

Skyggedæmonens grav



Et Hinterlandet-scenarie til Viking-Con 2014 i fire dele. Heksens hule er udtænkt af Morten Greis Petersen, og scenariet er forfattet af Ryan Rohde Hougaard, Erik Warming, Henrik Krøjmand, Thomas Mørch, Kristoffer Mads Sørensen, Nis Haller Baggesen og Morten Greis Petersen.

Velkommen til Skyggedæmones grav

Kære spilleleder,

Du sidder nu med et af fire sammenhængende scenarier i hånden, og forude venter et kæmpe eventyr, som bedst spilles som en mini-kampagne, hvor spillerne via samme eller forskellige spilgrupper udforsker de samme huler men fra forskellige vinkler og med forskellige mål.

Hvert besøg bringer heltene her til med forskellige motiver, og en af dine opgaver er at give spillerne fornemmelsen af, at hulerne er en del af en verden, som er langt større end karaktererne, at de ude og udforske grotter og ruiner, som er en del af et større hele, og som ikke er indrettet for spillernes eller heltenes skyld men eksisterer for sin egen skyld, og at der er langt mere at udforske end man kan nå eller hvad der er ens ærinde.

Heksens hule er forfattet af mange forskellige forfattere, og hører du efter, kan du høre deres stemmer rundt om i hulerne. De har bidraget med hver deres beskrivelser, rum, fælder, magiske skatte, monstre, hændelser og andre særheder.

Fordi heksens hule – som er den fælles betegnelse for de fire forskellige vinkler på scenariet – er en mini-kampagne, så opfordrer vi dig til at spille den af flere omgange med sine forskellige vinkler. Du vil opleve at scenarierne overordnet er ens – man kan sagtens udforske svartedværgenes hemmeligheder, mens man leder efter den forsvundne elvergrav, og de afsnit, som du skal være opmærksom på, er afsnittene med missionsbeskrivelsen, rygterne og ankomsten til hulerne (der er flere forskellige indgange, så spillerne ankommer til hulerne via forskellige indgange). I kampagnespillet er også et meta-spil, hvor spillerne må bruge deres viden på tværs af missionerne, og der er dele af hulerne, som bedst udforskes ved at spille dem af flere omgange, da nogle særligt fortryllede nøgler giver adgang til særligt forseglede kamre, og det kan være svært at finde matchende nøgle og kammer på samme mission.

At besøge hulerne flere gange

Scenariet er en slags mini-kampagne. Det er tanken, at hulerne kun kan udforskes i bund, hvis man bruger flere runder til at gøre det i. Spillernes karakterer får forskellige missioner, som bringer dem til forskellige indgange de samme huler, og de vil kunne udforske nye områder hver gang, men de kan også vende tilbage til tidligere udforskede områder. Særligt tre områder, som rummer særlige magiske skatte, overvældende farer og fantastiske modstandere, lægger op til, at man kommer her mere end en gang, fordi nøglen til områderne vil sandsynligvis blive fundet i en spilgang, mens døren findes i en anden, og ved at trække på viden fra tidligere udforskninger, kan karaktererne finde frem til disse rum og udforske dem.

Hver gang eventyrerne drager hertil, har de en særlig mission, som de vil få en belønning for at have løst, skulle de vende levende tilbage, men de vil muligvis have deres egne mål med udforskningen af hulerne, og det er helt fint. Det er også sandsynligt, at spillerne vil vende tilbage til områder, de har udforsket i tidligere runder, eller at de bruger oplysninger indsamlet fra tidligere runder – det må de gerne. Den største udfordring bliver at tilpasse hulerne til spillernes erfaringer med dem – men det er op til dig at beslutte dig for, dvs. du kan vælge at lade hulerne være de samme hver gang, eller du kan vælge at ændre på områder, hvor karaktererne har været (hvis de en gang har fordrevet ogren Skarnfæ, så er han der ikke næste gang).

For di det samme hulesystem bruges flere gange, er det ikke lige til både at være spiller og spilleder på scenariet, og du bedes derfor udvise diskretion og tilbageholdenhed, hvis du også er spiller på scenariet. Lad de andre spillere tage teten og følg deres oplevelser.

De forseglede kamre

Hulerne rummer tre forseglede kamre, der er svære at trænge ind i. Uden den rigtige nøgle er det næsten umuligt at komme ind i rummene, og det vil for de fleste tage mere end en spilgang at skaffe nøglen og bringe den frem til rette dør. Ideelt set skal spillerne i en spilgang erhverve sig nøglen og anvende den i en senere spilgang.

