man befinder sig på de to øvre, magiske niveauer af Hemmelighedernes Fængsel (se næste kapitel, side 9) kan man tilbyde sine hemmeligheder til Månegudinden. Så vil hun hjælpe, men kræve at man afslører hemmeligheden for sin omverden (dvs de andre spillere). Når spillerne får forklaringen af præsten, kan du give dem handoutet på side 44, som forklarer afsløringsmekanik-kerne for spillerne.

Man kan afsløre både små/offentlige hemmeligheder og dybe hemmeligheder, og dette har forskellig effekt.

Man kan kun bruge hemmelighederne fra karakterarket, ikke ting som man finder på uden videre.

Afsløre sin offentlige hemmelighed

- Hver hemmelighed kan kun afsløres én gang.
- Offentlige hemmeligheder kan *ikke* afsløres i kamp.
- Hvis man afslører sin offentlige hemmelighed, genvinder begge de spilpersoner, som var involveret i den, 1d6 tabte hit points.

Det er primært meningen at man afslører sin egen hemmelighed, men hvis den anden involverede aktiverer den, går det nok – ofte vil det i praksis være noget, man gør sammen. Ved hjælp af offentlige hemmeligheder kan man altså blive helet to gange. Disse er for så vidt ikke *super* hemmelige, men det gør stadig noget at sige dem højt.

Afsløre sin dybe hemmelighed

- Hver hemmelighed kan kun afsløres én gang.
- Man kan GODT i sit sind love Månegudinden sin dybe hemmelighed i kamp – så afregner man ved at afsløre den bagefter.
- Forsøger man at holde sin hemmelighed tilbage, når man har haft tid til at fortælle den, har man kvalme som om ordene stiger op i halsen, og man har *ulempe* på alle rul indtil man har fortalt nogen om det, som faktisk kan høre det.
- Som umiddelbar fordel kan man vælge mellem *heling* og *inspiration*.
 - **Heling:** Man genvinder alle tabte hit points, undslipper hvis man er bundet eller fastklemmt, og fjerner alle conditions.
 - **Inspiration:** Man kan ændre et fejlet d20-rul til en 20'er umiddelbart bagefter. Desuden genvinder man 1d8 tabte hit points.
- Efter man har fortalt sin hemmelighed, tilbyder Gudinden i éns sind en gave, og man kan vælge mellem *Hellig indsigt* eller *Hellig styrke*. Dette er permanente evner (med uheldige bivirkninger). Evnerne beskrives spillervendt som handouts på side 45.

Hellig indsigt

På plus-siden:

- Man kan forstå historien bag en hemmelighed som man finder i fysisk form her i Fængslet. Specifikt gør dette, at når man ser hemmeligheder manifesteret som skulpturer i Hemmelighedernes Fængsel, kan man også forstå den bagved-liggende historie.
- Man kan se visse skjulte veje, følge dem og tage andre med sig. Specifikt gør dette at man kan følge Lysets Vej mellem niveauerne uden at løse gåder, så spillerne kan komme nemt ned til det jordiske niveau til sidst.

På minus-siden:

- Stærk stress får én til at råbe hemmeligheder ukontrollabelt, hvis man ikke klarer et *sværhed 8 wisdom saving throw*. Det er en action at gøre dette i hver runde. Fejler man, kan man prøve igen i slutningen af hver tur, man tager.

Hellig styrke

På plus-siden:

- I kamp kan man afsløre sin dyriske side og blive til rottemenneske.
- Hvis man angriber som rottemenneske, kan man bide folk med sine skarpe fortænder. Dette er et ekstra angreb, med samme stats som en kniv, når man bruger sin regular action til at angribe i nærkamp.
- Når man er rottemenneske, tager man kun halv skade fra våben, der ikke er af sølv.

På minus-siden:

- Når man er rottemenneske, tager man dobbelt skade fra våben af sølv (og hvis gruppen ikke kommer overens i den endelige konfrontation, kan det blive ret vigtigt hvem der har sølvnøgledaggerten).
- Stærk stress gør det svært IKKE at forvandle sig til rottemenneske – man skal klare et *sværhed 8 wisdom saving throw* for at modstå.

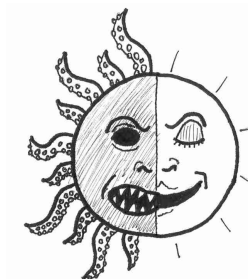
Virkelighed i flere lag

På fuldmånenætter eksisterer der flere lag af virkelighed oven på hinanden i Hemmelighedernes Fængsel.¹ Det må meget gerne være sådan, at lagdelingen fremstår som creepy og mystisk OG som noget, man som spiller kan komme til at danne sig en vis forståelse for. Der er tre niveauer.

Niveau 1 er det **jordiske**, som eksisterer hele tiden. Alle lokationer er i spil, og udgangen fra trappernes hal fører faktisk ud. Generelt er stederne slidte og beskidte, og mekanismerne er så meget i stykker som de realistisk ville være efter århundreders forfald. Af egentlige beboere er der kun lidt dyr, og så kan man løbe ind i andre folk udefra. Fra Sanctum kan man skifte til niveau 2, hvis det smukke ansigt i Trappernes Hal på niveau 2 har lukkede øjne – hvilket det som udgangspunkt har.

Niveau 2 er **prøvelsen**. Alle lokationer er i spil, men udgangen til omverden fra Trappernes Hal virker ikke. Niveauet eksisterer kun på fuldmåne-nætter. Hvis man er blevet en del af niveauets funktion, bliver man båret videre til næste fuldmåne-nat når dagen gryer, men ellers bliver man udslettet på grufuld vis. Stedet er for det meste intakt og mekanismerne fungerer perfekt, grænsende til det magiske. Der er beboere i nogle af lokationerne. Portalen i Sanctum leder til det jordiske niveau hvis det smukke ansigt i trappernes hal har lukkede øjne, og til det øverste, Hemmelighedernes Fængsel, hvis øjnene er åbne – at skifte dét og bevæge sig frem og tilbage er for så vidt hvad prøvelsen fysisk set går ud på.

Niveau 3 er det egentlige **Hemmelighedernes Fængsel**. Her eksisterer kun Sanctum, og det er stærkt belastende for menneskelig sindsro at opholde sig her.



¹ Hvis du synes at dette minder om regio-reglerne fra Ars Magica, har du fuldstændig ret.

Indledende forløb

Dette afsnit beskriver forspillet og bringer jer frem til indgangen af dungeonen. Noget af det er logistik og forklaringer, men noget af det er også anledning til at fortælle historier sammen og lege med ting som I skal bruge senere. De indledende øvelser er en forudsætning for at I får det sjovt i selve dungeonen, men de har også potentiale for at give godt spil, hvis I giver dem lidt kærlighed.

Velkommen til!

Hvis I spiller på Fastaval 2023, vil jeg give nedenstående intro og fordele hold. Spiller I andetsteds, må du selvfølgelig selv servere pointerne vedrørende genre, stil, system og setting.

Først, oplæs **foromtalen** så alle har den i frisk erindring.

Forventningsafstemning – det er et low-level 5E dungeon crawl med tidspres. Der er nogle ekstra-regler om hemmeligheder og noget fortællespil til at starte med, men det tager vi, når det kommer.

Spilstil – det vigtigste er at udforske fiktionen ved at tale med spillede og at tale med hinanden. Terningrul og mekanik er der som krydderi og til håndtering af uvished, men vi skal ikke rulle for alt hele tiden – tal med hinanden. Desuden er alt ikke balancerede, fair encounters men snarere beskidt og farlig (forestillet) virkelighed.

D&D kvik intro – stadig ved holdfordelingen.

- **D20 + bonus mod sværhed.** F. eks. d20 + angreb mod armor class.
- **Fordel og ulempe.** Har du fordel, rul 2d20 og tag den bedste. Har du ulempe, rul 2d20 og tag den dårligste.
- **Action-økonomi.** I en kamprunde kan man foretage én **bevægelse**, én **handling** og én **bonus-handling** (hvis man har specialevner der kan anvendes som sådan). Uden for sin tur kan man tage én **reaktion**, hvis man får noget at reagere på.

Tillykke, I kan nu D&D 5th edition.

Setting – vi er i en europæisk-senmiddelalder-agtig setting, sådan lidt beskidt og korrupt. Der er helt sikkert folk som vil fortælle dig om kampen mellem Lys og Mørke, og de er formentlig ude efter dine sparepenge. Magi findes, men hvis du løber ind i noget som virker overnaturligt, er det oftest bare snyd eller misforståelser.

- Vi befinder os i **Byen**, en rig handelsbystad som regeres af **købmandsgildet**. Hele byen er organiseret i og af gilder, fra de mægtige købmænd til de ydmyge rottefængere.
- **For nogle århundreder siden** omstyrtede folket, anført af købmændene, kongerne og de adelige, som var blevet helt ulidelige. Nu er købmændene selv blevet helt ulidelige.
- **Religionen** er '*mysterierne*', en moderne religion som lover frelse efter døden. I gamle dage tilbød man guder som lovede praktiske fordele, men ingen frelse.

- **Oprøret** er på nippet til at bryde ud. Oprørslederen **Jasca** har afsløret adskillige pinlige hemmeligheder om ledende købmænds misgerninger, og Byen er på kogepunktet.
- Oprørets symbol er **dokarbejderhuen**. Det er en kegleformet stofhue, som man folder ned til højre på en bestemt måde for at vise at man er medlem af dokarbejdernes gilde (eller, nu, oprører).

Og så, ud i spillokalerne (på Fastaval).

Sig pænt goddag til hinanden i gruppen. Fra I begynder at caste, bør I være maksimalt en time om at nå frem til at gå i dungeon.

Casting

Læg menuerne (side 46-47) frem på bordet og bed spillerne udse sig et par spilpersoner, de godt kunne tænke sig at spille. Der er flere spilpersoner end spillere, så ikke alle vil blive spillet. Lad så spillerne finde ud af i mindelighed hvem der vil spille hvad. Giv så spillerne side 1 (introduktion) og 2 (D&D stats) af deres valgte karakterer, og bed dem om at læse begge sider og signalere til dig, når de er færdige.

Du bør bruge et øjeblik på at skimme den femte, ikke valgte spilperson, der kommer til at optræde i scenariet som en vigtig biperson.

Hvis nogen har spørgsmål til deres spilmekaniske evner, er nu et godt tidspunkt.

Introduktion af spilpersoner

Bed dem så om at introducere deres spilpersoner for hinanden, og bed dem om at nævne både hver deres biperson og offentlige hemmelighed. Spilleleder, start med at introducere den femte, ikke-valgte karakter (der kommer til at optræde som en vigtig biperson). Og hvis nogen ikke får nævnt biperson eller offentlig hemmelighed, så bed dem om at gøre det.

Bygge relationer

Så skal spillerne bygge relationer mellem deres spilpersoner ved hjælp af deres offentlige hemmeligheder. Den femte karakter er IKKE med i dette, selv om de er generelt med i omgangskredsen. Det gøres således, for hver spilperson efter tur:

- 1) Spilleren fortæller KORT om en gang for nylig, spilpersonen var i problemer på grund af deres offentlige hemmelighed.
- 2) Spilleren spørger derefter spilleren til højre for dem, hvordan deres spilperson hjalp dem ud af problemerne.

Det skaber en ring af fortællinger og relationer rundt om bordet. Det virker klart bedst, hvis man faktisk holder sig til hvordan folk sidder og ikke bare spørger én eller anden.

Dybe, grumme hemmeligheder

For et par måneder siden begyndte der at florere rygter om ledende købmænd. Grimme rygter som gjorde mange folk meget vrede. Der har selvfølgelig været rygter før, men disse rygter ramte en nerve og blev troet på meget mere end før. Den mystiske, frygtede

oprørsleder Jasca siges at stå bag både rygterne og de eskalerende optøjer, der truer købmandsgildets kontrol over Byen. Her er et eksempel på et af rygterne.

De fattige enkers begravelsesfond. Oldermænden Amatus er morbror til Belladonna og onkel (fasters mand) til Darek. Og han bestyrer De Fattige Enkers begravelsesfond. Han fik enker gravet op for at bruge den samme grav igen og igen, stak pengene i lommen og skilte sig af med ligene i en latrinkule. En rasende mængde brød latrinkulen op og fandt knoglerne.

Uddel nu side 3 af spilpersonerne. Sig at de skal læse deres hemmelighed og give tegn når de er færdige.

Grum erkendelse – hver spiller skal kort fortælle hvordan de hver især erkendte at det er alvor, at oprøret truer jeres og hele jeres klasses eksistens.

Den femte karakter er forsvundet!

Den femte karakter er spørløst forsvundet! Situationen er noget kaotisk i Byen, og den forsvundnes familie holder kortene tæt til kroppen, men noget er helt klart galt. I er bekymrede.

Hemmelighedernes Fængsel

Her skal I tale jer frem indtil det punkt hvor I er klar til at gå ned i en dungeon. Den forsvundne havde gang i skumle gamle skrifter og rygter som handlede om *'Hemmelighedernes Fængsel'*, et forladt, underjordisk tempel fra kongernes tid, indviet til Månegudinden. Den forsvundne var overbevist om at det var derfra, oprørslederen Jasca havde skaffet købmændenes hemmeligheder.

Hvilket selvfølgelig er skørt!

- Én af jer hjalp den forsvundne med at undersøge rygterne – hvem var det?
- Hvem af de andre tre var det, den forsvundnes kumpan (fra ovenfor) først indviede i sine bekymringer?
- Hvordan kom de sidste to med ombord? (Eller den sidste ved tre spillere.)

Her er hvad I ved fra den forsvundnes noter:

- Hemmelighedernes Fængsel "virker" kun ved fuldmåne, ellers er der bare ikke noget at finde. Det lyder som sludder, men noterne er meget klare og det var trods alt ved fuldmåne at jeres ven forsvandt.
- For at få fat i hemmeligheder fra Fængslet er man nødt til at efterlade nogle af sine egne. Det må Jasca have gjort, og sådan en type har HELT sikkert nogle grimme hemmeligheder – det var dem, den forsvundne ville have fat i.
- I har et kort med rablende, håndskrevne noter, som den forsvundne efterlod blandt sine papirer – giv dem handoutet spiller-kort side 40.

Pause?

Hvis I skal holde en kort pause før I går i gang for alvor, er dette et godt sted.

Hemmelighedernes forløb

Når spilpersonerne når til det underjordiske tempel, styres begivenhederne dels af sted, dels af tid. 'Sted' vil sige lokationerne, som findes i det næste kapitel fra side 20 og frem, mens 'tid' er beskrevet i dette. Den tidsmæssige ramme består af to ting – de oprørere som forfølger spilpersonerne, og solen, hvis komme får templets højere niveauer til at ophøre med at eksistere.

På DMs hjælpeark (side 38) kan du notere starttidspunktet, hvor de begynder at spille ved indgangen, samt solopgang tre timer senere (og vær parat til at give varsel et kvarter før). Generelt kan I behandle tid i spillokalet som tid i spillet, så det er deadline for både spilpersoner og spillere. Det betyder ikke at I skal være totalt færdige ved solopgang/efter tre timer, bare at I skal være i gang med slutningen, dvs tilbage på det jordiske niveau.

Nattens fortælling, kort fortalt

En fuldmånenat, mens byen er i kaos, begiver spilpersonerne sig ned i Månegudindens glemte, underjordiske tempel, Hemmelighedernes Fængsel. Men de er ikke de eneste, som har en mission i templet den nat – en gruppe oprørere kommer efter dem for at stoppe dem. Oprørerne inkluderer en håndfuld bipersoner som har personlige relationer til spilpersonerne og grunde til at ville stoppe dem. I templet møder spilpersonerne 'præsten', den femte karakter, som er blevet til en del af templet, og som hjælper dem til at forstå lidt mere af udfordringerne på vej mod selve hemmelighederne. Disse udfordringer vil dog kræve at nogle af dem afslører deres (ekstremt) beskidte vasketøj for de andre, og det kan give væsentlige spændinger i gruppen.

Magiske omstændigheder kommer (hvis det kan give mening) til at splitte oprørernes ellers overlegne styrke, så spilpersonerne har deres første konfrontation med en gruppe oprørere, som netop i panik har dræbt præsten. Derefter får spilpersonerne en mulighed for at opnå adgang til hemmelighederne – både deres egne og andres.

Når de prøver på at forlade templet, konfronteres de af resten af oprørerne, og spilpersonerne må hver især finde ud af, om de overhovedet har viljen til at stoppe oprørerne nu, hvor de har set et udsnit af de uhyrligheder som de selv er sluppet afsted med, fordi de er overklasse.

Hvad hvis de gør noget andet?

