

Legenden om Ramas ruller



Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval af Henrik Krøjmand

Rammen

Hulesystemet er en gammel helligdom efter en forsvunden kult, hvis helligdomme var biblioteker. Kulten udfordrede sine medlemmer gennem prøvelser, og de prøvelser venter nu eventyrerne, når de udforsker hulesystemet. Kommandant Lucinius har gennem sine lærte fundet ud af, at Ramas sønners tempel ligger ude i marsklandet i Hinterlandet 5 dagsrejser fra fortet.



I er blevet indkaldt på kommandantens kontor. Hans budbringer oplyste kun at det var en vigtig mission, og efter I er troppet op på kontoret, går kommandant Lucinius i gang med at forklare jer opgaven. I den egn af Hinterlandet, der kaldes marsklandet, har stifindere fundet sporene af en gammel ruin, hvis beskrivelse minder kommandanten om en ruin har så langt mod øst, da han var på felttog i sine unge dage. Beskrivelsen af ruinen minder om beskrivelsen af en Rama-helligdom, og hvis det er korrekt, så ligger der en spændende ruin at udforske. Opgaven er at rejse ud til ruinen, trænge ind i den og erobre Rama-helligdommens hellige skrifter, hvis de stadig eksisterer. Lønnen er 25 dukater og plyndringsretten til alt andet end de hellige tekster. Ruinen ligger 5 dagsrejser herfra.

Baggrund

For mange år siden var der en kult, der hed *Ramas sønner*. De var en kult, der tilbad Rama den udødelige, der stod for visdom og snuhed. De var kendt for deres store biblioteker, som var meget svære at få adgang til. Kulten var hemmelighedsfuld omkring sin viden og for at få adgang til bibliotekerne, skulle man være en del af kulten. Selv medlemmerne havde ikke fuld adgang til hele biblioteket. Des højere man var i hierarkiet jo mere adgang fik man til det, og det var kun bibliotekaren og patriarken der havde adgang til hele biblioteket. At blive optaget i kulten var en lang række prøver, ligesom hver dag hvor man tjente kulten fremover. Dette var en kult, kun for mænd der kunne klare disse prøver, og kvinder havde ingen adgang og fik aldrig chancen for at bevise at de kunne. Da Rama gik iblandt mennesker, var Rama kendt som de fattiges forkæmper og som dværgeven. Mange år efter, under patriark Hasani, står Kulten side om side med menneskerne i krigen mod dværgene. Dette straffer Rama ved at dræbe de 15 øverste i kulten, som boede her i templet. Da de forsvandt døde kulten, da de helligfolk der var tilbage, ikke vidste nok om troen til at føre den videre. Siden er kulten forsvundet.

Rygter

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

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

1. Det er ikke sikkert at sove i området nær ruinen, der er gengangere.
2. Helligdommen skulle ligge i Marsklandet nær ved sumpen (*fordel* på ét rejsetjek 4. eller 5. dagen).
3. Der er endnu aldrig nogen der har fundet Mausoleet, så stedet skulle være urørt.
4. Helligdommens kultister værdsatte visdom og snuhed.
5. Marsklandet? Jo du skal ligeud og så til højre ved den store eg (*fordel* på ét rejsetjek på 2. eller 3. dagen)
6. Der er formentlig mange fælder i mausoleet.
7. Stedet har været forladt i mange år. Måske kunne en skovl være en ide?
8. De gamle helligfolk mestrede evnen til at skabe liv af sten

Belønning

Udforskningen af rum: 50 point pr rum (maksimalt 800)

- Fælde – Faldgraven #2 100/300 point
- Under – Lyset #2 200 point
- Fælde – Dansen #7 100/300 point
- Mysterium – Den skjulte dør #8 50 point
- Under – Relieffet #9 50 point

Området omkring ruinen

Overnatning: Templet er anbragt i marsklandet og der er siden kommet en kirkegård op omkring det, fordi folk troede det var et Mausoleum. Om natten strejfer der udøde omkring der komme 1 skelet pr. mand i tilfælde af vandrende monstre og der er 10% chance i timen

Skelet

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

Skind og ben: det giver *ulempe* at angribe skeletter med afstand og stikvåben.