Metaplottet: Tillykke! I vandt nøglen

De tre forseglede rum er en slags meta-plot. Det er et spil, som rækker ud over den enkelte spilgang og den enkelte gruppe. Det er ikke en hemmelighed, så hvis spillerne støder på et af de forseglede rum, så lad dem forstå, at medmindre de råder over helt usædvanlige ressourcer (der er trods alt flere høj-niveau karakterer derude), så har de ingen chance for at trænge ind i kamrene, og de bør ikke en gang forsøge sig med at passere de grave og huller, der hindrer adgangen. Får spillerne derimod samlet en nøgle til et rum, så lad dem vide, at nøglen passer til et af de særligt forseglede rum, der er et sted i hulesystemet, og at de muligvis i denne spilblok ikke når at finde rummet, men hvis de får en chance mere i hver af de andre spilblokke til at finde det forseglede rum, som rummer frygtelige farer og fantastiske skatte.

Det er vigtigt, at spillerne ikke spilder tiden med umulige ting. De har rigeligt at bruge tiden på i Heksens hule i forvejen. Det er også vigtigt at spillerne forstår, at de har nogle helt særlige muligheder ved at spille missionen mere end en gang.

De tre rum er farlige. De rummer mærkelige fælder, der kan eliminere en karakter uden vanskeligheder, og de har når man har løst eller er i gang med at plyndre rummet, er der en stor risiko for at rummet styrter sammen eller forsegles permanent, så man har kun kort tid til at tage stedets skatte, hvis man vil levende ud derfra.

Den blå, den røde og den grønne

Hver af de tre rum er farvekodet for at gøre det lettere. De har en særligt farvet dør, som giver adgang til et forkammer og et bagvedliggende skattekammer. Til hver af de tre farvede døre er en tilsvarende farvet nøgle, og hver nøgle ligger skjult to forskellige steder, som ikke er helt lige til at finde. Der er med andre seks steder i hulerne en chance for at finde en nøgle til en af de tre farvede døre. *Har man først fundet en af de to nøgler, finder man ikke den anden! (men man kan sagtens finde en af hver af de tre nøgler).*

- **Rød nøgle** findes skjult i Iblis' kammer, og dukker frem, når Iblis atter bindes (#42), og skjult ved statuen i nichen (#57). Rød nøgle fører til rum A.
- **Blå nøgle** findes ved tronen i rum #18 og i det forsvundne kammer #48. Blå nøgle fører til rum B.
- **Grøn nøgle** findes ved i det fortryllede kammer #36, og ved lemnen i bassinet (#15). Grøn nøgle fører til rum C.

Appendikserne

Bagerst i scenariet finder du appendikser over monstrene (næsten alle er der, kun undtaget er de tre forseglede kamre) og de magiske skatte. Når spillerne får fat i en magisk ting, og de får den identificeret (mønter, olie, pulvere, drikke, lys skal identificeres; unikke og kulturelle magiske ting som elverstøvler, spyddet Telvant og så videre skal ikke identificeres), så giv spillerne beskrivelsen af den magiske ting.

Eventyrpoint

Eventyrpoint scores ved udforskningen af hulerne og ved at opleve fælde, undere og mysterier derinde. Pointene udbetales til karaktererne, når de forlader hulerne og har tid at holde en kort pause. Bemærk, at hulesystemet kan udforskes flere gange via forskellige indgange, men karaktererne får ikke eventyrpoint for at udforske eller opleve de samme ting flere gange (dvs. hvis en eventyrer først besøger hulerne via indgang #1 og når frem til rum #17, og siden udforsker hulerne via indgang #23, og igen når frem til hule #17, vil der på andet visit ikke være point for besøget i rum #17). Rum giver dog point for både rummet og særlige effekter derinde.

Udforskning:

For hvert rum, der udforskes, erhverver man 100 point hver.