Forløbet antager at spillerne gør de nogenlunde oplagte ting – accepterer at fuldføre 'præstens' mission, når frem til Fængslet osv. Men hvis de gør nogle helt andre ting, som "ødelægger" plottet, kan det for så vidt være OK, bare de ikke går fra hele dungeonen helt i starten. Derefter må du som DM tilpasse forløbet efter behov – hvis de f.eks. når helt ind til Sanctum og så vil gå tilbage og undersøge ting på det jordiske niveau, før de møder prøvelserne på det næste niveau, ville det f.eks. give mening at de løber ind i den samlede gruppe af oprørere, som kommer efter dem.

Vejen ind

Indgangen ligger i et farligt, oprører-domineret kvarter, så de kan først snige sig sikkert derind efter mørkets frembrud, og de har været nødt til at undgå optøjer og skumle typer. Derfor når de først frem efter midnat.

Spilpersonerne finder indgangen og kommer gennem først Trappernes Hal og enten Timor eller Census på vej til Sanctum. De har et kort over stedet, hvor noterne skynder på dem. På vejen ser de den jordiske, ikke-fungerende udgave af områderne. På den ene side kan de få nogle værdifulde hints til senere, på den anden side kan de også komme til at bruge meget lang tid her. Skub til dem hvis de nøler FOR meget.

Præsten i Sanctum, prøvelser

Når de går ind i lyset ('Lysets Vej') i Sanctum, kommer de til det andet niveau, prøvelserne. Her møder de deres savnede kammerat og får en masse oplysninger (se Sanctum, prøve side 34). Den korte version – 'præsten' blev fanget i templet (på prøvelses-niveauet) af morgengryet ved sidste fuldmåne og overlevede kun, fordi templet havde en plads ledig som præst. Nu er deres kammerat overnaturligt bundet til stedet, eksisterer kun på fuldmåne-nætter og vil øjeblikkeligt dø, hvis de bryder de mange regler, der binder en præst. Blandt andet er det forbudt at forlade stedet, at afsløre hemmeligheder og at hjælpe med udfordringer. Det er slemt, men alligevel kan præsten se noget smukt i situationen.

- **Adelina** er blevet præst for noget som er ægte helligt. Blodigt og uden løfter om frelse, jovist, men *belligt*.
- **Belladonna** har fået en vigtig rolle at spille i et blodigt og fantastisk teater.
- **Cleo** har fundet et sted hvor magi ikke er bullshit, og hvor der er plads til at være Cleo.

- **Darek** har fundet et sted hvor der er ære og værdighed ved at udføre sine pligter.
- **Ethan** er blevet til en del af den mest sære og vidunderlige maskine.

Derefter skal spilpersonerne kæmpe sig vej gennem ikke-harmløse udgaver af Timor eller Census tilbage til Trappernes Hal, hvor de ved at løse en gåde omdirigerer Lysets Vej fra at gå mellem det jordiske niveau og prøvelses-niveauet til at gå mellem prøvelses-niveauet og selve Fængslet. Imens i Sanctum er oprørernes fortrop netop krydset over til prøvelses-niveauet, da omdirigeringen afskærer dem fra hovedstyrken på det jordiske niveau.

Tilbage til Sanctum, første konfrontation

Derefter skal spilpersonerne tilbage til Sanctum. Når de er på vej gennem Timor eller Census (og formentlig i fuld gang med at stresse over fælder) lyder der et skrig i det fjerne. Det er oprørerne som har slået præsten ihjel (og præsten har taget én af dem med sig) – præsten var jo, trods alt, en af deres fjender fra købmandsgildet, og de freakede ud over at være afskåret. Pludselig holdt deres allierede op med at komme igennem, og da de selv prøvede at gå tilbage, kom de i stedet til et rædsels-vækkende sted – Hemmelighedernes Fængsel.

Fortroppen består af to bipersoner og tre almindelige oprørere (én oprører hvis der er tre spillere). Stats herunder.

'Alliken' (hyret til at myrde Clementius' kone, Hermine)

- Atletisk, midaldrende kvinde.
- Indædt, blodtørstigt voldsparat.
- Erfaren lejemorner, har ofte arbejdet for medlemmer af købmandsgildet.
- Glødende tilhænger af Jasca, skyder skylden for sine mord på købmændene.
- Det er egentlig Alliken som er leder af hele oprørernes styrke her, men hun er lidt fortabt uden Katya til at forklare hvad pokker der foregår.

Str +2, dex +2, con +0, int +0, wis +1, cha +1

AC 13, HP 13, init 12, move 30, Stealth 15, sanser 14, gennemskue løgn 14, modstå bølge 16 (og vil kun blive midlertidigt forurologet, ikke underkuet)

Angreb +4, skade 1d10+2 (langsværd) eller 1d4+2 (dagger)

Beslutsomhed: Kan lægge 1d6 til angreb eller skade, EFTER der er rullet, én gang. Fyr af så snart det giver mening!

Ferman (Adelinas livvagt & faderfigur)

- Stærk mand, på den gamle side af midaldrende.
- Rolig og velovervejet men voldsparat.
- Elsker Adelina men er overbevist om at købmændene er uhyrer som skal knuses. Inklusiv Adelina.
- Samme stats som Alliken.

Tre oprørere (1 hvis der er 3 spillere)

- Iført dokarbejderhuer, bevæbnet med håndøkse/søm-besat kølle/huggert.
- Almindelige arbejdere af blandet køn og alder. Ikke professionelle krigere, og kæmper med selvmorderisk mod (indtil det giver bedre mening at de går i panik).
- Glødende tilhængere af Jasca, kunne fortælle mange grimme ting om hvad købmændene har gjort dem og deres af uret.
- De er ikke navngivne men SLÅ TIL hvis du nemt kan tilføje en lille detalje, der får dem til at fremstå som mennesker. Og når de dør, er de mennesker som dør, ikke spillebrikker som bliver elimineret.

Str +1, øvrige stats +0, AC 10, HP 7, init 10, move 30, skills 11

Angreb +3 (med fordel for ryggesløshed), skade 1d6+1

Ryggesløst angreb: Kan vælge at tage fordel på nærkampsangreb, fjender har fordel på at angribe oprøreren indtil starten af oprørerenes næste tur.

Når spilpersonerne nærmer sig, står oprørerne på gulvet mellem Lysets Vej og forhøjningen med gudindens statue. Præsten og en oprører ligger døde på gulvet i blodpøle. Alliken har et blodigt langsværd i hånden (og en af oprørerne står i vejen for et rent skud på hende). Alliken og Ferman er egentlig ved at skændes, men hvis spilpersonerne kommer bragende ind, holder de selvfølgelig op.

At overraske oprørerne kræver *snige sværhed 14* fra den spilperson som har mindst bonus i snige, og hvis spilpersonerne har lys med eller bare kommer stormende ind, er det selvfølgelig ligemeget.

Det er ikke umuligt at tale med oprørerne, men Alliken vil diskret manøvrere sig i nærheden af én af spilpersonerne og slå til inden for maksimalt et par minutter, med mindre det SLET ikke giver mening.

I Hemmelighedernes Fængsel

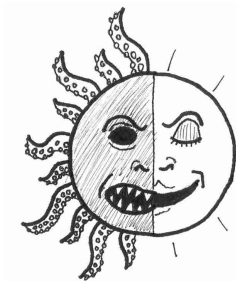
Via Lysets Vej kan spilpersonerne nu komme til Hemmelighedernes Fængsel, sagens kerne. Her bliver de konfronteret med købmandsgildets tyranni, med de ugerninger som de selv har begået under beskyttelse af deres status som købmænd, OG med at oprørslederen Jasca ikke selv har rent mel i posen. Det er muligt at afsløringerne vil få dem til at reflektere eller skændes, og det skal der gives plads til. Det er også muligt at de ikke får sagt det store, og det er også fint.

Hvis vi nærmer os det punkt hvor de højere niveauer ophører med at eksistere (tre timer efter indgang, se DMs oversigtsark), kan du advare dem med sære rystelser og månelys som begynder at blegne. Giv dem varsel et kvarters tid før deadline.

Hvis man har *hellig indsigt*, kan man følge Lysets Vej nedad, fra prøvelsen til det jordiske niveau, selv om forbindelsen går mellem prøvelsen og fængslet. Det vil sige at de IKKE er nødt til at gå tilbage til Trappernes Hal og få det lyse ansigt til at lukke øjnene. Sig ENDELIG til folk med hellig indsigt at de kan se vejen ud, når de er på prøve-niveauet af Sanctum efter at have forladt fængslet.

Fanget af daggryet

Hvis spilpersonerne er i selve Fængslet eller på prøve-niveauet når solen står op (tre timer efter indgang), så vil de som udgangspunkt dø og falde som lig på det jordiske niveau. Hvis der er en plads ledig som censor og nogen har hellig styrke, giver Gudinden dem et tilbud om at tage pladsen. Hvis der er en ledig plads som præst og nogen har hellig indsigt, giver Gudinden dem et tilbud om at tage pladsen. Siger de ja øjeblikkeligt og uden tøven får de pladsen – ellers dør de. Er der flere kandidater til en plads, går den til den spiller som siger ja først.



Den endelige konfrontation

Når de er på vej ud gennem det jordiske niveau, løber de ind i resten af oprørerne. De var egentlig anført af Alliken, men Katya, Ethans assistent, har overtaget. Du kan udspille konfrontationen i to versioner, enten et baghold, hvis spilpersonerne stadig er i god form og skal presses lidt for at det bliver spændende, eller som at spilpersoner og oprørere bare løber ind i hinanden, hvis du gerne vil være lidt flink. Uanset versionen, så gør dit bedste for at få en eller flere spilpersoner til at tøve eller skifte side uden at tvinge dem.

Hvis det er et baghold: I Trappernes Sal. Der står en lanterne på gulvet mellem de to trapper. Ginette (Belladonnas kæreste) kommer ud af mørket, tager en dokarbejderhue på og anklager spilpersonerne for at være undertrykkere. Resten af oprørerne ligger på lur vest for trapperne i hallen. På et passende tidspunkt overfalder de spilpersonerne medmindre spilpersonerne er VIRKELIG overbevisende gået over til oprørernes side. Når oprørerne slår til, skal spilpersonerne hver især klare *sværhed 10 sanser* for at kunne handle i kampens første runde. Er spilpersonerne meget optaget af Ginette (eller af at skændes med hinanden), har de ulempe.

Selv om det bliver en kamp, så malk både Ivo og Katya (og Ginette med) for alt hvad de kan trække af drama.

Hvis det er et uplanlagt møde: I Sanctum. Spilpersonerne kommer tumlende ud af lyset og løber ind i en forvirret diskussion, oprørerne er ved at have om hvad de skal gøre. Prøv at starte med en samtale, men lad det bryde ud i vold hvis det giver mening – hvilket det formentlig vil komme til.

Der er tre bipersoner og fire almindelige oprørere (to hvis der er tre spillere).

Katya (Ethans assistent)

- Intens, firskåren ung kvinde.
- Analytisk men *virkelig* vred, på købmænd i almindelighed og Ethan i særdeleshed.
- Urmager af gilde, men genial opfinder af profession.
- Ser oprøret som sin chance for at blive anerkendt, som hun fortjener.

Str +2, dex +1, con +1, int +4, wis +0, cha +2

AC 12, HP 11, init 11, move 30, gennemskue/modstå 13

Jernfakkel angreb +4, skade 1d6+2

Bonus Action: Skriger-flare, rækkevidde 5 fod, 1 ild-skade og *sværhed 14 constitution saving throw* eller halvt blind og døv: ulempe på angreb og skills indtil slut på næste tur, og andre har fordel på at angribe den påvirkede. Brænder i to runder, bonus action attack.

Sin jern-fakkel kan hun tænde som free action ved at stryge den mod sten som en svovlstik.

Ginette (Belladonnas kæreste)

- Bærer dokarbejderhue, bevæbnet med huggert.
- Køn ung kvinde.
- Skræmt, vred, beslutsom.
- Pottemager, og oprører fordi det er hendes vej ud af en utålelig situation.
- Elsker, frygter og hader Belladonna.

Str +1, øvrige stats +0, AC 10, HP 7, init 10, move 30, skills 11

Huggert +3 (med fordel for ryggesløshed), skade 1d6+1

Ryggesløst angreb: Kan vælge at tage fordel på nærkampsangreb, fjender har fordel på at angribe Ginette indtil starten af hendes næste tur.

Ivo (Dareks tjener)

- Bærer dokarbejderhue, bevæbnet med langsværd.
- Atletisk, ung mand.
- Ulykkelig men besluttet på at omstyrte de grusomme, korrupte købmænd.
- Ønsker at omvende og beskytte Darek – eller dræbe ham. Personligt.

Str +2, dex +2, con +0, int +0, wis +1, cha +1

AC 13, HP 13, init 12, move 30, Stealth 15, sanser 14, gennemskue løgn 14, modstå bølge 16 (og vil kun blive midlertidigt foruroliget, ikke underkuet)

Angreb +4, skade 1d10+2 (langsværd) eller 1d4+2 (dagger)

Beslutsomhed: Kan lægge 1d6 til angreb eller skade, EFTER der er rullet, én gang. Fyr af så snart det giver mening!

Fire oprørere (to hvis der er tre spillere)

- Iført dokarbejderhuer, bevæbnet med håndøkse/søm-besat kølle/huggert.
- Almindelige arbejdere af blandet køn og alder. Ikke professionelle krigere, og kæmper med selvmorderisk mod (indtil det giver bedre mening at de går i panik).
- Glødende tilhængere af Jasca, kunne fortælle mange grimme ting om hvad købmændene har gjort dem og deres af uret.
- De er ikke navngivne men SLÅ TIL hvis du nemt kan tilføje en lille detalje, der får dem til at fremstå som mennesker. Og når de dør, er de mennesker som dør, ikke spillebrikker som bliver elimineret.

Str +1, øvrige stats +0, AC 10, HP 7, init 10, move 30, skills 11

Angreb +3 (med fordel for ryggesløshed), skade 1d6+1

Ryggesløst angreb: Kan vælge at tage fordel på nærkampsangreb, fjender har fordel på at angribe oprøreren indtil starten af oprørerens næste tur.

Efterspil & konsekvenser

Efter den endelige konfrontation behøver I ikke at spille at I går resten af vejen ud. I kan fortælle efterspillet sammen. Det store spørgsmål er i to dele:

- Er der nogen som har hellig indsigt, som har set Jascas hemmelighed i det allerhelligste og som slipper levende ud?
- Hvis ja, vil de så bruge deres viden til at undergrave oprøret? Eller vil de tie med hvad de ved? Hvis én med hellig indsigt spreder historien, vil den blive troet, ellers er det bare et rygte som ikke gør nogen forskel.

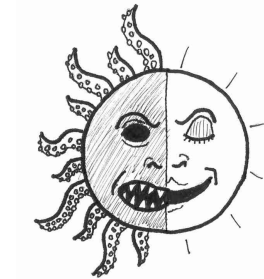
Hvis svaret er "ja" til begge spørgsmål:

Oprøret mister fremdrift og ender som et blodigt rod. Købmandsgildet beholder magten for en tid endnu, men er svækket. Alt bliver *ikke* som det var før!

Ellers vælter oprøret købmandsgildet inden næste fuldmåne og Jasca griber magten.

På baggrund af det overordnede udfald må spillerne fortælle deres epiloger som de vil. Gerne meget kort, og ikke med længere tidshorisont end det nærmeste års tid. Spillere med døde karakterer kan bidrage til de andres fortællinger eller med idéer om hvordan det går i Byen.

Og så er I færdige med scenariet.



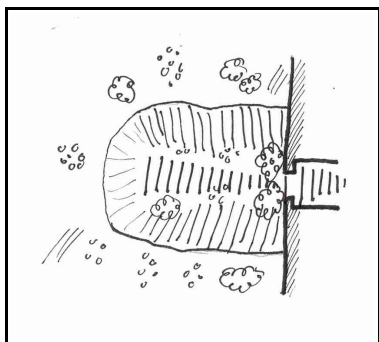
Lokationer

Her er stederne i Hemmelighedernes Fængsel, med beskrivelser af hvilke niveauer de eksisterer på. Sørg for at spillerne kan følge med på spiller-kortet (side 40).

Indgangen

Kun det jordiske niveau findes.

Brug indgangen som en indledende øvelse i at undersøge sig frem og interagere med hinanden og fiktionen, men skub lidt på hvis spillerne trækker det i langdrag. Indgangen ligger i et farligt, oprører-domineret kvarter, så de kan først snige sig sikkert derind efter mørkets frembrud, og har været nødt til at undgå optøjer og skumle typer. Derfor når de først frem efter midnat.