Hulesystemet

Felterne: Hvert felt på kortet er i denne "hule" er 1m

Lyset: hvis eventyrerne tænder for lyset i rum 2, er der lys på hele begge underetagerne også i gangene. Eneste undtagelse er gangen mellem #5, #6 og #7 samt rum #6, da dette er det hemmelige område.

#1 – Mausoleet

Dette er et gammelt mausoleum, der er otte tilstødende kamre til hovedrummet.

I hver af de tilstødende kamre står tre lodretstående sarkofager. Mellem hovedrummet og de små kamre er der et lille hegn med en lille låge i. Om dagen strømmer der lys ind af vinduerne i toppen af hovedrummet lige over de små kamre. I midten af hovedrummet står Ramas grav.

Hovedøren er låst (sværhedsgrad 8), og kan væltes ind (sværhedsgrad 10). Rummet er indrettet til gravplads, dette er gravkammeret for de tidligere Patriarker for Ramas sønner Kulten. Der er ingen lys ud over det der kommer ind af vinduerne og døren. Rummet er urørt og derfor er alle sarkofager lukket, og de afdøde er der stadig. Bag den midterste sarkofag i rum 1E er der en hemmelig dør, der leder ned til kældrene (sansetjek 6) under Mausoleet, hvor Kultens skriftruller er. Ramas grav indeholder ikke selve Rama, det er kun en hyldest til ham. Kisten er lavet af massivt granit. På siden ses der billeder af Ramas liv.

Skat: Gennemses sarkofagerne, kan man i hver finde 1t3 guldstykker. Der er tre sarkofager i hvert kammer.

#2 – Ramas prøve

Der lyder et klik da alle er trådt ind af døren og ud på afsatsen, trappetrinene drejer så de nu er en slidske, der er spejlglat. Rummet er helt mørkt.

Der er kun en vej, og det er ned af slidsken, enten frivilligt eller ufrivilligt. Der er intet at sætte en entrehage i, andet end det lille hegn, der koster 10 meter reb mere. Når eventyrene er kommet ned for enden af slidsken, og der er lys, kan de se følgende:

Foran jer er der et kæmpe hul på 9X4 meter 3 meter under jer er der for hver 10cm Jernspyd der står op af jorden der er 1 meter lange. Der ligger inden for de første 3 meter af afsatsen er der en del skeletter der tydeligt er blevet spiddet på spyddene. På væggene er der billeder af folk i gyldne rober der hopper ud fra et bjerg og går i luften. Langs sydvæggen fra gulv til loftet løber der et kobber rør hvor på der i en meters højde sidder et drejhjul, oppe ved loftet drejer røret og løber hele vejen på langs af rummet og gennem væggen i modsatte ende.

Billederne symboliserer kultmedlemmernes tro på Rama og denne prøve er et symbol på dette. Kultmedlemmer ville dog

vide at der ville være et sikkert område der hvor broen begynder.

Fælde: Indgangen er tydeligt blokeret og man kan ikke komme den vej op igen (uden at nulstille trappen i #6). Rummet er en stor faldgrav. Der er en illusion, der skjuler broen så den ligner resten af faldgraven. Derudover har man ikke ført broen den sidste meter ind til den afsats hvorpå eventyrerne står, for at sikre sig at man ikke bare finder den ved at trække en genstand hen langs kanten. Hvis man hopper ud i luften undtagen ved den "usynlige" bro falder man i en dødsfælde. Behændighedstjek (sværhedsgrad 6) eller dør.

Hvis man overlever og forsøger at bevæge sig rundt i faldgraven, tager man et Behændighedstjek (sværhedsgrad 10) for hver meter eller dør.

