

Bemærk. Alle sidehenvisninger er til 2. udgave



## 6. Dødens tempel

Af Bjarne Sinkjær

Dette eventyr kan foregå i alle større byer, der har en kloak. Vestby i Fenmark er oplagt, men også Højby i Frit Anirr vil kunne bruges.

Jætten Hel (eller hvad nu hun er) er datter af Loke. Hun styrer et trist dødsrige, hvor alle almindelige folk, der ikke har døet helledøden og kommet til Valhal, afventer Ragnarok. Alt i alt er Hel ikke velset blandt fine folk og hendes templer er ofte gemt væk i byernes mørkere afkroge. For hundrede år siden blev en kult af onde Hel-tilbedere afsløret og deres tempel, som de havde gemt i kloakken, blev lukket. Kultens præstinde blev muret levende inde i templet, for byens beboere turde ikke gøre Hel vred, ved at slå en af hendes præstinder ihjel. Kloakkerne under byen er gamle og ikke godt vedligeholdte. De strømmer ofte over og specielt om sommeren fyldes byen af en fæl stank. Gennem årene har vandet gnævnet sig under en mur i kloakken og har genåbnet det forseglede Hel tempel. Den nu udøde præstinde, Irll, har i måneder pønset på hævn. Hendes første ofre var dyr og vagabonder der vandrede rundt i kloakkerne, dernæst overfaldt hun nogle kloakarbejdere. Den embedsmand der har ansvaret for kloakkerne, er uduelig til sit arbejde. Da hans kloakslaver forsvandt (man bruger fanger til dette uhumske arbejde), sendte han nogle svende ned for at lede efter dem, i stedet for at tilkalde byvagten. Nu da de også er forsvundet, hyrer han eventyrere til at lede efter de andre – da det ikke gør så meget hvis de også forsvinder. Vores helte er i Højby og via en kromand på den kro hvor de overnatter, hører de at en mand søger nogle eventyrere. Normalt behandler Fensmarks embedsmænd eventyrere som værre end vagabonder, men de møder her en ydmyg (og svedende) embedsmand. Han forklarer situationen og vil betale 600 sølv (men kan presses helt op til 800 sølv) for deres hjælp. Hvis vores helte siger ja til opgaven, viser han dem hen til et mandehul, hvor

de kan starte. Hørmen står op af hullet og der er ret ulækkert dernede.

Du skal ikke bruge et kæmpestort detaljeret kort, når heltene kravler rundt i kloakken. I stedet er eventyrets første del delt op i encounters, eller scener, som udspiller sig i en lille del af kloakken. Heltene kravler rundt 15-30 minutter mellem hver scene. Når de finder templet, kan du bruge et mere detaljeret kort. Der er generelt lavt til loftet i kloakken og der er ikke plads til at svinge store sværd. Alle der bruger slag- eller langsværd, får -1 til at ramme.

### 1. del. Scener i kloakken

**a. Rotter. Hvorfor skal det være rotter?** Heltene kravler halvt hen af gangen, da de ser noget uformeligt bevæge sig foran sig i mørket. Det er rotter. Store flokke af fede rotter! Selv om heltene sikkert har fakler, flygter de rædselsslagne rotter fra et eller andet bag dem, og mere bange for hvad det end er, end for mennesker. Rotterne angriber, med mindre at heltene bakker helt tilbage 10 meter og flygter ned af en sidegang, så rotterne kan komme forbi (Rotteflok side 40).

**b. Kæmpeål.** Heltene kommer kravlende hen ad en gang, da gangen pludselig vinkler 45 grader nedad, og den første helt kurer 10 meter ned af den slimede kanal og ender i et stort vandbasen med et kæmpe plask! Ikke bare er han i fare for at drukne (slå mod Sport), men han kan også mærke noget stort glide mod hans ben. Der er en kæmpeål i bassinet med ham (Kæmpeål, side 44). De andre helte må redde den uheldige helt, inden det er for sent. Det er ikke meningen at nogen skal dø, men spillerne må gerne blive lidt ramt af panik.