Beskrivelse i punkter

- **Lys** – fuldmåne.
- **Overgroet have.** Der er tørt buskads, dynger af jord og sten, og affald såsom ødelagte krukker og dyreknogler.
- Mod øst ligger et **gammelt palads** af store kampesten. Nu er det dels et tøndemagerværksted, dels slum-beboelse.
- **Graffiti** på stenmuren (ses hvis de tænder lys): "**Død over kømænd**" (ja, med stavfejl).
- **Et hul/en rende** op ad tøndeværkstedets stenmur skjuler **indgangen**.

Farer: Ingen som sådan. Men området er under oprørernes indflydelse.

Øvrige sværheder: Egentlig kan de bare spørge, og så svarer du. Hvis de gerne vil rulle terninger, kan spillere som er opsatte på det rulle for Undersøge, og så kan du fortælle dem lidt mere.

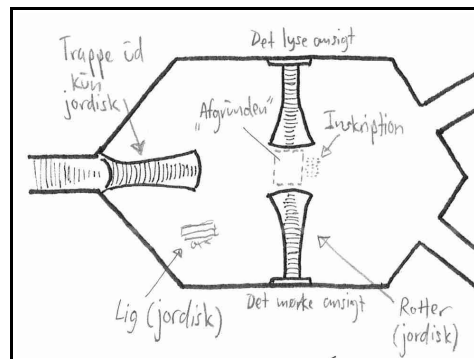
Det er omkring midnat, da de når frem til stedet, hvor indgangen skulle være. Det har regnet en smule men er tørt nu, og fuldmånen sender klart lys ned fra oven. Området er ikke sikkert i dagtimerne, så derfor har de ikke tjekket det ud før. Egentlig er det heller ikke sikkert nu, men det er nemmere at snige sig ind.

Indgangen er i et hul, som viser sig at være en slidt, delvist begravet stentrappe ned til en døråbning ind i muren, som er skjult af tørt buskads. Den ene af to buske er helt vissen og ligger løst, og afslører døråbningen og en trappe som leder ned i mørket. Der er ingen spor, men det har også regnet for nylig.

Trappernes Hal

Eksisterer jordisk og som prøvelse. Temaet er et studie i modsætninger og relationer mellem dem.

En højloftet sal, så stor at den fjerne ende vil ligge i skygger. Salen domineres af to store relieffer af runde ansigter på nord- og sydvæggen, og smalle trapper som leder op til dem. Trapperne er på toppen af mure – man kan ikke gå under dem.



Trappernes hal, jordisk

Trappen fra indgangen leder adskillige etager ned, og munder ud i et enormt, mørkt rum. I praksis bliver rummet en lille demo for D&D kamp.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – udelukkende hvad folk har med sig.
- **En stank af død**. Liget er skjult, men stanken er åbenlys.
- Stabel af **tøndebrædder** mod nordvest.
- **Brædder og lærred** mod sydvest (og et skjult **lig**).
- **Trapper** op til indgangen samt til ansigter mod nord og syd.
- **Lyst ansigt** mod nord, med en mund som man ville kunne række en hånd ind i.
- **Mørkt ansigt** mod syd. Uhyrligt ved nærmere eftersyn.

- **Inskription** på gulvet, delvist slidt væk. Se handout side 41.
- Relief af **elefanthoved** over gang mod nordøst.
- Relief af **tyrehoved** over gang mod sydøst.

Farer: Tre **kæmperotter**. **Sværbed 10 sanser** for at undgå overraskelse (hvis nogen er på vagt).

(3 spillere – der er kun to kæmperotter)

Bag **brædderne**, delvist skjult under noget lærred, ligger et **lig**, temmelig forrådnede og delvist fortæret. Liget er iført en uniform, som fortæller at det har været en tjener for den forsvundne karakters forældre. Hvis de spørger ind, er det i en forkert størrelse til at være den forsvundne karakters biperson. Formentlig undersøger de liget som noget af det første, og kæmperotterne angriber mens de er igang med dét. Er der nogen, som er vagtsomme nok til at undgå at rotterne overrasker dem?

Kæmperotterne gemmer sig til at starte med bag trappen op til det mørke ansigt, men angriber når der er gået lidt tid, eller hvis spilpersonerne går frem mellem trapperne. De er nogle aggressive bæster, hunde-store og med lange, nøgne haler. Stats:

Str -2, dex +2, con +0, int -4, wis +0, cha -3

AC 12, HP 7, Init 12, move 30

Bid +4, skade 1d4+2

Rotter sig sammen: Fordel på angreb når de har en allieret i nærkamp med målet for deres angreb.

Det lyse ansigt er et relief af en stiliseret, smilende fuldmåne. Øjnene er lukkede, og munden er en sprække som er dyb, og **stor nok til at man ville kunne række en hånd ind**. Ansigtet er to en halv meter i diameter og tre meter over gulvhøjde. Trappen derop snævrer ind mod toppen, så det kun er muligt for én person at stå foran ansigtet. Når man er tæt på, kan man se at de lukkede øjenlåg er stenklapper, men de er umulige at vriste åbne. Kigger eller famler man ind i munden (lys?), er der ca en meter inde noget af mørkt metal, som ligger på tungen. Genstanden holdes lidt fast af noget metal, men det er nemt nok at vriste fri – det er en daggert af anløbet sølv, hvis bagende er en nøgle (se scenariets forside). **Sværhed 12 undersøge** kan afsløre spidser længere inde som tyder på en fælde, men mekanismen er i stykker og den er ikke farlig.

Det mørke ansigt er af sten. På afstand ser det ud til at have stråler omkring sig som en mørk sol, men ved nærmere eftersyn viser kransen sig at være fangarme med sugekopper. Øjnene er tomme huler. Næsen er bred og med store næsebor. Munden har tænder af rustent jern og en lang tunge af irret bronze, som stikker ud. Hvis nogen bruger lang tid på at undersøge og ikke vil lade sig puffe videre, så se under prøvelsen – dette er en version, hvor der ingen glasøjne er, og hvor fælderne ikke virker.

Inskriptionen er på gulvet lige øst for stedet mellem de to trapper, så det giver bedst mening at læse hvis man står netop mellem trapperne. Teksten er delvist slidt bort – se handout side 41, ikke at forveksle med side 42 som er den uskadte tekst. Hvis nogen *specifikt* undersøger gulvet for lemme og klarer **sværhed 20 undersøge**, kan de se at der er en lem på 2½ gange 2½ meter mellem trapperne, men den er ikke til at åbne.

Forløb: Som udgangspunkt er det i Trapperne Hal (jordiske), på vej ud, at spilpersonernes endelige opgør med oprørerne finder sted. Se Forløb, side 17-18.

Trapperne hal, prøvelse

Her er prøvelsen at man skal åbne det lyse ansigts øjne for at få lysets vej i sanctum til at føre op til fængslet. Fælder og mekanismer virker, og der er ikke hverken rotter, stinkende lig eller byggematerialer. Der er ingen udgang til omverden på dette niveau.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – udelukkende hvad folk har med sig (i alt fald indtil det lyse ansigt åbner sine øjne).
- **Relief af verdenskort** hvor udgangen var på det jordiske niveau. Der er *ingen* trappe.
- **Trapper** op til ansigter mod nord og syd.
- **Lyst ansigt** mod nord, med en mund som man kunne række en hånd ind i.
- **Mørkt ansigt** mod syd. Uhyrligt ved nærmere eftersyn.
- **Inskription** på gulvet, nu fuldt læselig. Se handout side 42.
- Relief af **elefanthoved** over gang mod nordøst.
- Relief af **tyrehoved** over gang mod sydøst.

Farer

- **Det lyse ansigt**, spyd-fælde i munden. *Sværbed 12 undersøge, sværbed 15 L&F, sværbed 14 dexterity saving throw* (mulig ulempe), 2d10 skade.
- **Det mørke ansigt**, gift-fælde i næsen. Undersøge og L&F – se beskrivelse. Gift – se beskrivelse nedenfor.
- **Faldlem** mellem trapperne, *'afgrunden'*. *Sværbed 20 undersøge, sværbed 15 dexterity saving throw*, 2d6 skade.

Gåden: At hjælpe Lyset til at se Mørket

Præsten i Sanctum vil have givet spilpersonerne en opgave, at hjælpe Lyset til at se Mørket (se side 35). Når det er gjort, vil Lysets Vej i Sanctum lede til Hemmelighedernes Fængsel i stedet for tilbage til det jordiske niveau.

Hvad det i praksis betyder er at de skal have det lyse ansigt til at åbne øjnene, der som udgangspunkt er lukkede. Direkte manipulation af det lyse ansigt er dog et farligt vildspor. Inskriptionen på gulvet (se handout side 42) giver et spor til at det er det mørke ansigt, man skal manipulere. Ud over at være en hjælp er dette dog OGSÅ en fælde – når man åbner Lysets øjne, åbner man også 'afgrunden', en faldlem i gulvet netop der hvor det giver mening at stå for at studere inskriptionen.

Det lyse ansigt er et relief af en stiliseret, smilende fuldmåne. Øjnene er lukkede, og munden er en sprække som er dyb, og *stor nok til at man ville kunne række en hånd ind*. Ansigtet er to en halv meter i diameter og tre meter over gulvhøjde. Trappen derop snævrer ind mod toppen, så det kun er muligt for én person at stå

foran ansigtet. Når man er tæt på kan man se at de lukkede øjenlåg er stenkapper, men de er umulige at vriste åbne.

HVIS IKKE spilpersonerne har taget nøgledaggerten ud af munden på det jordiske niveau, er den her stadig på prøvelses-niveauet. Kigger eller famler man i munden er der ca en meter inde enten en nøgledaggert fastholdt af en metalbøjle, eller bare en sær metalbøjle. *Sværbed 12 Undersøge* afslører de to spidser af spydfælden længere inde i mørket, som vogter nøgledaggerten. Hvis nogen bare griber daggerten, eller hiver i bøjlen, eller forsøger at lirke daggerten fri men fejler et *sværbed 15 Låse & falder*, udløser det **spydfælden**. Fælden rammer den som står øverst på trappen. Det kræver et *sværbed 14 dexterity saving throw* at undgå den, med ulempe hvis man har armen inde i munden. Fældens bronzespidser skyder ud med voldsom styrke og gør 2d10 skade. Spyddene trækker sig tilbage efter brug, og fælden bliver hurtigt klar til at gå af igen.

Fælden udløses også hvis man forsøger at volde øjnene op.

Det mørke ansigt er af sten. Trappen derop snævrer ind mod toppen, så det kun er muligt for én person at stå foran ansigtet. På afstand ser det ud til at have stråler omkring sig som en mørk sol, men ved nærmere eftersyn viser kransen sig at være fangarme med sugekopper. Næsen er bred og med store næsebor. Munden har tænder af jern og en lang tunge af mørk bronze, som stikker ud. Det højre øje er en tom hule, mens det venstre er mørkt glitrende krystal eller glas bag tunge øjenlåg af sten. På tungen ligger en kugle af glas eller krystal som er 12 cm i diameter.

Her er hvad **Undersøge** afslører. Flere kan godt forsøge sig efter tur, selv om der kun er plads til én ved toppen af trappen. Man får alle oplysninger op til den sværhed, man når op på.

- 10+ Bag tungen går en kanal ind i mørket.
- 12+ Kanalen er ca 12 cm bred.
- 13+ Det ser IKKE ud som om munden eller tænderne kan bevæge sig.
- 14+ Tungen ser til gengæld ud som om den ville kunne vippe en smule op eller ned.
- 16+ Der er misfarvninger rundt om næseborene.
- 18+ Hulrummet bag venstre øje er ca 12 cm bredt, og går ind i mørket.

Dette er mekanismen: Hvis man propper 'øjet' fra tungen ned i halsen på ansigtet, dukker det op i venstre øje 30 sekunders tid senere. **Spørg til hvor alle er, når nogen gør dette.** Når det venstre øje falder på plads, sker tre ting:

- 1) Det lyse ansigt åbner sine øjne og afslører funklende krystaller, som kaster et blødt regnbue-lys ud over salens midte.
- 2) Afgrunden åbner sig (se nedenfor).
- 3) Tungen sætter sig fast, så giftfælden i næsen ikke kan udløses.

Hvis nogen trækker tungen op eller ned, eller fjerner øjet fra tungen uden at gøre noget for at erstatte det eller fastholde tungen, udløser det en fælde, der sprutter gift ud af næseborene lige ud i ansigtet på personen på toppen af trappen.

At blokere næseborene kræver noget at gøre det med og *Låse & fælder sværhed 12* (rul først når det gælder, og der er pænt lufttryk bag). At erstatte øjet på tungen med en tilsvarende vægt er *Låse & fælder* eller *Fingerfærdighed sværhed 18*. Bare at fastholde tungen er mindre klassisk men kun *L&F* eller *FF sværhed 10*.

Udløses giftfælden: *Constitution saving throw sværhed 12*. **Klaret:** 1d4 skade og ingen yderligere effekt. **Fejlet:** 1d6 skade og poisoned condition (ulempe på angrebsrul og evne-rul, men ikke saving throws) – nyt saving throw ved slutningen af éns tur, med samme konsekvenser som det første, inkl. skade. Er man allerede poisoned og bliver mere forgiftet, klarer man automatisk saving throw mod den nye gift, dvs. man tager bare 1d4 skade.

'**Afgrunden**' er en faldlem på 2½ gange 2½ meter af gulvet midt mellem trapperne. Den er anbragt sådan at hvis man står og studerer inskriptionen (handout side 42), står man også på faldlemmen. Faldlemmen bliver ikke udløst af at man træder på den, men af at Lyset åbner sine øjne. At finde faldlemmen kræver *sværhed 20 Undersøge* (og at man leder!). At undgå faldlemmen kræver et *sværhed 15 dexterity saving throw*. Afgrunden er en seks meter dyb skakt med et skelet på bunden – at falde i gør 2d6 skade, og det er meget svært at komme op uden hjælp.

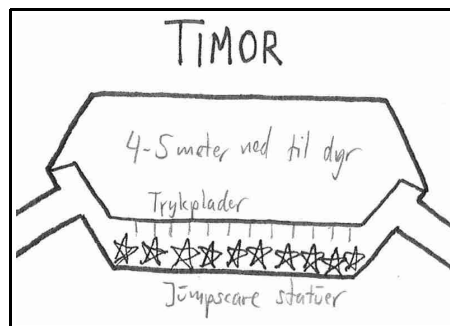
Hellig indsigt: Når lysets øjne har åbnet sig, vil folk med hellig indsigt have en kraftig fornemmelse af at gåden er løst, og der er noget som venter i Sanctum.

Forløb: *Gåden her er en central flaskehals i scenariet. Hvis de sidder håbløst fast må du tilbyde dem hvad de end skal bruge af hjælp til gengæld for dybe hemmeligheder. Se Forløb, side 14.*

Timor

Eksisterer jordisk og som prøvelse. Temaet her er prøvelse gennem frygt og forvirring.

En mere lavloftet sal, hvor vejen igennem er en afsats besat med groteske skulpturer, langs en truende afgrund.



Timor, jordisk

Her virker fælderne ikke rigtig, og man kan også få nogle hints om hvad de er, men man kan også komme til at bruge ikke helt ufarlige mængder af tid på dem.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – en smule blegt lys kommer fra gangen til Sanctum, ellers kun hvad de selv har med.
- **Lugt** af dyr og mug.
- **Smal afsats** mellem de to gange ud.
- 4-5 meter under afsatsen, en masse **dyre-skulpturer**.
- Langs afsatsen, en række **groteske statuer** af dyremennesker i sten, træ, metal og læder. Nogle af dem har (stivnede) mekaniske dele og rustne kløer eller indbyggede våben.
- Der er store strimer af **mug** på nordvæggen. Hvis spilpersonerne ikke selv har noget lys tændt, kan man se at noget af det lyser svagt, men det lyser ikke op.

Farer er der egentlig ingen af på det jordiske niveau. *Undersøge svarbed 20* afslører at hele afsatsens længde er lutter trykplader, hvis nogen specifikt kigger efter dem. De udløser dog ikke her.

Timor, prøvelse

Nu virker fælderne! Uforudsigelige og farlige, men mere designet til at terrorisere end til at dræbe. De er specifikt designet til at fucke med folk som tror at de har regnet dem ud, så rummet bliver ikke ufarligt, selv om man har været igennem det før.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – mug på nordvæggen lyser svagt men synligt, på en måde som er ret uhyggelig, hvis der ikke er andre væsentlige lyskilder.
- **Lugt** af dyr og mug.
- **Lyd** af piben, snøften og skraben nedefra.
- **Smal afsats** mellem de to gange ud.
- 4-5 meter under afsatsen, en masse **dyre-skulpturer**, som gør det umuligt at overskue gulvet.
- Langs afsatsen, en række **groteske statuer** af dyremennesker i sten, træ, metal og læder, med kløer eller sære våben. Her er det ikke umiddelbart åbenlyst at de er mekaniske.
- Der er store strimer af **mug** på nordvæggen. Her lyser de kraftigt nok til at effekten ikke er til at overse.