Undere, mysterier og fælder:

- #5 – Goblinernes spisessted – 50 point for at spise på restauranten
 - #14 – Ceres' barn – 200 point for at bringe barnet sikkert til fæstningen
 - #15 – Giftgas-fælden – 75 point for at finde og demontere; 150 point for at blive ramt af fælden
 - #18 – Tronstolen hemmelighed – 100 point for at finde den skjulte skat under tronstolen
 - #23 – Statuen hyldest – 200 point for at opleve velsignelsen
 - #24 – statuens arm – 50 point for at opleve den levende statuearm
 - #24 – statuens underkrop – 50 point for at opleve den levende statuekrop
 - #26 – statuens overkrop – 50 point for at opleve den levende statuekrop; 100 point for at se de to dele føje sig sammen.
 - #28 – Stirrefrøen – 50 point for at opleve stirrefrøen
 - #35 – levende statuer – 50 point for at indse, at statuerne er levende
 - #36 – det dryppende kammer – 25 point for hver effekt fra dråberne
 - #36 – den fortryllede dør – 100 point for at opleve effekten af døren
 - #38 – den levende klippe – 200 point for at opleve den levende klippe
 - #38/37 – marmorgraven – 200 point for at opleve statuerne komme ud fra graven
 - #45 – koboldernes fælde – 75 for at finde og demontere fælden; 150 point for at blive ramt af fælden
 - #56 – Bugbear-lokkemad-fælden – 75 point for at finde og demontere fælden; 150 for at blive ramt af fælden
 - #57 – Statuen – 50 point, hvis man oplever statuen glide til side
 - #58 – træningsrummet – 75 point, hvis man oplever maskineriet
 - #58 – Ren 20'er – 100 point, hvis man lærer af maskinen
 - #59 – dværg: 100 point, hvis dette opleves
 - #59 – helligfolk: 100 point, hvis dette opleves
 - #59 – niveau 6: 100 point, hvis dette opleves
 - #60 – maskinen – 50 point for at studere maskinen
 - #61 – Blikket – 75 point, hvis man oplever blikket; 100 point, hvis man oplever visionen.
 - #63 – Koboldernes fælde – 75 point for at finde og demontere fælden; 150 point for at blive ramt af fælden
- Det blå kammer
- Undersøge statuerne – 25 point
 - Opleve frostens niche – 100 point
 - Mødet med Siranoush – 200 point
- Det grønne kammer
- Opleve den fortryllede port – 50 point
 - Opleve skyggens angreb – 50 point / se offer for skyggen – 150 point
 - Opleve den underjordiske have – 25 point
 - Opleve det fortryllede agern – 75 point
- Det røde kammer
- Opleve statuens bid – 50/100 point
 - Opleve portens trolddom – 50/125 point
 - Se en ven ende som ansigt på væggen – 150 point

Missionen

Fæstningen ligger på randen til ødemarken. Her udgør den en vigtig forpost mod de trusler, som vildnisset rummer, og herfra sender kommandant Lucinius eventyrere ud for at lære ødemarken at kende og bekæmpe de trusler, som den måtte rumme, mod Kejserriget. Modige eventyrere har således fordrevet fæle orker, standset grumme kannibaler, dræbt Dødekongen, inden denne fik samlet sin hær, og udforsket talrige ruiner, som hver især har afsløret en bid omkring ødemarkens mystiske forhistorie.

Kommandanten har derfor på en smuk efterårsdag indkaldt jer til en vigtig ekspedition ud i ødemarken. På sit kontor på fæstningen tager han imod jer. På væggen bag ham hænger et kort over Hinterlandet, og talrige små mærker viser, hvor han har haft sendt ekspeditioner hen.

Kommandanten har en farlig mission til jer. For nyligt vente en eventyrer tilbage fra en færd ude i skovene. Han var knap nok i live, og han døde kort tid efter, da han skygge var blevet flået i stykker, og det kom han sig aldrig over. Eventyreren fortalte, inden han døde, at de havde udforsket kældrene under en gammel ruin ude i skoven, og her havde de mødt en frygtelig dæmon, som var ved at vågne fra sin dvale. Der er nu brug for dristige helte, der tør tage ud til ruinen for at standse dæmonen.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes skovlandet, grundet områdets skovrige egne. Der er fire dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønnen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Rygterne

Inden afgang har karaktererne forskellige ærinder, de kan rende. Hver karakter kan nå et ærinde, og det kan være at forberede rejsen eller assistere dertil, erhverve kort eller indsamle rygter (se rejsereglerne for beskrivelser af disse handlinger) – eller hvis spillerne råder over de særlige specialregler ”Ærinde ved fæstningen”, kan de bruge et af dem (Ærinde ved fæstningen er en masse forskellige mini-uvigelser, hvor nogle kan nedlastes fra Hinterlandets webside og fra Hinterlandets facebookgruppe, mens andre kun kan erhverves på conner eller ved at bytte sig til dem).