**c. Eftersøgt røver.** Dette er en rollespilscene og med mindre heltene angriber røveren, kommer det ikke til kamp. I en del af kloakken ser de svagt en

skikkelse foran sig, som vender sig om og flygter. Skikkelsen drejer forkeret ind i en gang der ender blindt og han er fanget! Det er en forhutlet skikkelse, der virker rædselsslagen. Han forklarer stammende, at han er en vagabond, der bor nede i kloakken. Han har et stort rødt modersmærke, på den ene side af ansigtet. Hvis en spiller klarer et rul mod Historie, kan hans helt huske at have set beskrivelsen af manden på en eftersøgningsplakat. Det er en røver! Røveren forklarer, at han og to af hans venner blev angrebet af menneskeædere i en gang, og at kun han slap væk. Han kan endnu høre deres skrig! Det var forfærdeligt. Han er bange for kloakken og vil bare væk! Ak, han vil opgive sin fæle levevej, bare de vil lade ham slippe. Hvis heltene tager ham til fange, kan de få 400 sølv i dusør for røveren. Røveren går under navne Lange Alrik.

**d. Menneskeædere.** Heltene kommer ind i en gang hvor bunden er dækket af vand til op til livet. Pludselig rejser sig to menneskelignende skikkelser op af vandet og angriber. De er opsvulmede, har matte hvide øjne og ser meget døde ud. Heltene skal slå mod Mod (Gengangere, side 45).

## 2. del. Det skjulte tempel

Heltene kommer til en del af kloakken, der ser hærgnet ud. Nogle sidegange er helt faldet sammen, og murene, som kloakken er bygget op af, er revnet og faldet sammen nogle steder. I den sidegang finder heltene spor af blod der fører længere frem i mørket. Sporet fører hen til en mur, som er blevet undergravet af vandet og som er faldet sammen. Et stort hul fører ind i et kammer. Lad dem slå et slag mod Opdage Ting, klarer de det, kan de se at mange af murstenene fra den sammenfaldne mur har runer på sig; magiske runer der er et værn mod det onde!

**1. Kammer.** Dette er et lille og meget beskidt kammer, som var det første de troende kom ind i. En solid bronzedør fører videre ind i templet. Der er et symbol for Hel på væggen, og en skrift hugget ind i muren nedenunder:

”Kom hid - barn, kone og mand,  
vær velkommen til støvets land,  
sig farvel til livets vand”

**2. Det åbne tempel.** Dette tempel var det første som de troende mødte, og hvor sektens almindelige medlemmer kom for at give bønner og gaver (eller bestikkelser) til Hel. Rummet er nu hærgnet og ødelagt, men der var nu ikke meget i første omgang. Rundt omkring på væggene er falmede vægmalerier. Der står en statue af Hel i et bassin midt i rummet, og fire døre fører fra rummet. I bassinets bund, kan heltene skimte sølvmonter. Hvis nogle prøver at stjæle mønterne, lyder der truende hvisken fra statuen og heltene bliver ramt af fortryllelsen Skræmme Levende. To skeletter holder vagt her (Skelet, side 46).

**3. Gang til præsternes kvarter.** Der er ikke meget finde. Rådnende gobeliner på væggene og forskelligt skrammel.

**4. Novicernes kammer.** Her boede to novicer. De er begge væk, men til gengæld bor her nu en Genganger, som har skjult sig bag døren. Han overrasker den første der træder ind af døren. Rummet er fyldt med mørnede møbler og skrammel. Heltene kan finde en pose med 40 sølvmonter gemt i en rådden madras, hvis de klare et Opdage Ting rul (Veteran Genganger, side 45).

**5. Ypperstepræstens kammer.** Dette er et større sovekammer, men ikke særligt fint. Folk der tilbeder Hel, holder ikke meget af jordisk guld! Alligevel skal ingen forsøge at stjæle Irlls ting, så hun har forberedt en ildfælde midt i rummet, og sat en giftfælde på hendes kiste med ejendele. To skeletter holder vagt i rummet og angriber lige så snart ildfælden bliver udløst (2 skeletter, side 46). I kisten er der gamle bøger, der er 200 sølv værd hvis heltene sælger dem til den rette køber (slå mod Handel for at finde én).