Farer

- **Kæmperotter** nede i dybet. Mange kæmperotter, skjult af skulpturerne så de ikke er til at overskue eller skyde ovenfra.
- **Jumpscare-fælder** blandt dyremenneske-statuerne på afsatsen. Undersøge og L&F – se beskrivelse. Ved jumpscare – *sværhed 10 wisdom saving throw* for ikke at hoppe i dybet (1d6 skade plus rotter). Hopper man **ikke** i dybet, *sværhed 14 dexterity saving throw* eller 1d6 skade plus *sværhed 8 strength saving throw* eller ryge i dybet alligevel. Forskellige steder ved forskellige passager (se nedenfor).
- **Klinge-fælder** hvis man prøver at kravle henover statuerne i stedet for at gå foran. Undersøge og L&F – se beskrivelse. *Sværhed 16 dexterity saving throw* eller 2d6 skade plus *sværhed 10 strength saving throw* eller ryge i dybet.

De fleste af de **groteske statuer** er i stand til at angribe. For eksempel, en rottemand med en stor stegegaffel, en ulvekvinde med jernkløer. Hvis nogen aktivt **undersøger** statuerne: Rul undersøge: 10+, de fleste af statuerne har bevægelige dele og stænger som går ind i væggen bag dem. 15+, på væggen bag & over statuerne er der en række huller og riller, som tyder på fælder hvis man kravler over statuerne. 20+, hele afsatsen foran statuerne er lavet af lutter trykplader. Der er så mange plader og bevægelige dele, at afmontering ved hjælp af Låse & fælder vil tage alt, alt for lang tid – det må du godt sige klart, hvis nogen taler om at gå i gang.

Da hele afsatsen foran dem er lavet af en række trykplader, er det reelt umuligt at undgå dem, hvis man vil gå på afsatsen. Hver gang gruppen passerer, vil der komme 1-2 angreb, hver gang fra

forskellige statuer. Systemet er snedigt indrettet så et tryk på en plade kan udløse angreb mod en plade længere tilbage, som stadig er trykket ned (f.eks. fordi der står nogen på den). Det hjælper altså IKKE at bare trykke plader ned foran sig, og det er ikke nødvendigvis den forreste karakter, der bliver angrebet.

Første passage giver ét angreb, anden passage giver to.

Fælderne er tænkt som **jumpscare**. Som spilleder bør du annoncere dem ved at springe op og råbe "**PLUDSELIG! overfalder en ulvekvinde Belladonna med sine skarpe kløer!**" eller sådan noget, så spillerne kan få en smagsprøve på spilpersonernes oplevelse. Målet for jumpscare-angrebet skal klare et *sværhed 10 wisdom saving throw* for at undgå at hoppe i kløften – 1d6 skade for faldet, og se nedenfor.

Hopper man IKKE i dybet, skal man klare et *sværhed 14 dexterity saving throw* for at undgå statuens angreb, som gør 1d6 skade og fremtvinger et *sværhed 8 strength saving throw* for at undgå at blive skubbet i dybet.

På **væggen bag statuerne** er der et par klinge-fælder mod folk, der prøver på at undgå afsatsen ved at kravle henover statuerne. *Sværhed 16 dexterity saving throw* for at undgå, 2d6 skade plus *sværhed 10 strength saving throw* for at undgå at blive skubbet i dybet.

Dybet er 4 meter nede og der er en stor mængde stenskulpturer af dyr dernede – mange kæmperotter men også hunde, katte, ulve, slanger osv. Falder man i, gør det 1d6 skade, og man skal op i en vældig fart hvis ikke man skal overfaldes af en masse kæmperotter. Det kræver *sværhed 15 atletik* at komme op under egen kraft – man

kan springe op og gribe kanten fra de højere dyr. Med fordel hvis nogen ovenfra hjælper ved at række en arm ned, eller automatisk hvis de sænker et reb ned.

Efter en par øjeblikke til at gøre noget dukker der to **kæmperotter** op og angriber, og derefter to mere pr runde, med i praksis ubegrænset forsyning. Folk ovenfra har ulempe på at skyde kæmperotter pga dækning fra dyrestatuer. Stats:

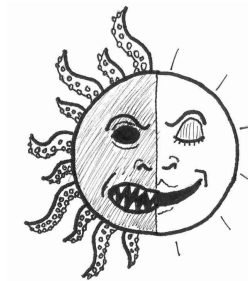
Str -2, dex +2, con +0, int -4, wis +0, cha -3

AC 12, HP 7, Init 12, move 30

Bid +4, skade 1d4+2

Rotter sig sammen: Fordel på angreb når de har en allieret i nærkamp med målet for deres angreb.

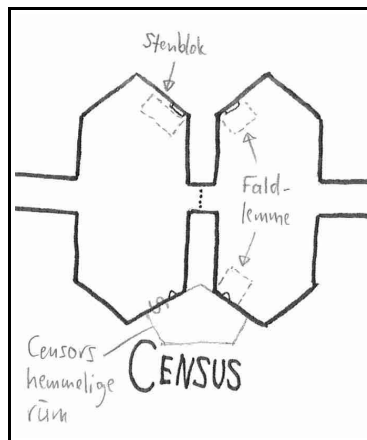
Forløb: Hvis de kommer her igennem på vej tilbage fra Trapperne Hal mod Sanctum, hører én af dem, som er nærmest Sanctum, et skrig derfra – det er præsten som bliver dræbt af oprørerne. Gerne mens spilpersonerne er godt og grundigt optaget af fælde. Se Forløb, side 14.



Census

Eksisterer jordisk og som prøvelse. Temaet her er en prøvelse gennem kløgtig håndtering af livsfarlige fælder.

To højloftede kamre adskilt af en gitterport som man skal løse mekaniske gåder for at komme forbi.



Census, jordisk

Her virker fælderne ikke. Nogle af dem er allerede udløst, så man kan se omtrent hvor og hvad de er.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – en smule blegt lys kommer fra gangen til Sanctum, ellers kun hvad de selv har med.
- **Lugt** – bare lidt støvet.
- **Højloftede** kamre.
- **Gitterport** af irret bronze mellem de to kamre. Porten er nede, men der er et hul i gitteret.
- **Stort rotteansigt** i irret bronze i sydenden af begge kamre.

Det vestlige kammer

- Massiv, tilhugget **klippeblok** op ad væggen mod nordøst.
- **Store kæder** af grøn bronze går fra klippeblokken op i et hul i loftet, som er på størrelse med klippeblokken.
- En arm og et ben af et ellers knust **skelet** stikker ud under stenen.

Det østlige kammer

- **Skakt** i gulvet foran rotteansigtet på sydvest-væggen.
- Mørk metalplade med **nøglehul** i nordvest-væggen.

Rotteansigternes øjne er huller ind i væggen (der er et mørkt kammer bagved), hvis man nærstuderer dem. Der er en hemmelig dør ved siden af rotteansigtet i det vestlige kammer. *Sværhed 15 undersøge* afslører at døren er der, men den kan ikke åbnes udefra.

Skakten i det østlige kammer er tre meter dyb. Der er et menneskeskelet og et slangeskelet på bunden. Der har været en faldlem, men den er aldrig blevet lukket efter det sidste fald.

Nøglehullet i det østlige kammer virker ikke, uanset om man bruger nøgle eller dirke – mekanismen er stivnet. *Sværhed 13 undersøge* afslører at der er en faldlem foran nøglehullet, men den kan ikke åbne.

Census, prøvelse (vest)

Her virker fælderne, og stedet overvåges af en skrækindjagende vogter, *Censoren*. Beskrivelserne af det vestlige og det østlige kammer er splittet op for overskuelighedens skyld.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – kun hvad de selv har med.
- **Lugt** – der lugter af vildt dyr.
- **Højloftet** kammer.
- **Gitterport** af mørk, mat bronze mellem de to kamre. Porten er nede.
- **Stort rotteansigt** i mørk, mat bronze i sydenden af kammeret.
- På nordøstvæggen, et stenrelief af et **måneansigt**, ca en meter i diameter. Dets mund er lukket, men kan åbne sig.
- Blank sølvplade med **to tromler** med små billeder, på væggen til venstre for måneansigtet (se handout, side 43).

Farer

- **Faldende stenblok** over gåden i vestkammerets nordøstvæg. Se beskrivelse.
- **Censoren**, et morderisk rottemenneske, som kan blive lukket ind i vestkammeret, hvis de ikke håndterer udfordringerne (i begge kamre) helt korrekt.

Rotteansigtets øjne er huller ind i væggen (der er et mørkt kammer bagved), hvis man nærstuderer dem. *Sværhed 11 sanser* afslører at lugten af dyr kommer herfra. Metalansigtet forestiller et rottehoved men er på størrelse med et menneskehoved.

Der er en hemmelig dør ved siden af rotteansigtet i det vestlige kammer. *Sværhed 15 undersøge* afslører at døren er der, men den kan ikke åbnes udefra.

Gåden i vest – tromlerne og månens mund

Gåden i vest-kammeret er i to dele. Først skal man løse tromlernes gåde, og derefter kan man komme til at stikke en arm ind i måneansigtets nu åbne mund for at åbne gitterporten. Når den første gåde er løst, har man dog kun et minut til at løse den anden – ellers falder den store stenblok ned over én OG censoren bliver sluppet løs! Hvis nogen ser sig om efter fælder ifbm gåden, afslører *sværhed 10 undersøge* at en pæn del af loftet ovenfor har en sprække omkring sig, som om det kan komme ned.

Øver nogen grov vold mod enten tromler eller måneansigt, falder stenblokken (se nedenfor).

Tromlerne: Der er en tromle med otte månefaser og en tromle med otte ansiger, der skitserer følelser. Til at starte med er der en (tiltagende) halvmåne og et smilende ansigt udstillet, og man kan ane at der er flere felter (otte af hver). Hvis spilpersonerne begynder at pille, kan du give dem handoutet på side 43, som gør det en del nemmere for dem at sige hvad de vil gøre. Løsningen er fuldmåne plus vred rotte. Når den kombination opstår, lyder et klik, og måneansigtets mund åbner sig. Der lyder en dyb rumlen af en massiv modvægt som bliver armeret, og der drysser lidt støv ned fra loftet. Som sekunderne går, lyder der klikken – gør det super truende!

Månens mund: Den åbne mund er et hul som er ca en meter dyb. I bunden kan man stikke hånden op og med fingrene nå en række tromler, der minder om hvad der er inde i en lås. Der er ingen anden måde at løse det på end at stikke hånden ind og prøve på at bruge den som en nøgle. Fra munden åbner sig har man ca 55 sekunder til at løse udfordringen (læg pres på, men du behøver ikke gå totalt realtime). *Låse & fælder sværhed 15* åbner porten, inden stenblok-fælden bliver udløst. Venter man væsentlig tid før man går i gang, har man ulempe. Har man løst det én gang, har man fordel på fremtidige forsøg. Munden vil ikke bide sammen om hånden, men det er en rimelig ting at være bekymret for.

Klarer man udfordringen, bliver stenblokken i loftet sikret, og gitterporten åbner sig. Porten forbliver åben i et minuts tid, før den (langsomt) sænker sig igen.

Klarer man IKKE udfordringen, sker der to ting:

- **Stenblokken falder.** Det viser sig at der sidder store kæder i den som (efter lang tid) kan trække den op på plads. *Sværhed 15 dexterity saving throw* for at undgå (ulempe hvis man har armen inde i hullet). Skade 3d10 (og skubbet til side hvis fejlet og ikke død).
- **Censoren** kommer ud af sit hemmelige kammer og angriber. Hun fremstår som en muskuløs, midaldrende kvinde i en laset kjortel – med rottehoved. Hun forfølger generelt ikke folk ind i andre områder, med mindre de forsøger på at bullshit game det. Bliver hun slået ihjel uden at det er med sølv (nøgledaggerten eller Ethans sølvkugle), kommer hun tilbage til livet efter ca 10 minutter.

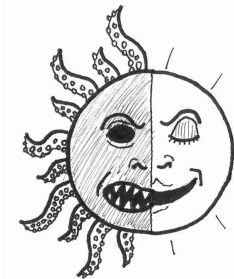
Censoren: Str +4, dex +1, con +2, int +1, wis +0, cha +3

AC 11 HP 24 (18 hvis der kun er 3 spillere, og så er censoren den anden, forsvundne karakter), er frygtløs og nådesløs

Angreb: Koben og bid (to angreb) +6, skade 1d4+4

Tager halv skade (rundet ned) af våben som ikke er sølv, men dobbelt af sølv-våben. Forbliver kun død i ca 10 min, så længe hun udfylder sin funktion som vogter, MED MINDRE det dræbende slag var med et sølvvåben.

Censorens kammer er mørkt og ildelugtende. Der er adskillige kontrolpaneler. Det vil tage længere tid, end spilpersonerne har, at greje hvad de kan gøre. Censoren lurder herfra, og vedligeholder fælderne.



Census, prøvelse (øst)

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – kun hvad de selv har med.
- **Lugt** – der lugter af vildt dyr.
- **Højloftet** kammer.
- **Gitterport** af mørk, mat bronze mellem de to kamre. Porten er nede.
- **Stort rotteansigt** i mørk, mat bronze i sydenden af kammeret.
- Blank sølvplade med **nøglehul** i nordvest-væggen.

Farer

- **Faldlem** foran nøglehullet i østkammeret. Udløses hvis nogen prøver at dirke låsen og fejler. *Undersøge sværhed 13, L&F sværhed 20* for at åbne. *Sværhed 15 dexterity saving throw*, 1d6 skade fra faldet (plus en slange). Dirker man, eller efterlader man ikke nøglen, slipper det censoren fri inde i vest-kammeret.
- **Faldlem** foran rotteansigtet i østkammeret. *Undersøge sværhed 13, dexterity saving throw sværhed 15*, 1d6 skade plus en slange.

Rotteansigtets øjne er huller ind i væggen (der er et mørkt kammer bagved), hvis man nærstuderer dem. *Sværhed 11 sanser* afslører at lugten af dyr kommer herfra. Metalansigtet forestiller et rottehoved men er på størrelse med et menneskehoved.

Der er en faldlem foran ansigtet i det østlige kammer. Hvis nogen prøver på at undersøge ansigtet, skal de klare et *sværhed 15 dexterity saving throw* for ikke at falde i hullet. Hullet er 3 meter dybt (1d6 skade) og der er en slange dernede. *Sværhed 13 undersøge* afslører at faldlemmen er der, men kun hvis man aktivt leder.

Gåden i øst – nøglebulet

I nordvest-væggen af øst-kammeret er der i lidt over en meters højde et sølv-panel med et nøglehul. Der er en faldlem foran låsen, som man er nødt til at stå på for at arbejde med låsen. *Sværhed 13 undersøge* afslører faldlemmen, hvis man leder efter fælder.

Nøgle-daggerten fra Trappernes Hal passer i låsen. Bruges nøglen, og efterlades den i låsen, hæver gitteret sig og bliver oppe. Efter ca ti minutter, eller når spilpersonerne har forladt området, vil censoren komme ud af sit kammer, tage nøglen og lade gitteret sænke sig (ved en senere lejlighed vil censoren så lægge nøglen tilbage på sin plads i Trappernes Hal).

Hvis man ikke efterlader nøglen i låsen, eller ikke har den...

Hvis man tager nøglen med sig, forbliver gitteret kun oppe i ca et minut OG døren til censorens kammer åbner sig inde i vest-kammeret. At undgå at blive overrasket af censoren kræver *sværhed 11 sanser* for de første som hun overfalder.

At dirke låsen op kræver *sværhed 20 Låse & Fælder*. Lykkes det, tæller det som at have brugt nøglen men taget den med. Fejler det, åbner faldlemmen sig. Den som dirkede, ryger automatisk i. Nært involverede skal klare et *sværhed 15 dexterity saving throw* for at undgå

det – med fordel hvis de vidste at lemmen er der. Hullet er tre meter dybt (1d6 skade) OG der er en slange dernede som får et gratis angreb med fordel på en af de faldne. Det kræver et *sværhed 14 atletik* at komme ud, med fordel hvis man får hjælp ovenfra. Folk ovenfra som skyder efter slangen har ulempe, da den er under den faldne. **Slange:**

Str -4, dex +3, con +2, int -5, wis +0, cha -4

AC 13, HP 4, init 13, move 30

Bid +5, skade 1 +gift

Gift: *Constitution saving throw sværhed 12*. **Klaret:** 1d4 skade og ingen yderligere effekt. **Fejlet:** 1d6 skade og poisoned condition (ulempe på angrebsrul og evne-rul, men ikke saving throws) – nyt saving throw ved slutningen af éns tur, med samme konsekvenser som det første, inkl. skade. Er man allerede poisoned og bliver mere forgiftet, klarer man automatisk saving throw mod den nye gift, dvs. man tager bare 1d4 skade.