Blandt de rygter, man kan erhverve sig, er følgende:

- 1 En gammel jæger har fortalt, at når han rejste i det område, var det ikke usædvanligt at møde gobliner – men de var ikke vilde og farlige som normalt, men tilbød godt sølv for ens nedlagte bytte.
- 2 Et par erfarne eventyrere sidder i skænkestuen og kommer med gode råd til alle, der gider lytte til dem. De forklarer, at der er adskillige ruiner ude i skovlandet, og mange af skovens dyr bruger dem som reder – man skal ikke blive overrasket over at møde ulve, bjørne og vildsvin nede i gangene.
- 3 Det siges – hører man ofte nede ved vaskekonernes plads – at en forbandelse hviler over ruinerne i skoven, og at mennesker, der rammes af forbandelsen, forvandles til dyr, men kan altid genkende dem på deres kridhvite pels.
- 4 Nogle halvfulde vagter fra fæstningen sidder og udveksler røverhistorier nede på skænkestuen, da en af dem nævner, at oppe på fæstningen fortalte en lærd for nyligt kommandant Lucinius, at ifølge ældgamle sagn ligger en dæmonbetvinger begravet nær ved det fortryllede fængsel, som man har bundet en dæmon i. Ifølge den lærde brugte dæmonbetvingeren de fire elementer til at binde dæmonen.

- 5 En gammel vaskekone, der har sat sig mageligt til rette, fortæller sladder til hvem, der vil lytte til hende. En af hendes historier at rejsende har oplevet voldsomme jordrustelser, som har slået sprækker i jorden, og så de bånd, der holder ondskaben under jorden fanget, er blevet svækket. Der er steder, hvor mørket er sprunget til live, og hvor det hvisker løgne og falske løfter for at blive befriet.
- 6 En ung handskemagerske hvisker hemmelighedsfuldt, at hun nogle gange får profetiske drømme, og fornyligt drømte hun, at en ældgammel ondskab formet af skygger var vågnet under jorden. I hendes drøm splittedes fire personer fra hinanden, og da de splittedes slap ondskaben fri.

Rejsen ud til hulerne

Der er fire dagsrejser ud til hulerne. De ligger i en egn af Hinterlandet betegnet som skovlandet. I kan enten vælge at bruge rejsereglerne, eller du kan vælge at beskrive rejsen gennem det skovrige terræn. Den første dag går rejsen fra om morgenen ved fæstningen og ud over græsgrønne sletter, hvor der til at begynde med, er mange små stier fra andre eventyrere, der er rejst i forvejen. Senere på dagen tynder det ud i stierne, des længere man er borte fra fæstningen og rejsen mod skovlandet er mindre sikker.

De næste tre dage går gennem stadig tættere skov. Mange gange er det svært at have landkending, væltede træer spærrer stier, oversvømmelser har skyllet ruten bort, og andre gange står skoven så tæt, at det er svært at komme fremad. På rejsens sidste dag bevæger selskabet sig gennem tæt, tæt skov, hvor tornekrat vokser i store buskader tæt mellem træerne, og hvor de rejsende baner sig vej af små stier. Der er ikke mange rejsene i disse områder, og det er umuligt at se langt.

Selskabet ankommer på sidstedagen til et sted, hvor deres sti deler sig, og de skal vælge mellem to muligheder, som vil føre dem til hver deres indgang. Stien deler sig så tidligt på dagen, at det vil koste dem en dagsrejse at gå hele vejen tilbage og gå af den anden sti – dvs. det er muligt, at men det er meget tidskrævende, når man først har valgt den ene sti og er kommet til indgangen. Tilsvarende er det ikke muligt at gå stykke ned af begge de to stier, og derefter afgøre hvilken, der er den rette at vælge (og hvis spillerne beslutter sig for at dele gruppen op i to dele, der følger hver deres sti, bør du anbefale spillerne at vælge kun den ene, medmindre I vil spille noget meget splittet spil, som både er tidskrævende og gør det sværere for heltene at overleve. Når selskabet ankommer til indgangen, hopper du hen til den del af teksten, der dækker indgangen og begynder scenariet herfra. Hvis der ikke er sket noget særligt (og det gør der kun med rejsereglerne), så har selskabet nu forbrugt fire dagsrationer.

Skyggedæmonens grav

På jeres vej har I kæmpet jer forbi adskillige tornekrat og talrige nælder. I kan mærke sviende rifter og kløende udslæt, og I ånder lettet op, da I kommer ud på en nogenlunde bred tværgående sti, som fører jer i nordlig retning. I kan se støvlespor, som I gætter på må være efter orker eller gobliner, som går i samme retning, dog bemærker I efter en halv times vandring, en mindre sti, som fører i mere vestlig retning. Vil I fortsætte af den nordlige sti eller af den vestgående sidesti?