**6. Rum til messeudstyr.** Rum til messehegler og lystager. Alt tøjet er for længst ødelagt af mug. Heltene kan finde 2 fine bronzestager, som de kan sælge for 40 sølv. Irll prøvede også at genoplive hunde som udøde, men de var ikke til at styre, så hun spærrede dem inde her. De vil angribe den første der åbner døren (Hunde side 39. De udøde hunde viger aldrig i kamp).

**7. Gang tjenestefløj.** Her er ikke meget at finde, andet end lidt skrammel og et muggent gulvtæppe.

**8. Køkken.** Her lavede tjenerne i sin tid mad og spiste. Irll kom gennem årene til at hade rotter af et godt udødt hjerte. Hun slog dem ihjel når hun kunne og smed dem her ind. Med tiden blev det til ikke så få. For god ordens skyld har hun nu genoplivet rotterne som udøde og sat dem til at angribe alle der går ind i køkkenet (2 rotteflokk, side 40).

**9. Toilet.** Selv om man tilbyder dødens gudinde, kan man godt være civiliseret.

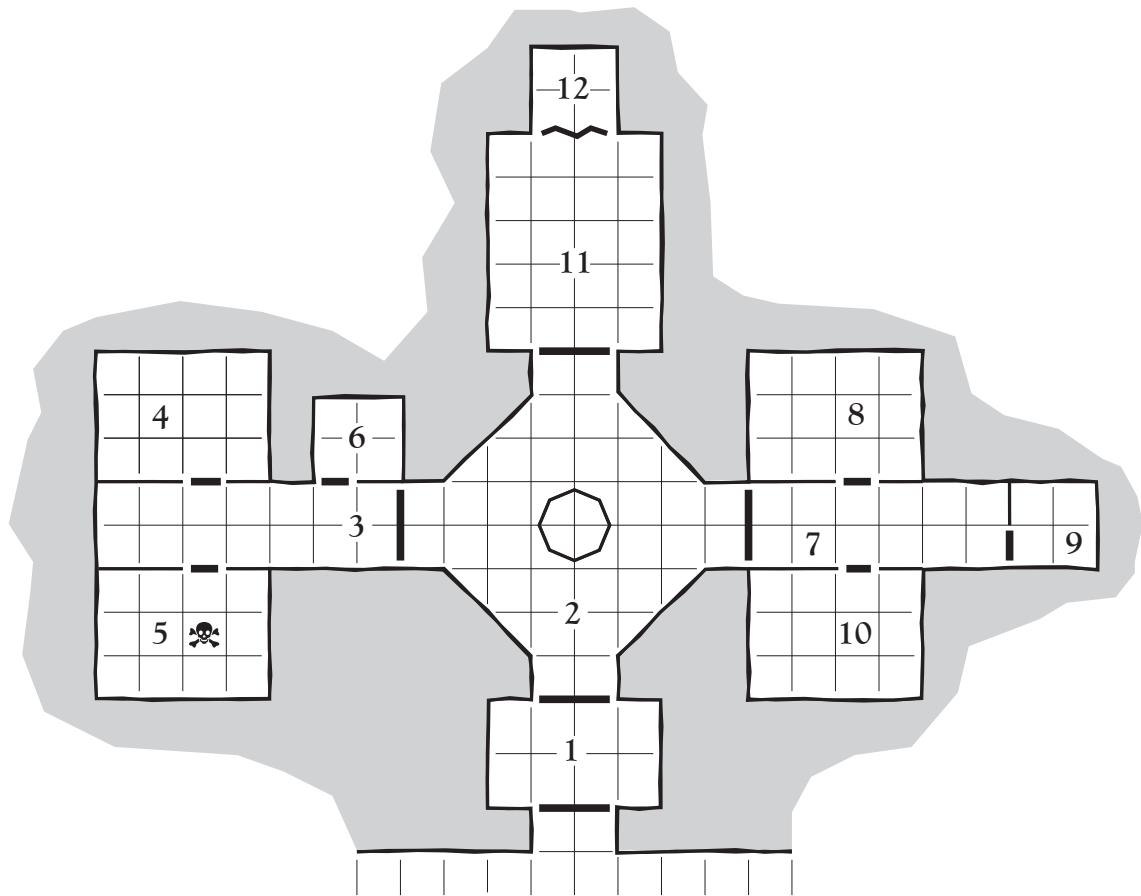
**10. Tjenernes værelse.** Her boede to tjenere og to tempelvagter. Alle møbler er smadrede og mørnede. I sin tid blev tjenerne lænket til væggen, så staklerne kunne sulte ihjel. Deres skeletter er her endnu. En af tjenernes spøgelse går igen og vil plage helte der forstyrrer deres skeletter (spøgelse, side 46).