Der er, som tidligere nævnt, en tilsvarende faldlem foran rotteansigtet på væggen i den sydlige ende af østkammeret. Den åbner sig dog bare man træder på den.

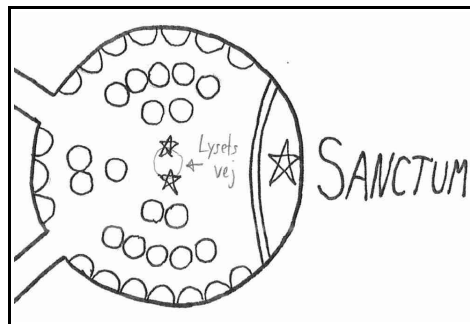
Forløb: Hvis de kommer her igennem på vej tilbage fra Trapperne Hal mod Sanctum, hører én af dem, som er nærmest Sanctum, et skrig derfra – det er præsten som bliver dræbt af oprørerne. Gerne mens spilpersonerne er godt og grundigt optaget af fælde. Se Forløb, side 14.



Sanctum

Er både jordisk, som prøvelse og som Hemmelighedernes Fængsel.

En stor, rund sal, 15 meter bred, hvis kuppelloft samler sig i en skakt fulde 12 meter over gulvet. Dette er templets hjerte, og stedet hvor det er muligt at bevæge sig mellem niveauerne.



Sanctum, jordisk

Her møder man, sådan en fuldmånenat, de første tegn på at det overnaturlige er virkeligt, i form af Lysets Vej.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – en stråle af klart, koldt månelys falder lodret ned fra skakten i kuplens top. Skakten er ca en meter bred. Salens udkanter henligger i skygge.
- **Lugt** – regn og visne blade. Luften er frisk og kølig herinde.
- Enkelte **visne blade** ligger rundt om på gulvet.
- **Dørene** ud er bare dørkarme. I den sydlige dørs karm er der rester af krakeleret horn i riller hvor det har været indlagt som dekoration, i norddørens karm er der rester af elfenben.
- En masse **tomme forhøjninger** som hæver sig ca 30 centimeter over gulvet.
- **Statuer af en mand og en kvinde** midt i rummet. De holder hænder, med armene løftet over hovedet, og er badet i månelys. Der er plads til at man kan stå ind imellem dem.
- To trin op til en **forhøjning** langs østvæggen.

- **Tre meter høj gudindestatue** i bronze, irret næsten sort, med enkelte grågrønne laser af stof fra tøj som hun har haft på. Øjnene er sorte huller.

Farer er der for så vidt ingen af. Eller i alt fald ingen som bor i rummet selv (se forløb, side 14-15).

Lysets Vej er som sådan det eneste rigtig interessante ved det jordiske sanctum. Fra start af fører Lysets Vej mellem Sanctums jordiske niveau og prøvelsen. Det betyder at når man træder ind mellem de to statuer i midten, forsvinder man og dukker op på det tilsvarende sted på Sanctums prøvelses-niveau. Lysets Vej eksisterer selvfølgelig kun på fuldmånenætter (som denne).

På prøvelses-niveauet af trappernes hal er det muligt at ændre Lysets Vej, så den leder mellem Sanctums prøvelsesniveau og Hemmelighedernes Fængsel. Sker dét, kan man IKKE bevæge sig mellem det jordiske niveau og prøvelsen via Lysets Vej, medmindre man har opnået hellig indsigt ved at love gudinden sin dybe hemmelighed. Se forløb side 14-15.

Første gang nogen går ad Lysets Vej

Skift til at beskrive det for dem som bliver efterladt – personen forsvinder ganske enkelt. Bliv ved de efterladte, lad dem reagere og formentlig følge efter. Men giv dig god tid, før du skifter til den første som går igennem og møder deres fortabte ven, præsten. Skip så lidt let henover at de andre kommer igennem, og fokusér på at alle er kommet igennem (hvis det i øvrigt giver mening).

Sanctum, prøvelse

Her møder de præsten, den savnede femte karakter, som forklarer dem stedets regler. Se afsnittet 'Præsten' nedenfor.

I en almindelig gennemspilning vil de løbe ind i en blodig situation når de vender tilbage efter at have udstået prøvelser på dette niveau.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – en stråle af klart, koldt månelys falder lodret ned fra skakten i kuplens top. Skakten er ca en meter bred. Salens udkanter henligger i skygge.
- **Lugt** – regn og visne blade. Luften er frisk og kølig herinde.
- Enkelte **visne blade** ligger rundt om på gulvet.
- **Dørene** ud er af mørkt træ. Den sydlige dør og karmen omkring den er indlagt med horn, den nordlige med elfenben.
- En masse **tomme forhøjninger** som hæver sig ca 30 centimeter over gulvet. Det er dog som om der *næsten* er noget på nogen af dem.
- **Statuer af en mand og en kvinde** midt i rummet. De holder hænder, med armene løftet over hovedet, og er badet i månelys. Der er plads til at man kan stå imellem dem.
- To trin op til en **forhøjning langs** østvæggen.
- **Tre meter høj gudindestatue** i mørk bronze. Hun er ikklædt en kjole af slidt stof, grå men plettet grønt af bronzen. Hendes øjne er indlagt med glitrende hvide sten med regnbueskær (opaler).
- **Præsten** træder frem fra skyggerne og hilser dem.

Farer er der for så vidt stadig ingen af. Bortset fra plottet (se forløb), eller hvis nogen skulle prøve på at stjæle gudindens øjne... Forsøg på at lirke statuens øjne ud fører til at man falder og slår sig usædvanligt hårdt for 2d6 skade. Statuen er urokkelig og kan ikke væltes.

Præsten

Præsten er den forsvundne, femte karakter som ikke blev valgt under castingen. For en måned siden trængte præsten ind i templet for at finde oprørslederens hemmelighed, og er nu fanget i templet og er en del af templet. Dog eksisterer præsten kun på fuldmånenætter – så for præsten er sidste fuldmåne i går. Se side 9 for den mere udførlige forklaring.

Spillerne skal have tid til at sige, føle og tænke noget, men lad ikke scenen løbe for lang tid – skub in character gennem præsten. Lad den karakter, som er blevet præsten, give kulør – Adelina og Darek vil være meget forskellige præster!

Præstens talking points

- Øj hvor er jeg glad for at se jer!
- Stedet her er virkelig sært.
- Jeg blev fanget af morgengryet og overlevede kun, fordi der var en plads ledig, så jeg kunne blive en del af stedet. De højere niveauer af stedet eksisterer kun på fuldmånenætter.
- Der er en masse regler, og en masse ting, jeg ikke kan fortælle jer – hvis jeg bryder reglerne, dør jeg!
- Hemmeligheder er magiske her – hvis I lover Gudinden jeres hemmeligheder, vil hun hjælpe jer. I kan bare tænke det i et sekund, så sker det! ***Dette er din chance for at formidle hemmeligheds-mekanikken in character – grib den!***

- Giv spillerne hemmeligheds-handoutet på side 44.
- Please gennemfør det som ikke lykkedes for mig, og stop oprørslederen ved at finde hendes hemmeligheder i fængslet!
- Vejen til fængslet er Lysets Vej, som i også kom hertil ad. Men hvis I klarer en særlig prøve, vil det gøre at vejen her fra Sanctum leder til Fængslet i stedet for ned til det jordiske niveau.
- For at ændre Lysets Vej skal I finde til Trappernes Hal. Der skal I *hjælpe Lysen til at se Mørket*. Ja, det er en gåde. Hvis jeg hjælper mere, dør jeg. OK?
- Derefter kan I komme tilbage hertil og tage Lysets Vej til det egentlige, inderste Fængsel hvor hemmelighederne er.
- Skynd jer, der er mindre tid til daggry end I tror!

Et par ting som præsten ved og kan dele, hvis de spørger, og det giver mening i samtalen:

- Begge vejene til **Trappernes Hal** er prøvelser af de søgendes værd.
- Prøvelsen i **Timor** er rædselsvækkende bedrag.
- Prøvelsen i **Census** er nådesløs sandhed.
- **Gudinden** er ikke sådan rigtig en *person*, men hun er meget, meget virkelig.

Forløb: Første konfrontation med oprørerne. Medmindre spilpersonerne afviger ret kraftigt fra det forventelige, vil de have deres første sammenstød med oprørerne, når de kommer tilbage til Sanctum efter at have løst gåden i Trappernes Hal. Se Forløb, side 14.

Sanctum, Hemmelighedernes Fængsel

Dette er templets hjerte, hvor hemmelighederne er manifesteret.

Beskrivelse i punkter

- **Lys** – en stråle af varmt, hvidgyldent månelys falder lodret ned fra skakten i kuplens top. Skakten er ca en meter bred. Salens udkanter henligger i skygge.
- **Lugt** – luften lugter af lynnedslag, og her er overraskende lunt.
- Enkelte **visne blade** ligger rundt om på gulvet.
- **Dørene** ud er lavet af henholdsvis horn (syd) og elfenben (nord), men kan ikke åbnes. De nærmest skinner og summer af kraft.
- De fleste af **forhøjningerne** er prydet af skrækkelige **stenskulpturer**, som forestiller folks værste hemmeligheder. Hvis nogen har pådraget sig *bellig indsigt*, kan de klart se begivenhederne bag skulpturerne – og rummet er derfor overvældende ubehageligt.
- **Statuer af en mand og en kvinde** midt i rummet. De holder hænder, med armene løftet over hovedet, og er badet i månelys. Der er plads til at man kan stå imellem dem.
- To trin op til en **forhøjning langs** østvæggen.
- **Tre meter høj gudindestatue** i skinnende, mørkerød bronze. Hun er iklædt en kjole af blændende hvidt stof. Hendes øjne er som menneskeøjne og følger beskueren.

Farer er her for så vidt ikke direkte nogen af. Man kan dog let komme til at bruge meget tid her, og dét er farligt!

Hemmelighedernes skulpturer

Når de begynder at studere skulpturer, så start med at beskrive statuen af Oldermænd Amatus, hvis hemmelighed blev afsløret af oprørslederen Jasca og genfortalt i starten af scenariet (se side 12). Sørg for at slutte med Jasca, som de formentlig leder efter.

Der er formentlig nogen som har **bellig indsigt**. Hvis ja, så vær gavmild med selve hemmelighederne – sig dem højt, men ret beskrivelserne mod dem som har indsigt. Hvis nej, så nøjes med at beskrive skulpturerne.

Oldermænd Amatus' hemmelighed: Amatus bestyrer De Fattige Enkers Begravelsesfond. Han fik enker gravet op for at bruge den samme grav igen og igen. Han stak pengene i lommen og skilte sig af med ligene i en latrinkule.

Amatus' skulptur: Et lille optog af fattige sørgende står foran en kiste. Amatus i overstørrelse sidder overskrævs på den åbne kiste med kåben oppe om hofterne og griner ad dem mens han skider på liget. I højre hånd har han et skræppeblad (som toiletpapir), i venstre en pengepung.

Nu skal I videre til skulpturerne af spilpersonernes hemmeligheder. Som de selv skal finde på, evt med hjælp fra hinanden og fra dig.

Præstens hemmelighed og skulptur. Den må du som spilleleder improvisere ud fra temaet, og dermed modellere for spillerne, hvordan man gør.

Afslørede hemmeligheder – løb først gennem de spilpersoner, hvis dybe hemmeligheder er blevet afsløret og lovet til gudinden. De er at finde her i rummet. Tag spilpersonerne én for én, og dvælg lidt ved hver hemmelighed/skulptur.

- **Bed spilleren** om at beskrive sin skulptur.
- **Andre kan hjælpe**, evt samtidig med at hemmeligheden repeteres.
- **Spørg ind** til hvordan man kan se det, hvis noget væsentligt aspekt af hemmeligheden ikke er dækket. Se evt opsummeringen af spilpersonernes hemmeligheder på dit hjælpeark, side 38.

Ikke-afslørede hemmeligheder – hvis der er nogen som stadig holder på deres hemmelighed, finder de en tom forhøjning som har en sær, ubehagelig tiltrækning på dem. Luften over forhøjningen er tung af næsten-eksistens...

Jascas hemmeligheder: Jasca er efterkommer af den sidste konge og planlægger at bruge de mindre gilders oprør til at få sig kronet som dronning. Hun fik sin startkapital til oprøret som leder for en bande af kidnappere for løsepenge, der sendte ører og fingre til familierne for at få dem til at betale.

Jascas skulptur: En midaldrende kvinde holder en krone bag ryggen og har om halsen en halskæde af fingre og ører. I den ene hånd holder hun en lillebitte pige som rækker armene ned mod sin bedende familie, der holder penge frem. På den anden side af Jasca, bevæbnede folk i dokarbejder-huer som ser beundrende på hende.

Har de ingen med **bellig indsigt**, kan du gøre opmærksom på muligheden for at få den fra gudinden for at kunne aflæse Jascas hemmelighed. Har ALLE allerede solgt deres hemmeligheder for **bellig styrke**, kan de ikke få fat i andet end antydningen af Jascas historie. Så er deres mission fejlet.

Spilpersoners særlige udstyr

Adelina

Trolddomsbog: Dystre sager, usammenhængende og med rablende noter i marginerne. En gang i scenariet kan spilleren bruge bogen til at få et solidt hint til hvad et eller andet helligt eller magisk betyder.

Gift til kniv: Skal påføres knivsbladet først, virker til ét succesfuldt angreb. *Sværbed 12 constitution saving throw.* **Klaret:** 1d4 ekstra skade.

Fejlet: 1d6 skade og poisoned (ulempe på attacks og ability checks), kan save igen ved slutningen af hver tur, med de samme konsekvenser. Det brænder som bare pokker.

Sovemedicin: Skal drikkes. Tager effekt efter et minut. *Sværbed 14 constitution saving throw.* **Klaret:** Poisoned, kan save igen efter slutningen af hver runde for at slippe fri. **Fejlet:** Går totalt kold i en time, kan ikke rigtig vækkes til at være sammenhængende.

Helende drik: Skal selvsagt drikkes. Et minut senere heler den 2d4 hit points. Smager af bitre urter.

Clementius

Tryllestavs-stiletto: Ligner en tryllestav af ben, siderne kan falde bort fra klingens vha skjult knap, overraskelsesangreb med fordel hvis du klarer *sværbed 12 fingerfærdighed*.

Røgbombe: Med ild, action at tænde og smide. En sky med 6 meters diameter er totalt skjult i et par runder, derefter ulempe på angreb og sanser i et par runder mere.

Skriger: Stort heksehyl i en metalfløjte for ekstra volumen. Kan være skræmmende og distraherende, hvis den bruges kløgtigt.

Spøgelsesfakkel: En fakkel, men den brænder med et gustengrønt skær og ryger ekstra meget. Brænder kun ti minutter.

Mærkede spillekort: Fordel på fingerfærdighedsrul for at lave korttricks (eller snyd).

Ethan

Den fantastiske håndkanon: En luntelås håndkanon. Bemærk at dens regler både er mere restriktive og markant mere magtfulde end standard-reglerne for D&D skydevåben. Den er et heavy ranged weapon med grundskade på 2d10. Desuden har angreb med den fordel, hvis målet er inden for 30 fod og i klart lys.

Bagsiden er at den skal have en brændende lunte påsat for at kunne skyde. Det er en action at tænde lunte, som brænder i fem minutter. Det tager et fuldt minut (10 runder) at lade håndkanonen sikkert, hvis den ikke er rensset siden sidste skud.

Uden at rense eller skifte lunte: Improvisér, men det bør være farligt.

Krudthorn: Der er nok til at det kan lave et glimt og noget røg, men ikke nok til at det kan virke som bombe.

Sølvkuglen: Mon der er nogen eller noget i scenariet, som en fortryllet sølvkugle vil have en spektakulær effekt på?

DMs hjælpearb

Tid

Casting begynder: _____

Dungeon bør begynde (+1 time) _____

Dungeon begynder reelt _____

Solen går op (+3 timer) _____ (giv varsel et kvarter før)

Budget af modstandere

Fem bipersoner (stats side 15-18, se til højre)

Syv oprørere (stats side 15, kun tre hvis tre spillere)

Censor, kæmperotter og giftslanger er bundet til lokationer.