Man kan når man har fundet broen evt. ved at bruge sansesmagi eller bruge støv, kan man hoppe over på broen. Behændighedstjek (sværhedsgrad 4) – hvis dette fejler, falder man ned og skal lave et Behændighedstjek (sværhedsgrad 6) eller dør ligesom hvis man bare hopper ud fra kanten.

At dreje på hjulet: Når man drejer på hjulet kan man høre en svag susen, som om der bliver lukket luft ind i kammeret. Dette er faktisk en brændbar gas som kun er brændbar i kobberrørene, en fakkellampe kan ikke komme til at antænde den og der kommer ikke til at ske en eksplosion. Hvis man fortsætter med at dreje hjulet, vil man høre en gnisten. Bare en enkelt gnist i gasrøret er nok til at antænde gassen og der kommer flammer ud af røret. Dette er den gamle belysning af hele templet under jorden og er ganske ufarlig når den er antændt. Hvis den ikke bliver antændt og der ikke bliver lukket for den igen vil hver spiller have *ulempe* på første slag i hvert rum gældende fra rum #3.

#3 – værdighedens rum

Der er også rør langs loftet i den østlige side der oplyser rummet de fortsætter gennem væggen i det sydøstlige hjørne. Rummet er dækket af smukke malerier der er opført så livagtigt, at de kunne se ud til at komme ud af væggene. De forstiller folk i gyldne rober, der deler ud af deres værdier. Der er folk, der modtager mad, der er folk der modtager velsignelser og der er folk, der modtager penge. Der er en stor dobbeltdør i den sydøstlige del af væggen, der er ingen håndtag eller lås synlig på den, men er dog en tydelig dør. På højre og venstre side er malet en tigger der sidder med hænderne fremstrakt.

Dette rum er en prøve på tilbedernes gavmildhed. I hænderne på de to tiggere er der små revner, der passer med en mønt. Ligges der en guldmønt i begge, så åbner dørene. Man kan også vælte dørene ind med et Styrketjek (sværhedsgrad 14).

#4 – Helligdommen

(Lige som i de tidligere rum kommer der lys fra kobberrørene langs loftet ved rummets sydlige væg og ud gennem øst væggen i det sydlige hjørne). Loftet er her dækket af en slags spejle der får lyset til at reflekter på en næsten magisk måde man bliver ikke blændet af det og rummet får en meget gylden glød især over bordet (alteret) i den østlige ende hvor på der står 2 store sorte lys i sølv lysestager. Bordet er flankeret af 2 store statuer af 2 stenhunde der er trukket helt tilbage i hjørnet. Der er en del stole og bænke i dette rum.

Hvis dørene er blevet åbnet på anden måde, end ved at betale med 2 guldmønter, så er stenhundene kommet til live og går til angreb på den der kommer først ind i rummet. Hvis døren blev åbnet med mønter, så står de som **2 stenvagthunde** og udsender ingen magisk glød.

Hvis det kommer til kamp, gør stolene og bænken at der er ulempe på stormløb både for stenvagthunde og eventyrerne. Hundene undgår ikke inventar, men knuser det under deres evt. stormløb. Der er **hemmelig dør** under alteret – Sansetjek (sværhedsgrad 6) at bemærke. Alteret flyttes med en lille knap på undersiden – Sansetjek (sværhedsgrad 10), som også uskadeliggøre fælden i form af de 2 stenvagthunde (hvis eventyrerne ikke har slået dem ihjel). Hvis alteret flyttes med magt, går fælden også af se ovenfor (Altså igen ikke hvis stenhundene er døde).

Sten vagthunde

- Forsvar 15; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12; Morale 18; Angreb: 2 bid +4; skade 1t8+2

Knusende stormløb: Disse skabninger er så brutale at de får fordel på stormløb.

Skat: lysestagerne er af sølv og er 15 guldstykker værd til sammen.

#5 – Læsesal

Dette rum er også oplyst af de samme rør det komme ind gennem loftet i det NV hjørne og løber først langs den nordlige væg og derefter langs den østlige. Rummet er udstyret med en masse borde, hvor der er mange forskellige ting på. Der ligger på næsten alle borde bøger og der er også enkelte borde med mekaniske dele og værktøj på. Der er en dør i den sydlige væg.