**11. Hovedtempel.** Dette er det største og fineste del af templet til kultens inderkreds af oprigtigt troende. Her finder heltene Præstinden Irll, som er bagkvinden bag al balladen, samt to af hendes 'livvagter'. Hendes krop er gammel og indtørret, men man kan stadig se at hun en gang har været smuk. I templet sidder også seks skikkelser på knæene, vendt i bøn mod alteret. Det er tre kloakslaver, to svende i læderrustninger og en ung mand. Flere af dem har store sår, men de er vist stadig i live. De har tomme øjne, og sidder og messer et eller andet uforståeligt. De reagerer ikke, hvis heltene snakker til dem. Irll er udmærket klar over at heltene var på vej og har kastet formularen Rustning på sig selv. Hun afventer hvad heltene gør. Hvis de snakker med hende, vil hun fortælle at byen for over hundrede år siden murede hende levende inde, fordi de var bange for Hel, den gudinde hun tjener. Pfft! Snøfter hun hånligt, "Døden kommer til alle og hvad med alle de stakkels sjæle der ikke kommer til Valhal? De skal også have et sted at være indtil Ragnarok. Hel har ret til sin del af de døde. Sådan er det!" Irll 'glemmer' at fortælle, at hun i sin tid hjalp tre mænd på vej til Hels rige ved at myrde dem. Jo, hun har også skabt et par gengangere, men det var kun vagabonder og tyveknægte - dem er der alligevel ingen der vil savne!

På præstindens kommando, rejser hendes fanger sig alle som én, og angriber heltene (4 bønder side 34, 2 krigere side 34, 2 gengangere side 45 og 1 veteran troldmand side 36). Menneskene og gengangerne danner en mur foran Irll, så hun kan kaste sine onde forbandelser i fred. Når to af dem er slået ihjel af heltene, kaster hun en Vække de Døde formularen og genoplever dem som udøde (Gengangere side 46). Altså skal de slås ihjel to gange. Det er en grusom slåskamp! Hels indflydelse er stærk i templet og man kan kun lægge 1 mana point i Helbrede Sår formularer.

Der er faktisk en mulighed for at snakke sig ud af situationen. Hvis de parlamenterer med Irll (i stedet for bare at tæve hende) og klarer et par slag på Overtale, kan de lokke ud af hende, at mest af alt er hun er bitter over sin straf. Jo, godt nok myrdede hun et par mænd eller tre dengang, men i stedet for at hænge hende på ærlig vis, murede de hende inde i templet, så hun ikke kunne slutte sig til Hel. Her har hun været lukket inde alene i over hundrede år, kun med rotter og skeletter som selskab! Hun er træt af at være i ulive. Hun ved at byen ikke har et tempel til Hel og hvis byen vil åbne et officielt tempel til gudinden, og hvis heltene lover at hugge hovedet af hende, vil hun lade sine gidsler gå. Embedsmanden får sin frokost galt i halsen hvis han hører om dette, men går med på aftalen (mest for at redde sit eget skind). Han bygger det mindste tempel han kan komme af sted med, flytter statuen af Hel dertil, og giver heltene deres belønning.

**12. Det allerhelligste.** Her kan man mærke Hels stærkeste kræft, og Helbrede Sår virker slet ikke. Til gengæld virker Vække de Døde fortrinligt, og man får altid 5 udøde ud af at kaste formularen. Her er slet ikke rart at være og rummet føles truende. I rummet er et alter til Hel, med nogle ofringer og en dødebog, med alle præstindens formularer. Her ligger også et kort, med et kryds i Dyssehøjene, der viser hen til.. Nej, det er en helt anden historie...



Dødens Tempel