Bipersoner & hemmeligheder

A bipers: **Ferman**, livvagt og faderfigur.

A hemm: Myrdede sexarbejder for at tilkalde dæmon, med F. Virkede ikke (tror hun).

B bipers: **Ginette**, kæreste (pottemager).

B hemm: Myrdede Gs gamle ven **Linda** og gennemtævede G. B tror ikke G ved det.

C bipers: '**Alliken**', lejemorder.

C hemm: Hyrede '**A**' til at myrde sin gravide kone **Hermine**. Ikke udført.

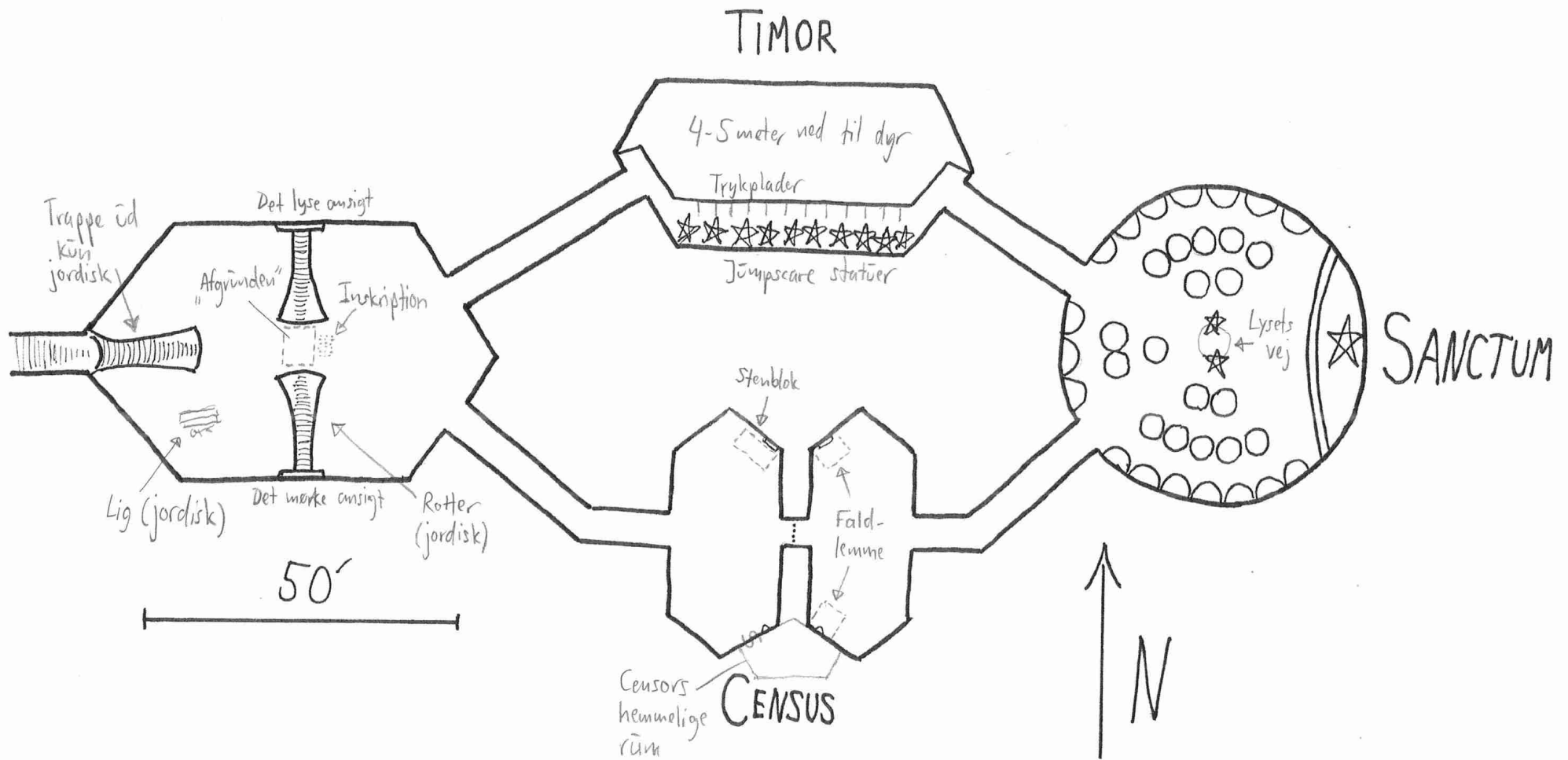
D bipers: **Ivo**, tjener og halvbror.

D hemm: Kværkede en tolvårig dreng for at vise sig "stålsat" over for lejesoldater. Har sagt det til I.

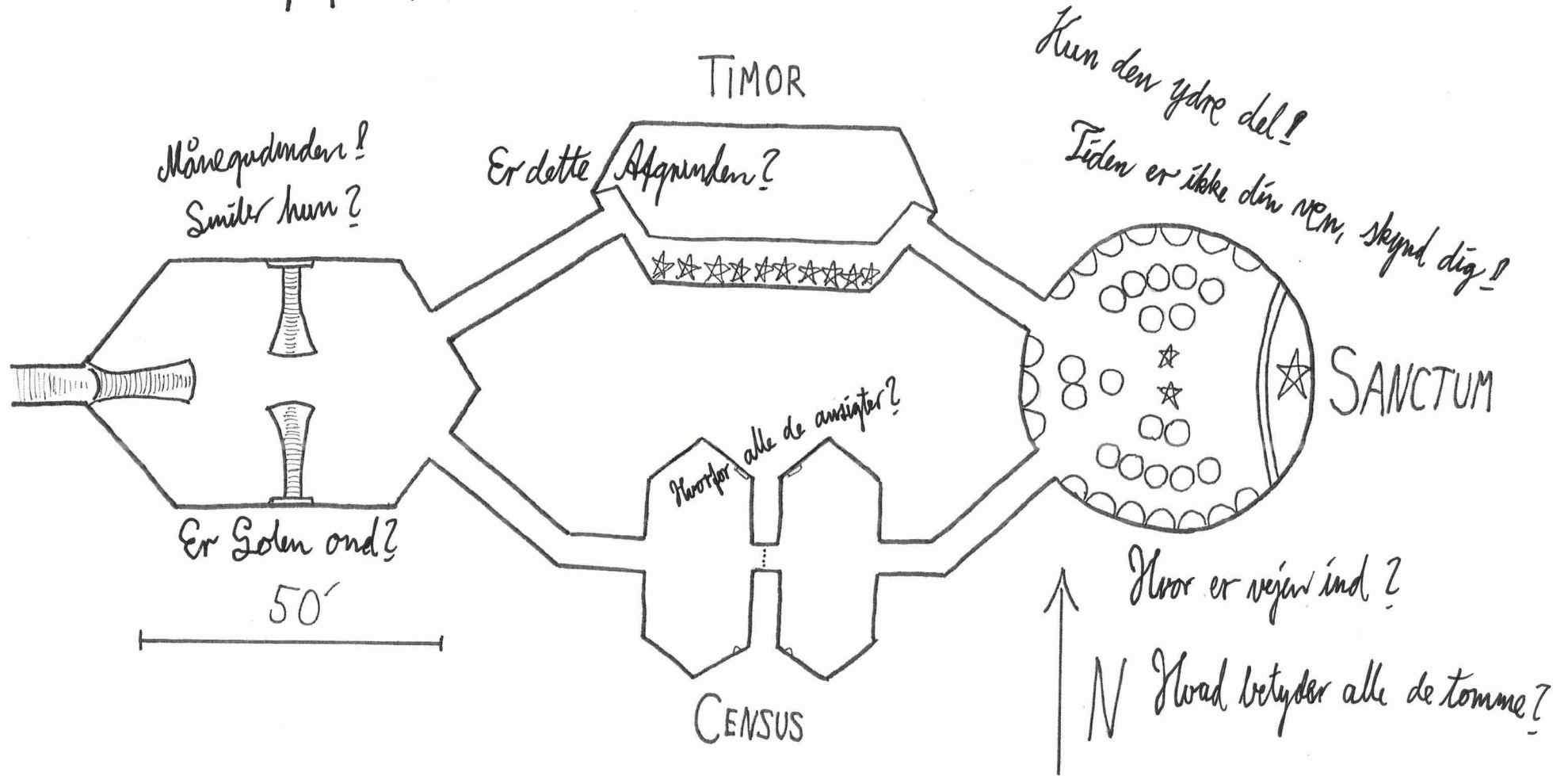
E bipers: **Katya**, assistent.

E hemm: **K** er det ægte talent, E tager æren. Har kidnappet niece for at presse hende til at blive.

DUNGEON MASTERS FÆNGSEL



HEMMEIGHEDERNES FÆNGSEL



Inskription

Når.Mørket.ind.....sta.....il.Lyset.se.Mør...t

Så.v....afgru.....ig.....ll..m.dem

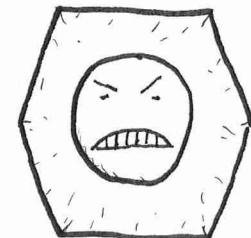
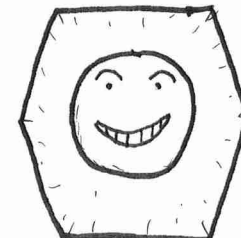
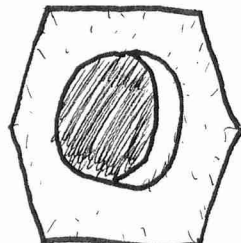
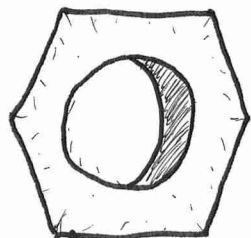
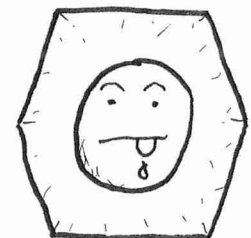
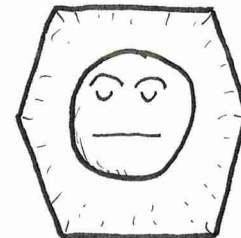
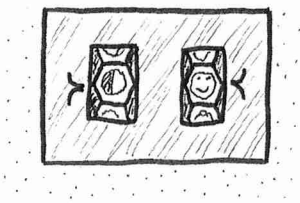
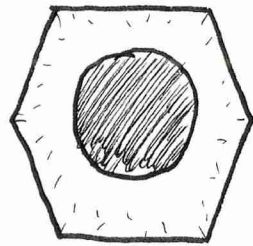
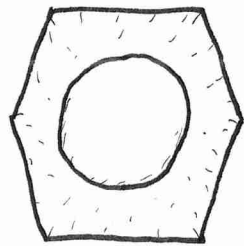
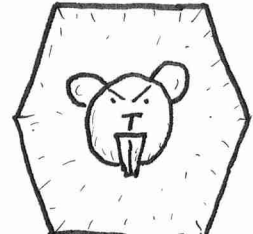
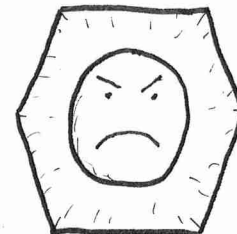
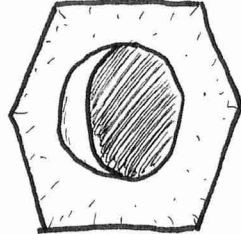
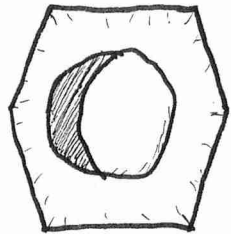
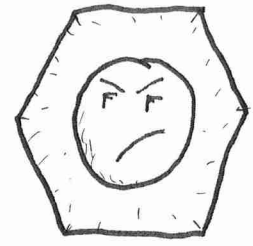
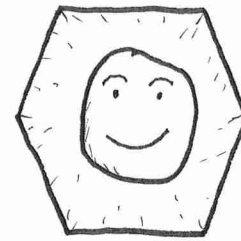
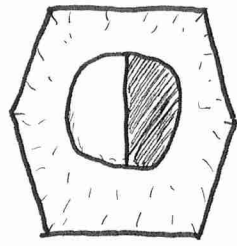
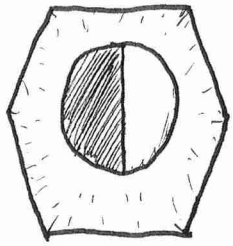
Lysets.Vej.....ede.ti.....ghed.....ngs...

Inskription

Når.Mørket.indser.afstanden.til.Lyset.vil.Lyset.se.Mørket

Så.vil.Afgrunden.åbne.sig.mellem.dem

Lysets.Vej.vil.lede.til.Hemmelighedernes.Fængsel



Hemmeligheder har magt

I Hemmelighedernes Fængsel er det en magisk handling at afsløre sine hemmeligheder. Når man i sit sind lover Gudinden en af sine hemmeligheder, vil hun hjælpe. SIG DET når du bruger mekanikkerne her, så spilleder ikke skal gætte.

Afsløre din offentlige hemmelighed – kun én gang, og ikke i kamp. Hvis du fortæller om det (dvs siger det højt, som spiller), genvinder du og den anden som var involveret i din hemmelighed hver 1d6 tabte hit points. Er I uskadte, får I intet ud af det.

Afsløre din dybe hemmelighed – kun én gang, så du kan kun vælge én af nedenstående muligheder. Du KAN gøre det i en nødsituation, men så skal du snarest muligt fortælle din hemmelighed til et andet, levende menneske. Her er de to forskellige former for hjælp, du kan få:

Heling: Du genvinder alle tabte hit points, undslipper hvis du er bundet eller fastklemt, og fjerner alle conditions.

Inspiration: Du kan ændre et fejlet d20-rul til en 20'er umiddelbart bagefter. Desuden genvinder du 1d8 tabte hit points.

En guddommelig gave – når du har afsløret din dybe hemmelighed, vil gudinden lade dig vælge én ud af to gaver: **Hellig indsigt** eller **hellig styrke**. Disse vil være varige egenskaber.

Hemmeligheder har magt

I Hemmelighedernes Fængsel er det en magisk handling at afsløre sine hemmeligheder. Når man i sit sind lover Gudinden en af sine hemmeligheder, vil hun hjælpe. SIG DET når du bruger mekanikkerne her, så spilleder ikke skal gætte.

Afsløre din offentlige hemmelighed – kun én gang, og ikke i kamp. Hvis du fortæller om det (dvs siger det højt, som spiller), genvinder du og den anden som var involveret i din hemmelighed hver 1d6 tabte hit points. Er I uskadte, får I intet ud af det.

Afsløre din dybe hemmelighed – kun én gang, så du kan kun vælge én af nedenstående muligheder. Du KAN gøre det i en nødsituation, men så skal du snarest muligt fortælle din hemmelighed til et andet, levende menneske. Her er de to forskellige former for hjælp, du kan få:

Heling: Du genvinder alle tabte hit points, undslipper hvis du er bundet eller fastklemt, og fjerner alle conditions.

Inspiration: Du kan ændre et fejlet d20-rul til en 20'er umiddelbart bagefter. Desuden genvinder du 1d8 tabte hit points.

En guddommelig gave – når du har afsløret din dybe hemmelighed, vil gudinden lade dig vælge én ud af to gaver: **Hellig indsigt** eller **hellig styrke**. Disse vil være varige egenskaber.

Hellig indsigt

På plus-siden:

- Du kan forstå historien bag en hemmelighed som du finder i fysisk form her i Fængslet.
- Du kan se visse skjulte veje, følge dem og tage andre med dig.

På minus-siden:

- Stærk stress får dig til at råbe hemmeligheder ukontrollabelt, hvis du ikke klarer et *sværhed 8 wisdom saving throw*. Det er en action at gøre dette i hver runde. Fejler du, kan du prøve igen i slutningen af hver tur du har.

Hellig styrke

På plus-siden:

- I kamp kan du afsløre din dyriske side og blive til rottemenneske.
- Hvis du angriber som rottemenneske kan du bide folk med dine skarpe, skarpe fortænder. Dette er et ekstra angreb, med samme stats som en kniv, når du bruger din regular action til at angribe i nærkamp.
- Når du er rottemenneske, tager du kun halv skade fra våben, der ikke er af sølv.

På minus-siden:

- Når du er rottemenneske, tager du dobbelt skade fra våben af sølv.
- Stærk stress gør det svært IKKE at forvandle dig til rottemenneske – du skal klare et *sværhed 8 wisdom saving throw* for at modstå.