Dette er en læsesal, men der er dog ting at finde her. Bag den sydlige dør er gangen til næste rum (#11) styrtet sammen. Det skal graves frit for at komme igennem, og der er kun en mand, der kan komme til, og for hver 20 min, der graves (15 min for dværge med Mineekspert & arkitekt), må der laves et styrketjek (Sværhedsgrad 10 -4 for vælte & nedbryde). Lykkes det, er der gennemgang til rummet bagved. Den skjulte dør i østvæggen kan findes med et sansetjek (sværhedsgrad 10), og døren er ikke skjult fra bagsiden dvs. mellem rum #5 og #7 og gangen er ikke oplyst. Dog løber der først et kobberrør langs den nordlige væg som tilslutter sig på røret i #5 lige over den skjulte dør. Dette er næsten ikke synligt – Sansetjek (sværhedsgrad 15) – det samme gælder i #7. De to døre til #5 og #7 kan sagtens ses fra gangen af, men døren til #6 er skjult Sansetjek (sværhedsgrad 8).

Skat: et sæt dirke (ligger på et af bordene med mekanik), pen & blæk og 5 stykker pergament ark (ligger på et læse bord).



#6 - Det skjulte kammer

Dette lille rum er helt mørkt. Der er hylder på østvæggen, der er fyldt med kultrober. Langs vestvæggen er et stort aggregat, der er forbundet med et kobberrør i toppen der går op til loftet. Til venstre for døren sidder et håndtag på væggen, hvor der står "trappe" over.

Aggregatet er gasforsyningen der henter gas ud af en gaslomme i jorden og leder den op til #2 hvor tændingen sidder og man har også mulighed for at tænde lyset her på et håndtag ligesom i #2. På hylderne ligger der en del af kultens rober og andet udstyr.

Håndtaget nulstiller trappen i mellem #1 og #2 når man trækker i håndtaget kan man igen gå op af trappen til #1.

Skat: Der kan i blandt tøjet, der er ret gammelt, findes en smedemønt og 1 helbredende drik (2 doser) og 5t10 sølv-mønter.

#7 – Spidsrod

Rummet er oplyst af kobber rør, der kommer ud af vestvæggen i den nordlige ende og løber til østvæggen og hele vejen til syd væggen, hvor den går mod syd. Rummet er langt og smalt. Der er en dør i vestvæggen, mod nord, og en i syd væggen. Rummet er tydeligt en fælde, for den er allerede gået i gang. Den første er en pilefælde, hvor der flyver pile fra vest mod øst, og øst mod vest. Disse er ikke til at omgå i højden men der er en kort pause på 5 sek. hvor der ikke kommer pile. Dem, der rammer modsatte væg, falder ned i en lille rist i gulvet. Derefter er der en flok metalpenduler, med økseblade, der køre mellem øst og vest. Derefter er der en flammefælde, der spyr ild på tværs af rummet, og til sidst er der en pilefælde igen.

Dette var engang et rum der skulle adskille de "tilgængelige" områder for dem der ikke var så højt i hierarkiet, fra dem der havde mere indflydelse. Derfor er rummet fyldt med fælder lige så snart man træder ind i rummet. Det er ikke muligt at stoppe fælden men man kan undgå den. Dette gøres ved at bede spillerne lave 4 Tjek. De 4 tjek er for at regne rytmen ud dette gøres ved at spillerne får af vide at de skal klare:

- Et Intelligenstjek (sværhedsgrad 8) dette er for at regne ud det er en dans.
- Et Visdomstjek (Sværhedsgrad 6) for at kende dansen intuitivt.
- Et Karismatjcek (sværhedsgrad 8) for at kende dansen.
- Et Behændighedstjek (sværhedsgrad 6) for at have danset dansen.