Hemmelighedernes Spilpersoner



Adelina, præst



Belladonna, barde



Clementius, magiker



Darek, kriger



Ethan, opfinder

Hemmelighedernes Spilpersoner



Adelina, præst



Belladonna, barde



Clementius, magiker



Darek, kriger



Ethan, opfinder

Adelina 1/2 – præst

Adelina er 19 år gammel og datter af nogle af de ledende købmænd i Byen. I praksis gør det hende adelig. Lige nu er det ikke så fedt, for Byen er på randen af oprør, ansporet af den mystiske rebel Jasca som har afsløret pinlige hemmeligheder om ledende købmænd.

Købmand eller præst?

Adelina er født ind i en mægtig købmandsfamilie, men skønt hun rigeligt har forstanden til at holde regnskaber og besnakke kunder, så gider hun ikke handel. Det er simpelthen ulideligt kedeligt! Men i disse tider behøver man ikke at kunne handle for at være købmand, bare man har det rigtige blod.

I stedet er Adelina ved at uddanne og indvie sig til præst ved Mysterierne, den moderne, dominerende religion som lover frelse efter døden. Ikke at Adelina tror på et ord af alle de fine løfter om at de ydmyge skal blive belønnet i efterlivet, men det er en vej til magt som er langt mere i hendes smag! Hun finder reglerne og smuthullerne morsomme, og selv om de fleste nok synes at gamle krøniker og glemte kulter er så kedeligt som noget handelsregnskab, er Adelina fascineret! Uddannelsen dækker også medicin, rekreative stoffer og gift, og det er virkelig nyttigt. Og slægtsvidenskab – sjovere og nyttigere, end man skulle tro.

Det er kun for ret nylig at Adelina har fundet ud af at der overhovedet findes magi, som ikke bare er bullshit. Det er også spændende, men falder hende ikke nær så naturligt som spirituelt regelrytteri.

Den betroede livvagt, Ferman

Adelina har egentlig ikke et fortroligt forhold til sine forældre og søskende – de giver hende penge og beskyttelse, men ikke meget kærlighed. Hun har dog en faderskikkelse af en slags, hendes livvagt Ferman. Nogle gange har selv en hård, skarp pige som Adelina brug for en skulder at græde på, eller til at beklage sig til over hvor ubærligt stupide folk er. Ferman har passet på hende siden hun var syv år, en fåmælt, gammel kriger som ikke dømmes hende og ikke er ude på at udnytte hende. Forældrene truer med at fyre ham fordi han er over halvtreds og ikke så stærk som han har været, men Adelina vil ikke høre tale om det. Både fordi han kender alt for mange af hendes hemmeligheder og fordi han er det tætteste på et menneske, hun elsker.

Kammeraterne

Adelina har også en håndfuld venner – unge "købmænd" på hendes egen alder som hun fester og morer sig med. Ikke HELT hendes fortrolige, men de har et fællesskab som er mindre koldt end hendes familie.

En offentlig hemmelighed

Mysteriernes regler siger at hvis man er beslægtet inden for seks led, vil et ægteskab være incestuøst og ugyldigt, og børn ville være blodskams-horeunger uden arveret. Seks led er ret meget!

Adelina har et sjældent talent for at dykke ned i arkiverne og finde papirer som kan sige at folk er, eller ikke er, langt ude i familie. Hun tjener gode penge ved siden af sine lomme penge på at afpresse nogle velhavere fra mindre gilder med "beviser" på at deres ægteskaber er ugyldige. I ét af tilfældene er det endda sandt...

Adelina 2/2 – mekanik

Level 2 human rogue

Strength	8 -1	Armor Class: 12
Dexterity	14 +2 (save +4)	Initiativ: +2
Constitution	12 +1	Hit Points: 15
Intelligence	17 +3 (save +5)	
Wisdom	15 +2	
Charisma	14 +2	

Færdigheder

Atletik -1	Sanser +4	Snige +2
Historie +7	Undersøge +5	Låse & Fælder +5
Bølle +2	Lyve +4	Optræde +4
Fingerfærdighed +2	Medicin +6	

(Expertise i historie og medicin er indregnet)

Rogue evner

Sneak Attack: Én gang pr. tur kan du gøre +1d6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Cunning Action: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Expertise: Ekstra god til to færdigheder.

Udstyr

To daggert, dirkesæt, flaske vin, bæger, fyrtøj, lanterne, flaske olivenolie, et par næsebriller

Specialudstyr

Trolddomsbog (få et hint af spilleder, én gang)

Gift (til kniv)

Sovemedicin (virker efter et minut)

Healing potion (virker efter et minut)

Actions

Regular: Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus: Off-hand angreb, gemme, træk tilbage, løbe

Move: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaction: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb

Daggert +4, skade 1d4+2 (+1d6 hvis sneak attack)

kastet range 20/60

(offhand kun skade 1d4+0)

Belladonna 1/2 – barde

Belladonna er 19 år gammel og datter af nogle af de ledende købmænd i Byen. I praksis gør det hende adelig. Lige nu er det ikke så fedt, for Byen er på randen af oprør, ansporet af den mystiske rebel Jasca som har afsløret pinlige hemmeligheder om ledende købmænd.

Købmand eller barde?

Belladonna er født ind i en mægtig købmandsfamilie, men hun har slet, SLET ikke tålmodigheden til at håndtere regnskaber og forhandlinger! I gamle dage havde hun været nødt til at finde ud af det eller forlade købmandsgildet, men nutildags betyder "købmand" bare at man bestemmer. Ikke at hun rigtig gider politik heller.

Belladonna gider fest og glade dage. Hun har en udmærket sangstemme og er helt hæderlig til at spille på lut. Ofte sniger hun sig ud i byen og fester på kroerne og i gaderne. At spille op til dans for søfolk, syersker og lejesoldater er SÅ meget sjovere end at skulle danse i latterlige kjoler til kedelige baller med forbistrede strygerkvartetter!

Det kan godt blive til lidt ballade engang imellem, men ballade er OK! Hun er ganske dygtig med sin kårde, og er en hæderlig løber hvis alt går galt! Ingen spænding uden lidt ballade. Forældrene er lidt bekymrede for fremtiden, men indtil for nylig har Belladonna bare grinet af det.

Kæresten, Ginette

Belladonna har en legekammerat, Ginette, en ung pottemagerske. De to piger er et velkendt syn på kroerne, med lut og tamburin. Ginette er Belladonnas lykkemønt, og kysser bedre en nogen dreng. Hun er ikke så stærk og aggressiv som Belladonna, men Belladonna kan slås for to. Familierne regner det ikke for noget alvorligt, men det er sand kærlighed! De forstår det ikke.

Kammeraterne

Belladonna har også en håndfuld venner – unge "købmænd" på hendes egen alder som hun fester og morer sig med. Ikke HELT hendes fortrolige, men de har et fællesskab som er mindre koldt end hendes familie.

En offentlig hemmelighed

Belladonna er en middelmådig men ikke uduelig musikanter. Hun har dog et tidsfordriv som hun både går langt mere lidenskabeligt op i OG er langt dårligere til – at spille kort og terninger om penge. Nogle gange sætter hun bare store summer til, og så kan hun nok finde pengene derhjemme, men af og til løber stoltheden af med hende, og så snyder hun. Hun er egentlig ikke GOD til at snyde, og oftest er dem, som hun snyder, egentlig godt klar over det. Men de ved også at hendes forældre er så rige og mægtige at det ville være farligt at protestere for højt. Det er sådan lidt en offentlig hemmelighed at Belladonna snyder i spil.

Belladonna 2/2 – mekanik

Level 2 human rogue

Strength	15 +2	Armor Class: 14
Dexterity	17 +3 (save +5)	Initiativ: +3
Constitution	14 +2	Hit Points: 17
Intelligence	13 +1 (save +3)	
Wisdom	8 -1	
Charisma	14 +2	

Færdigheder

Atletik +6	Sanser +1	Snige +7
Historie +1	Undersøge +3	Låse & Fælder +3
Bølle +4	Lyve +2	Optræde +4

Fingerfærdighed +3

(Expertise i atletik og snige er indregnet)

Udstyr

Kårde, daggert, posh læderrustning, fakler, fyrtøj, dirkesæt, flaske vin, lut

Rogue evner

Sneak Attack: Én gang pr. tur kan du gøre +1d6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Cunning Action: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Expertise: Ekstra god til to færdigheder.

Actions

Regular: Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus: Gemme, træk tilbage, løbe (off-hand angreb)

Move: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaction: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb

Kårde +5, skade 1d8+3 (+1d6 hvis sneak attack)

Daggert +5, skade 1d4+3 (+1d6 hvis sneak attack)
kastet range 20/60

Clementius 1/2 – magiker

Clementius er 19 år gammel og søn af nogle af de ledende købmænd i Byen. I praksis gør det ham adelig. Lige nu er det ikke så fedt, for Byen er på randen af oprør, ansporet af den mystiske rebel Jasca som har afsløret pinlige hemmeligheder om ledende købmænd.

Købmand eller magiker?

Clementius er født ind i en mægtig købmandsfamilie, men skønt han har et godt hoved og er veltalende, gider han slet, slet ikke regnskaber og kontraktforhandlinger. Men i disse tider behøver man ikke at kunne handle for at være købmand, bare man har det rigtige blod.

Hans interesse er i besnærende illusioner og forvandlinger. Trylleri! Udført med fingerfærdighed, vildledning og showmanship, snarere end rigtig okkult viden. Men når publikums øjne skinner af fryd og forundring, er det så ikke magisk? Indtil for ganske nylig var Clementius overbevist om at al magi var kløgtigt bedrag, og han ved stadig ikke helt hvad han skal stille op med eksistensen af magi som kun er delvist snyd.

Trylleri er selvfølgelig hverken respektabelt eller specielt indbringende. Jovist, han ER ganske ferm til at snyde i kortspil, men der er ingen fryd ved det, og ved siden af de penge som købmandsgildets magt skraber ind, er det ubetydeligt.

Brygmesterens datter, Hermine

Clementius' familie er dog kommet i alvorlige pengeproblemer. STORE problemer. Derfor er han blevet udkommanderet til at gøre nytte på den mest pinagtige måde – sidste år blev han gift med et ulideligt væsen, Hermine. Datter af en brygmester, og som sådan langt under Clementius' stand – men Hermines far er virkelig rig, og Clementius' familie har travlt med at spendere de penge, ægteskabet har givet dem adgang til. Clementius og Hermine er dog tvunget til faktisk at leve sammen, ellers lukker far for pengene. SÅ pinligt! De to har intet til fælles. Clementius' far har papirer i baghånden som skal "bevise" at Clementius og Hermine er langt ude i familie og at ægteskabet derfor må annulleres – når pengene er brugt, naturligvis. Men nu siger far at den politiske situation gør det umuligt at gennemføre, og pinen vil ingen ende tage.

Kammeraterne

Clementius har også en håndfuld venner – unge "købmænd" på hans egen alder som han fester og morer sig med. Ikke HELT hans fortrolige, men de har et fællesskab som er mindre koldt end hans familie.

En offentlig hemmelighed

Forvandling! Se, det er magi! Når det skal være rigtig sjovt, bruger Clementius makeup og tøj til at forvandle sig til Cleo, en ung dame med tryllekunstnerfærdigheder. Cleo kan tillade sig at optræde langt mere snuskede og spændende steder end Clementius, og gå i seng med folk som Clementius ikke ville skænke et blik. Det er skandaløst og sådan semi-hemmeligt. Cleo er helt grundlæggende et mere sympatisk menneske end Clementius, og det føles bedre at være hende. Kvinder er langt fra engle, men mænd er svin.

Clementius 2/2 – mekanik

Level 2 human rogue

Strength	9 -1	Armor Class: 13
Dexterity	16 +3 (save +5)	Initiativ: +3
Constitution	12 +1	Hit Points: 15
Intelligence	15 +2 (save +4)	
Wisdom	11 -	
Charisma	16 +3	

Færdigheder

Atletik -1	Sanser +2	Snige +5
Historie +2	Undersøge +4	Låse & Fælder +4
Bølle +3	Lyve +5	Optræde +7

Fingerfærdighed +7

(Expertise i optræde og fingerfærdighed er indregnet)

Udstyr

Daggert, hand crossbow, seks pile, dirkesæt, fyrstøj, lanterne, krukke olivenolie, bæltetaske

Specialudstyr

Tryllestavs-stiletto – ligner en tryllestav af ben, siderne kan falde bort fra klingens vha skjult knap, overraskelsesangreb med fordel hvis du klarer *sværhed 12 fingerfærdighed*

Røgbombe, skriger (kæmpe-heksehyl i metalfløjte), grøn spøgelses-fakkell, mærkede spillekort (ekstra esser i ærmet)

Rogue evner

Sneak Attack: Én gang pr. tur kan du gøre +1d6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Cunning Action: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Expertise: Ekstra god til to færdigheder.

Actions

Regular: Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus: Gemme, træk tilbage, løbe (off-hand angreb)

Move: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaction: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb

Daggert +5, skade 1d4+3 (+1d6 hvis sneak attack)
kastet range 20/60

Hand Crossbow +5, skade 1d6+3 (+1d6 hvis sneak attack)
range 30/120

Darek 1/2 – kriger

Darek er 19 år gammel og søn af nogle af de ledende købmænd i Byen. I praksis gør det ham adelig. Lige nu er det ikke så fedt, for Byen er på randen af oprør, ansporet af den mystiske rebel Jasca som har afsløret pinlige hemmeligheder om ledende købmænd.

Købmand eller kriger?

Darek er født ind i en mægtig købmandsfamilie, men han har ikke overblikket til at håndtere regnskaber og forhandlinger. I gamle dage anførte købmænd karavaner gennem vildsomme egne med sværd i hånd, og her kunne Darek have været til nytte, men sådan er det ikke i dag. I dag behøver en købmand dog ikke være til nytte, bare han har det rigtige blod.

Darek er stærk, hurtig og fysisk modig, og ret kvik med et par kortsværd. Det er nærmest lidt pinligt for familien at han går op i kampfærdigheder, men han træner stædigt. Både fordi han er overbevist om at der er brug for det, og fordi det er noget som han faktisk ikke er dårlig til.

Tjeneren Ivo

Ivo er et år yngre end Darek og har været Dareks tjener siden de var helt små. Egentlig er de vist også halvbrødre – Dareks far lavede måske Ivo på en tjenestepige. Ivo er meget mere end en tjener! Han er også sparringspartner, trofast følgesvend og den eneste som Darek tør betro næsten alt. Det hænder en sjælden gang imellem at Darek lader lidt frustrationer gå ud over Ivo med knubs

og hårde ord (for det er ofte frustrerende at være Darek), men Darek siger altid undskyld. Og Darek giver ofte Ivo lidt ekstra mønt, så hans mor og søskende ikke sulter.

Kammeraterne

Darek har også en håndfuld venner – unge "købmænd" på hans egen alder som han fester og morer sig med. Ikke HELT hans fortrolige, men de har et fællesskab som er mindre koldt end hans familie.

En offentlig hemmelighed

Igennem det seneste år har Darek kæmpet for alvor. I skyggerne, sammen med de lejesvende og skumle typer som købmændene har hyret til at slå ned på uromagere. Han har ar fra at folk faktisk har forsøgt at slå ham ihjel, og han har selv delt tæsk og værre ud til fjenden. Jovist, det er skandaløst at én fra en fin købmandsfamilie sætter livet på spil i snuskede gyder, men det har givet Darek en tro på at han er noget værd og hører til, som han ellers aldrig har haft.

Bagsiden er at han også er klar over HVOR skøbeligt købmændenes greb om magten er blevet. Hvor afhængigt af folk, hvis loyalitet er så meget mindre og fattigere end Dareks. Han er godt klar over at hans kammerater allesammen er smartere end ham, men de forstår alligevel ikke helt, hvor skidt det står til. Hvis købmandsgildet havde trehundrede der var stærke OG loyale som Darek, ville situationen være en helt anden, men der er kun få som ham.

Darek 2/2 – mekanik

Level 2 human rogue

Strength	17 +3	Armor Class: 14
Dexterity	14 +2 (save +4)	Initiativ: +2
Constitution	16 +1	Hit Points: 19
Intelligence	8 -1 (save +1)	
Wisdom	13 +1	
Charisma	11 -	

Færdigheder

Atletik +5	Sanser +5	Snige +4
Historie +1	Undersøge +1	Låse & Fælder +1
Bølle +4	Lyve +0	Optræde +0

Fingerfærdighed +2

(Expertise i sanser og bølle er indregnet)

Udstyr

To kortsværd, to daggerter, studded leather armor, brækjern, 15 meter reb, entrehage, bæltetaske med krukke vin og en lille trækasse med fire søde kiks.

Rogue evner

Sneak Attack: Én gang pr. tur kan du gøre +1d6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Cunning Action: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Expertise: Ekstra god til to færdigheder.

Actions

Regular: Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus: Off-hand angreb, gemme, træk tilbage, løbe

Move: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaction: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Angreb

Kortsværd +5, skade 1d6+3 (+1d6 hvis sneak attack)

Off-hand kortsværd skade 1d6+0

Daggert +5, skade 1d4+3 (+1d6 hvis sneak attack)

kastet range 20/60

Ethan 1/2 – opfinder

Ethan er 19 år gammel og søn af nogle af de ledende købmænd i Byen. I praksis gør det ham adelig. Lige nu er det ikke så fedt, for Byen er på randen af oprør, ansporet af den mystiske rebel Jasca som har afsløret pinlige hemmeligheder om ledende købmænd.

Købmand eller opfinder?

Ethan har fint forstanden til at han kunne have lært at holde regnskaber, men det er simpelthen for kedeligt. Og i vore dage behøver man ikke forstå sig på handel for at være købmand, man skal bare være født ind i den rigtige familie.

Ethan har en helt anden lidenskab, opfindelser. Og hans families penge gør ham i stand til at lave eksperimenter og tage chancer med ting, som kun måske kunne virke. Han er ret meget bedre til at bruge penge end til at tjene dem, men måske kan han finde på noget, som kan ændre hele spillet og give det kriseramte købmandsgilde en chance for at rejse sig til ny storhed, hvis bare det kan komme gennem den nuværende krise.

Bølgende røg! Klokværk som udstøder sære lyde! Tordenbraget og den rædsel, det fremkalder! Se, dét er livet!

Assistenten, Katya

Politiske hensyn kræver nok at Ethan skal giftes en dag (hvis ikke købmandsgildet falder), men han har allerede en fortrolig partner. Ikke at de taler om følelser eller gnubber kønsdele! Ethans assistent, urmager-datteren Katya, er utrolig, uforligneligt

intelligent, og hendes hænder kan skrue ting sammen på de mest fantastiske måder. Intet slår den gnistrende intensitet ved at arbejde sammen til langt ud på natten, bøjet over tegninger, over et stykke mekanik som de kæmper for sammen at vække til live, eller i et laboratorium hvor duftene af kemikalier er langt mere fortryllende end nogen parfume. Dansen i at skænderier og uenighed bliver til enighed og skaberfryd.

Seriøst, folk snakker SÅ meget om sex, men det er bare fordi de ikke kan finde ud af at opfinde og bygge ting. Selvfølgelig er det Ethan som tager æren og i sidste ende bestemmer, men det er også ham, der bringer pengene til bordet. Katya *forstår* Ethan langt dybere end de overpyntede unge damer, hans forældre præsenterer ham for til diverse fine fester.

Kammeraterne

Ethan har også en håndfuld venner – unge "købmænd" på hans egen alder som han fester og morer sig med. Ikke HELT hans fortrolige, men de har et fællesskab som er mindre koldt end hans familie.

En offentlig hemmelighed

Ethan har for vane at bruge ting som fyrværkeri og mekanik til at lave spøgefuldheder mod bryllupsprocessioner og andre højtidelige lejligheder for folk fra lavere gilder, der har lidt for fine idéer. Jo, det er da hændt at en panikslagen hest eller to har brækket et ben, og nogle uvigtige folk er da kommet lidt til skade, men uden noget på højkant er der jo ikke meget ved en spøg.

Ethan 2/2 – mekanik

Level 2 human rogue

Strength	13 +1	Armor Class: 13
Dexterity	14 +2 (save +4)	Initiativ: +2
Constitution	14 +2	Hit Points: 17
Intelligence	15 +2 (save +4)	
Wisdom	10 –	
Charisma	9 –1	

Færdigheder

Atletik +1	Sanser +2	Snige +4
Historie +4	Undersøge +6	Låse & Fælder +6
Bølle +1	Lyve +1	Optræde –1
Fingerfærdighed +2		

(Expertise i undersøge og låse & fælder er indregnet)

Udstyr

Daggert, læderrustning, fyrstøj, fakkell, lanterne, krukke olivenolie, krukke 50% alkohol, krukke vand, lænkesæt + nøgle, brækjern, værktøjskasse (inkl dirkesæt og tre jernspigrer), rygsæk, lommeur

Specialudstyr

Den fantastiske **håndkanon** – en svær pistol med luntelås

3 blykugler, 1 fortryllet sølvkugle, ladestok, horn med krudt til fire

skud (kan blive til glimt og røg, men der er ikke til en bombe), fire lunter og uskåret lunte til 5 mere.

Det tager et minut at rense og lade håndkanonen, og en action at tænde luntten. En lunte brænder i op til 5 min.

Rogue evner

Sneak Attack: Én gang pr. tur kan du gøre +1d6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Cunning Action: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Expertise: Ekstra god til to færdigheder.

Actions

Regular: Angreb, hjælpe, forsvar, tænde lunte (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus: Gemme, træk tilbage, løbe

Move: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaction: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Special: Lade **håndkanonen**, 1 minut (10 runder)

Angreb

Kniv +4, skade 1d4+2 (+1d6 hvis sneak attack)
kastet range 20/60

Håndkanon +4 MEN fordel hvis inden for 30 fod og målet er klart belyst, skade 2d10+2 (+1d6 hvis sneak attack), tohåndsvåben
range 30/90

Adelina 3/3 – hemmeligheden

Adelina har også en rigtig hemmelighed. Den er ikke blot skandaløs, den hvisker også ting til hende om hvem hun er, som hun virkelig ikke har lyst til at lytte til.

For et par år siden begyndte det at gå op for Adelina, hvor skrøbelig købmandsgildets magt egentlig er blevet. Omtrent samtidig snublede hun over en gammel tryllebog. Først læste hun for morskabs skyld, men det var alligevel spændende! Det er svært og subtilt, men nogle af ritualerne lod til at virke – varselstagninger, små-forbandelser, sådan noget. Sjovt, men ikke magtfuldt.

For et halvt år siden faldt hun over endnu en bog, der fortalte om hvordan man kunne opnå magt, *sand* magt, ved at indgå en pagt med en dæmon. De indledende øvelser virkede lovende, og drømmene var *så* livagtige! Men at komme rigtig igang krævede et blodoffer, ikke bare sorte høns som hun havde ofret tidligere, men *rigtigt*. Det var en svær beslutning, men for to måneder siden prøvede hun at gennemføre det.

Hun fik sin livvagt Ferman til at hjælpe hende med i al hemmelighed at bortføre en prostitueret som ingen ville savne. I et storladent ritual i familiens vinkælder ofrede Adelina kvindens hjerteblod til dæmonen – og så skete der intet. Ingenting. Ud over at drømmene efterfølgende blev til mareridt.

Adelina føler sig så dum. Så snydt. Hun tvivler ikke på at magi findes, kun på om tryllebogen var fri fantasi. Det ligner ikke Adelina at kludre sådan i det, og ærlig talt har hun det dårligt ved tanken om kvindens øjne til sidst, selvom luderen ikke var vigtig.

Ferman har aldrig dømt hende, og han har heller ikke *sagt* noget. Men der er alligevel noget anderledes ved hvordan han ser på hende, hvordan han smiler til hende. Hun frygter at hans loyalitet er blevet skadet af ritualen, og det skærer hende i hjertet at skulle tvivle på selv sin fasteste støtte.



Månekult facts

Månegudindens tilbedere troede ikke på frelse i et liv efter døden, i modsætning til den moderne religion, Mysterierne, som Adelina er præstinde for. I stedet søgte de fordele i livet før døden.

I øvrigt troede månekultisterne at man kan forårsage ydre forvandlinger ved at afsløre hidtil skjulte indre sandheder. Varulvehistorier er et eksempel på dette, eller en metafor for det. Det er ikke helt klart, hvor bogstaveligt de mente det.

Belladonna 3/3 – hemmeligheden

Belladonna har også en rigtig hemmelighed. Den er ikke blot skandaløs, den hvisker også ting til hende om hvem hun er, som hun virkelig ikke har lyst til at lytte til.

Belladonna er jaloux omkring sin kæreste Ginette. Sådan rigtig jaloux. Ginette må gerne danse med andre, eller endda kysse dem, men kun hvis Belladonna styrer showet. Tanken om at Ginette skulle have *følelser*-følelser for andre fylder Belladonna med en blanding af raseri og rædsel. Tanken om at miste Ginette er simpelthen ikke til at bære. For en måneds tid siden fik Belladonnas følelser blodige konsekvenser.

Ginette havde en barndomsveninde ved navn Linda, pottemager ligesom Ginette. Linda var et par måneder før begyndt at dukke op på nogle af de kroer og ølstuer hvor Belladonna og Ginette underholdt, og Belladonna bemærkede både hvordan Linda var blevet voksen på en ret vild måde, og at Linda havde et godt øje til Belladonna og ikke mindst Ginette. Ikke at Ginette gengældte blikkene, men Belladonna blev alligevel mistænksom.

En aften sneg Belladonna sig efter Ginette hjem og lurede på Linda og Ginette, som hviskede sammen i en mørk gyde. Belladonna kunne ikke høre det hele, men det var noget med at Linda prøvede at overtale Ginette til at forlade Belladonna! Måske kyssede de også, Belladonna er ikke helt sikker. I alt fald kunne hun til sidst ikke længere sidde stille, og før hun rigtig havde tænkt over hvad hun lavede, havde hun stukket Linda ihjel og pandet Ginette ned. Og sparket hende tre-fire gange. Måske fem. Så løb Belladonna.

Ginette kan ikke have set hvem det var – det var jo mørkt. Hun var meget ked af det, men Belladonna har gjort alt hvad hun kunne for at trøste hende, med kærtegn, gaver og brændevin. Belladonna elsker Ginette mere pinagtigt højt end nogensinde, men på en eller anden måde er det som om noget er gået i stykker. Måske vokser det sammen igen med tiden?



Månekult rygter

Belladonnas kæreste Ginette har lært en gammel sang af sin skøre bedstemor, som sagde at det var noget med damen i månen. Det er et eller andet med at det samme sted kan være flere steder. Der var også en linie med at sluge sit øje for at se afgrunden åbne sig. Rent gak-gak, haha!

Clementius 3/3 – hemmeligheden

Clementius har også en rigtig hemmelighed. Den er ikke blot skandaløs, den hvisker også ting til ham om hvem han er, som han virkelig ikke har lyst til at lytte til.

Egentlig var det bare meningen at ægteskabet med Hermine skulle være kortvarigt, en anledning til at få Hermines far til at afholde et par store udgifter og give et par store gaver, og så et par måneder senere – hov, ups, vi var for nært beslægtede, ægteskabet må annulleres. Sorry! Men de politiske omstændigheder gjorde det umuligt at opløse ægteskabet som planlagt, og Hermines far har holdt frustrerende godt fast på guldet. Ikke mindst har han krævet at Clementius og Hermine reelt skulle leve som mand og kone. Under samme tag, i samme seng. De SKULLE have sex! Ikke sådan hele tiden, men det har været emne for stadige, grimme skænderier på kryds og tværs mellem ægtefæller og forældre på begge sider. SÅ PINLIGT!

Det var slemt nok at være midlertidigt gift, men for noget tid siden fandt Clementius ud af at Hermine er gravid. Den tanke er simpelthen helt ubærlig, at skulle være far i et uønsket ægteskab som viser sig umuligt at komme ud af. Tanken fylder ham med afsky, panik, åndenød. At skulle erklære sit barn for en ugyldig horeunge (hvis ægteskabet bliver annulleret) eller at være bundet til den klistrede, tryglende kvinde. En kvinde som kaster ham blikke våde af tårer som er på nippet til at falde, med mindre det er en af de gange hvor hun forsøger at proppe klister-søde kager i ham for at vinde hans kærlighed og gøre ham lige så fed og klam som hende og hele hendes lede familie. Nej, nej, NEJ!

For en uge siden var Clementius småfuld men ikke pløret, og han fik en idé og handlede på den. På den skumleste kro i byen opsøgte han en berygtet lejemorder, "Alliken", gav hende et fint forskud og lovede hende en solid belønning for at myrde Hermine på en måde så det ser ud som om det er oprøreres skyld.

Halvdelen af tiden kan Clementius simpelthen ikke VENTE på at det er udført, så han kan blive fri igen, den anden halvdel er han forpint af fortrydelse og ønsker intet andet end at annullere kontrakten. Men han kan ikke komme i kontakt med morderen (han har prøvet, i en angrende stund) – hun er som sunket i jorden. Det er næsten ikke til at bære.



Månekult rygte

Månekultisterne troede at man kunne stjæle folks lykke. Eller andre folk troede at månekultister gik og stjal deres lykke, når noget gik galt for dem.

Darek 3/3 – hemmeligheden

Darek har også en rigtig hemmelighed. Den er ikke blot skandaløs, den hvisker også ting til ham om hvem han er, som han virkelig ikke har lyst til at lytte til.

Det med gadekampe og oprørsbekæmpelse er ikke bare modige aktioner mod mordere, brandstiftere og ballademagere, det er også den rene rædsel. Den kampgruppe, som Darek er med i, har gjort virkelig forfærdelige ting i forsøget på at knække de opsætsige opkomlinges vilje. De andre i kampgruppen, de garvede, brutale lejesvende, har krævet at Darek skulle gøre slemme, slemme ting for at bevise at han ikke bare er en rig turist, der leger gadebølle for spændingens skyld. Og Darek har gjort virkelig slemme ting.

Der ER rigtige kampe, rigtig fare. Men meget er også lammende kedsomhed mens man ligger på lur efter fjenden. Og kvalmende brutalitet mens man lader sine frustrationer gå ud over fjenden. Eller fjendens familie og venner. Eller folk som måske, måske ikke er fjenden.

For to måneder siden tog de et par drenge i at lave grafitti mod købmandsgildet. De garvede sagde at Darek endnu ikke havde bevist at han var "stålsat". Lidt unfair, når han allerede tidligere havde både blødt og dræbt. Men stålsat er noget andet end hvad man gør i kampens hede. Stålsat er meget vigtigt. Stålsat er at man kan kværke en bagbundet tolvårig dreng med sine hænder. Darek er stålsat. Veteranerne var meget stolte af ham og købte øl til ham på kroen bagefter. Det plejede ellers altid at være Darek der gav øl, fordi han er købmand.

Darek har det lidt svært med at være stålsat. På en måde ER han stolt, men han har også haft nogle ret grimme mareridt. Selv om han er stolt, har han ikke fortalt det til andre end sin tjener Ivo, fordi han ville eksplodere hvis ikke han sagde det til NOGEN uden for kampgruppen.



Månekult rygter

Nogle af de gamle kongelige, som gilderne væltede, var månekultister. I tiden før oprøret begik månekultisterne en række spektakulære mord som en del af fejlslagne, politiske intriger, og kulten forsvandt efter de kongeliges fald.

Ethan 3/3 – hemmeligheden

Ethan har også en rigtig hemmelighed. Den er ikke blot skandaløs, den hvisker også ting til ham om hvem han er, som han virkelig ikke har lyst til at lytte til.

Sandheden om Ethans og Katyas forhold er at det er Katya som er geniet. Ethan er en ferm nok håndværker, og kan godt se mulighederne, men gnisten, som gør det umulige muligt, er Katyas. Uden hende ville Ethan ikke være noget særligt.

Men det er Ethan som betaler, Ethan som lægger navn til. Sådan er det, sådan må det være. Han troede, hun forstod og accepterede det og værdsatte de ressourcer og muligheder, som deres forhold giver hende. Hun er ikke dårligt betalt, og hendes familie sulter ikke! Som forholdene i Byen er blevet mere urolige, er Katya også blevet mere utilfreds. Hun vil have ære, hun vil have penge, hun vil bestemme! Hvor blev 'vi' af? De har haft et par bragende skænderier, men han har ikke slået hende. Det ville han aldrig finde på – han elsker hende jo, med en platonisk men brændende kærlighed.

Det var dog klart at deres forhold var truet, og Ethan er stolt af sin evne til at tænke uden for boksen. Derfor fik han nogle af sin mors tjenere til at kidnappe Katyas 9-årige niece og i hemmelighed tage hende med til et af familiens landsteder hvor hun har det fint, så længe Katya ikke gør noget dumt såsom at hjælpe oprørerne eller forlade Ethan.

Men Katya er stilfærdigt, edderspændt rasende. Så vred at Ethan faktisk er bange for at hun vil give pokker i sin niece og blive oprører alligevel. Han har det ret skidt med gidseltagningen, men gjort er gjort, og forhåbenlig kan de to lære at arbejde sammen igen. Den kærlige intensitet, som de havde indtil for nylig, er der dog ikke lige nu.



Månekult rygter

Månekulten var kendt for sindrige dødsfælder, og tillagde dem åndelig værdi som prøvelser af personligt værd (og straf over de uværdige). Mange af fældemagergildets bedste designs er afledt af månekultisternes fælder.