Fortæl dem ikke sværhedsgraden men noter om det lykkes eller ej. Der må kun forsøges en gang pr. tjek men fortæl dem først at der er 4 tjek, og lad dem byde ind med, hvem der tjekker hvad. Der kan ikke rygklappes, da det er en ide om fælden, der skal findes med det tjek. Fælden giver 1t6 ekstra i skade pr. fejlet indledende tjek. Eventyrene skal nu forbi fælden og dette gøres ved et behændighedstjek (sværhedsgrad 6). Fejler man, får man det antal 1t6+ det antal ekstra 1t6er som man fejlede de indledende rul med. Fælden kan ikke deaktiveres længere.

#8 – hovedbiblioteket

Rummet er oplyst af kobberrørene der kommer ud af vestvæggen, over døren, og går hele vejen på tværs hvor det stopper. 2 meter inde er der en afgang, der går mod stik syd af den gang der er i sydvæggen. Rummet er fyldt med reoler med gamle bøger. Hele nordvæggen og sydvæggen er en stor reol. For hver meter står der en ny reol fra øst til vest væg med bøger. I hver reol der står i midten, er der en dør ca 2 meter inde så man kan komme rundt i rummet. Ligeledes er der en dør, 2 meter inde i reolen i sydvæggen. Lige frem for døren i vestvæggen, ovre ved østvæggen, er der et bord med en stol bag. På bordet ligger en bog.

Dette er det gamle hovedbibliotek og her er alt at finde, om byer og konger på kultens tid. Manglede man oplysninger om land og rige var det her. Hvis man læser i disse bøger kan man få fordel på et rejsetjek, på vejen hjem.

Bogen på bordet er den gammel biblioteks oversigt, som bibliotekaren har brugt. Hvis man slår op under Ramas hellige tekster, vil hele østvæggen løfte sig langsomt under megen rumlen og støj og man kan komme ind i #9



#9 – Ramas hemmelighed

Rummet er oplyst af en eller anden effekt, og der er ikke nogen kobberrør der brænder herinde. Der er bare et stærkt hvidligt lys fra loftet, eller måske under loftet. På en piedestal midt i rummet ligger der 41 skriftruller monteret på kobber cylindere, der har smukt forarbejdet håndtag. På væggene er der motiver af en stor person i gyldne robe, der går blandt folk, han giver dem mad og penge, han arbejder i en smedje, han skriver på skriftruller, der minder om dem der ligger i rummet, han læser op af de samme ruller for en flok i gyldne rober, han og de andre banker en stor statue ud af sten, og der står en og viser dokumenter for statuen. Folkene i gyldne rober står side om side med andre mennesker og kæmper mod dværge. Den store person i gylden robe tager noget fra folkene i gyldne rober. Den store person skriver endnu en rulle.

Dette rum indeholder den hellige tekst, som eventyrene leder efter, i form af de 41 skriftruller og disse er lige til at tage. Det skal dog siges, at hvis eventyrene tager disse, vil **Stengolemen** i #10 komme til live, og gøre sig klar til kamp, for at forsvare rullerne. Den begynder den at gå imod dem og de ville kunne køre den komme som en langsom "bump"... "bump"... fra dens tunge skridt. Den ved altid hvor rullerne er, så den vil forfølge heltene, helt til rum #2 hvor den ikke kan komme over mellem broen og afsatsen, eventuelle lukkede døre vil den slå ned, og den hemmelige dør mellem #8 og #9 bliver også knust. Der vil den vente på nogen kommer igen. Stengolemen kan tales med, hvis man kan komme med en fornuftig tale, om at man er sendt af Ramas sønner efter skriftrullerne.

#10 – Stenhallen

Rummet er oplyst af kobberrørene og der er i dette rum en masse sten reoler. Der står gamle runetavler på dem. I rummets sydende er en stor stenstatue (hvis de ikke har dræbt den) den er næsten 3 meter høj og ligner en blanding af kæmpe, dværg og menneske. Der er en dør i sydvæggen i midten og en dør i den nordlige ende af vestvæggen.

Dette er et bibliotek fra gammel tid, hvor Ramas sønner havde et samarbejde med dværgene og dette er skrifter fra dværgene, om hvordan man giver liv til sten. For at kunne læse disse skrifter skal man kunne dværgesprog og man skal forstå sig på magi (have sanser magi). Ellers er det bare en masse tavler med runer på. Statuen i sydenden er **en stengolem**. Døren i sydvæggen er låst og kan først åbnes når Stengolemen er dræbt, eller talt til fornuft. Eventuelt kan den væltes med et Styrketjek (Sværhedsgrad 17).

Stengolem

- Forsvar 15; Tærskel 14; Sår 10; Resistens 16; Morale 24 (16 mod skrift frem for tale); Angreb: 3 slag +8; skade 1t8+4

Ekstrem succes (18-20 på terningen): ofret slynges gennem luften og lander 5-10 meter væk og kan ikke fortage sig andet end at rejse sig på deres næste initiativ.

#11 – bibliotek

Rummet er oplyst af kobberrørene. Der kommer et ud af nordvæggen ved døren og løber ud i vestvæggen lige ved døren. Rummet er fyldt med reoler hvor på der står en masse bøger.

I biblioteket vil eventyrer en med det bedste intelligensstjek finde en bog om stenskabninger og ved nærmere studie vil den afsløre at stenskabninger hører dårligt, at de er meget kloge og taler og læser alle sprog kendt af deres skabere. Den nemmeste måde at kommunikere med dem på er ved skreven tekst.

#12 – sovesalen

Rummet er oplyst af kobberrørene de kommer ind af østvæggen i den nordlige ende og følger så østvæggen, ned til døren i enden og drejer hen af sydvæggen og drejer ud af rummet ved døren i sydvæggen rummet er fyldt med senge der står 14 senge og der er en lille kiste ved hver seng.

Dette var sovesalen for de indviede i kulten. Der er to kister med vigtigt indhold og de er låst med en simpel lås (sværhedsgrad 6). I kisterne er der to gyldne rober, og i den ene er der en *lykkemønt* og 1t6 guldmønter, i den anden er der en *stenolie* samt der er 1t6 guldmønter.

#13 – Spisesalen

Rummet er oplyst af kobberrørene. Der er et rør hele vejen rundt i rummet, og der er afgreninger over alle dørrne. Der er en dør i nordvæggen mod øst, der er en dør i sydvæggen mod vest og i vestvæggen mod nord. 2 store lang borde står her og der er bænke på begge sider af dem rundt om bordene sidder der 14 skeletter i gyldne rober der er lænet ind over bordet, som var de faldet om mens de spiste.

Den inderste del af kulten sad her, da Rama straffede sine sønner for at bryde deres løfte og ikke holdt dværgene i ære. Han dræbte alle i den inderste cirkel af kulten, og dem der ikke var så langt inde, vidste ikke hvad de skulle gøre, da alle fra indercirklen "forsvandt" og sådan endte kultens dage... der kan i dette rum findes 7t6 guldmønter på skeletterne.

#14 – Køkken

Rummet er oplyst af kobberrørene. De går fra vestvæggen til nordvæggen. Der er en dør midt i vestvæggen og en dør lidt øst for midten af nordvæggen. Der er i dette rum en del borde og et stort komfur i midten af rummet. I den østvæggen er der en lille rist nede ved gulvet, og kigger man igennem den kan man se lys på den anden side ca. 1 meter væk.

Rummet er et køkken, der har stået forladt i flere hundrede år. Den lille rist er ca. 50x50 cm og er mulig at pille ud, så man kan kravle igennem til #15 hvor der selvfølgelig også sidder en rist. Alle kan komme gennem. Det er muligt at gøre hullet større med værktøj.

#15 – Værkstedet

Rummet er oplyst af kobberrørene. De går fra nordvæggen til østvæggen. Der er en dør i nordvæggen mod vest og en dør i østvæggen mod nord. I rummet er der hængt værktøj op på væggene der står arbejdsborde langs væggene og i midten er der noget, der ligner begyndelsen på en 3 meter høj sten statue der er en mellemting mellem en kæmpe, en dværg og et menneske. Det er dog kun hovedet og skulderne der er blevet mejslet ud endnu.

Dette er det gamle værksted hvor der blev lavet sten figurer, fælder og andre kuriositeter. Her kan man finde 2 hakker, 1 skovl, 10 spigre, 1 hammer, 2 reb og 2 entrehager. Der er en skjult sliske i syd væggen på 2x2 meter, hvor man fik granit ind. Den kan findes med et sansetjek (sværhedsgrad 12). Slisken går skråt op til en skjult lem i jorden, som er godt tilgroet – det kræver et styrketjek (sværhedsgrad 14) at åbne den. Golemen kan ikke komme den vej ud, da den ikke kan kravle og er for høj til at gå den vej.

Skat: 2 hakker, 1 skovl, 10 spigre, 1 hammer, 2 reb og 2 entrehager.

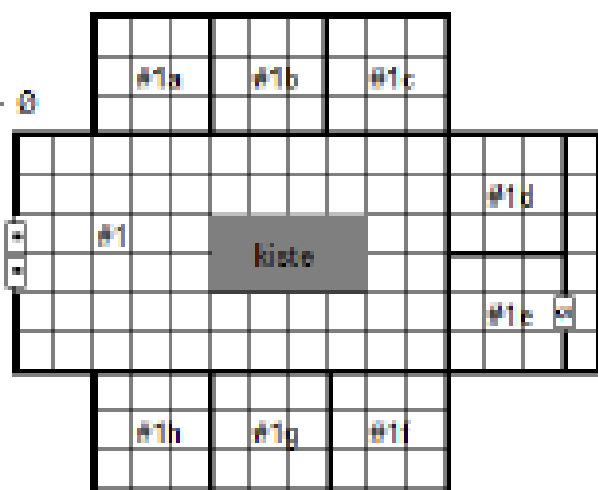
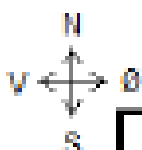
#16 – Patriarkens kontor

Rummet er oplyst af kobberrørene, men i dette rum køre de ud i midten af rummet, og her er det ikke ud af røret, at ilden kommer, men ud af en lysekroner-lignende anordning. Den er monteret for enden af røret og minder mest om et hjul hvor der står gasflammer ud langs yderkanten. Tættest ved døren står der et stort granit skrivebord, bagved er en kunstfærdigt udført egetræs stol hvori der sidder et skellet, i en fornem gylden robe. Bagerst i rummet står en stor seng, hvor der for enden er en kiste. Der står også et garderobeskab langs østvæggen. På sydvæggen fra ca. en meter fra østvæggen, er der bogreoler hele vejen hen til vestvæggen. På den første meter af sydvæggen mod øst nede ved gulvet er der en lille riste hvor der er et kraftigt hvidt lys ca. en meter inde, det er formentlig et andet rum. Hullet bag ved risten er kun lige stor nok til at man ville kunne kravle igennem det.

Rummet har tilhørt patriarken og her har han boet og lavet sine sager. Skrivebordet har to skuffer og de er begge låst. Nøglen hænger om halsen på skelettet inde bag hans gyldne robe – det kræver et sansetjek (Sværhedsgrad 6) at bemærke den. Låsen i skufferne kan også dirkes (simpel lås; sværhedsgrad 6). I den højre skuffe er der mest en masse gulnede papirer om kulten, som går i opløsning, når man rører ved dem. I den venstre skuffe ligger der forskellige værdier for kulten: der ligger 2t8 guldmønter, 1 dødelys og en modgift. I garderobeskabet kan man finde 2t8 guldmønter. Kisten for enden af sengen er også låst (kompleks lås; sværhedsgrad 8), og den indeholder et kortsværd og et træskjold.

Skat: 2t8 guldmønter, 2t8 guldmønter, 1 dødelys, en flaske modgift (1 dose), 1 kortsværd og 1 træskjold.

Plan 0



plan -1