Hvis gruppen kigger efter spor, kan de se, at ork/goblin-sporene synes at fortsætte i nordlig retning, mens der er spor af en flok mindre væsener (kobolder?), som har valgt den vestlige sti. Uanset hvilken sti de vælger, taber de sporet igen efter times tid eller så. Følges den nordgående sti, kommer selskabet til indgang #23. Følges den vestgående sti, kommer selskabet til indgang #45. Hvis spillerne er meget tvivl om, hvorvidt de kan tillade sig at vælge den ene eller den anden sti, så lad dem forstå, at begge stier nok skal føre dem til eventyret, så det er ikke et spørgsmål, om de skal vælge den rigtige sti, men hvilken af de to stier, de vil følge.

Omstrejfende væsener

Eventyrerne er ikke de eneste, der er kommet til grotterne. Andre monstre og væsener kommer også hertil, og de vandrer også nysgerrige rundt i gangene. Mens eventyrerne udforsker grottern, kan de være heldige (eller uheldige!) at rende ind i disse.

For hver halve time heltene er i gangene, er der 20% chance for, at der dukker noget op. Brug nedenstående tabel for at, hvad der dukker op, og så vidt muligt brug hver hændelse kun en gang. Dukker samme resultat op en gang mere, så tag den næste på listen i stedet for.

1t8 Hvad der finder sted	
1	2t4 orker , der har spist svampe, og antager karaktererne er hallucinationerne af deres strenge mødre. De skæve orker er knap nok en trussel mod heltene, og de er stavret ned i hulerne ved et tilfælde. Hvis det kommer til kamp, har orkerne <i>ulempe</i> på deres angreb.
2	En fuld trold lægger på tværs i gangen og sover sin rus ud – trolden snakker i søvne og bliver ved med at hentyde til en skat, som den har skjult et andet sted i hulerne (kan man lokke det ud af den fulde trold, er der en kiste med 50 guldstykker gemt i rum 35 eller 46).
3	To vildfarne øglefolk med spyd og net, som leder efter deres kæle-øgle, der er stukket af. De to øglefolk vil betale 10 sølv for informationer om, hvor de kan finde deres kæleøgle (de to øglefolk er godtroende).
4	En hinterlandsk handelsmand , Caiside den smukke, der er stukket af fra en flok hobgoblins, der tog ham til fange, dukker op. Han er flygtet ned i hulerne, aner ikke hvor han er, men han tilbyder en god belønning til dem, der kan bringe ham i sikkerhed ved Fæstningen. Han vil betale dem hver 10 guldstykker for at undsætte ham. Han har intet udstyr, våben eller forsyninger – og han er <i>klodset</i> (han kan give eventyrerne <i>ulempe</i> på at snige sig, skjule sig, balancere, klatre eller noget lignende, hvor han kan støde ind i dem).
5	Forfulgt af skyggerne: En panisk eventyrer kommer rendende. Eventyreren hedder Alexandros , og han påstår at en statue er efter ham, og at den vil dræbe ham. Statuen har dræbt resten af hans rejsefæller, da de vovede sig herved, og nu er den efter ham. Han er faret vild i grotterne, og han vil gerne slå følge med gruppen. Alexandros er <i>vildfaren</i> (han husker hele tiden forkert og kommer med dårlige råd om, hvad der venter). Med sig har Alexandros <i>en helbredende trylledrik</i> og 29 sølvstykker. Alexandros slår følge med selskabet, men på et tidspunkt hvor gruppen ikke er opmærksom på ham, forsvinder han ud af syne, og kort efter bliver liget af ham fundet. Han er blevet kvalt, og i sin ene hånd knuger han en finger brækket af en statue.
6	Foran jer står to gobliner og skændes med hænderne på hver ende af en død kanin. De er helt opslugt, råber og skriger og den eneste grund til de ikke slår hinanden er at så skulle de give slip på kaninen. Det passer ikke ind i goblinernes kultur at skulle dele den (hvorfor skal to familier sulte?)
7	1t4+2 hobgoblins er ude og lede efter folk, de kan røve. Når de får øje på karaktererne, forlanger de 5 sølvstykker pr person for at lade dem være i fred.
8	Gulvet rumler og ryster. Så bryder en hulemaddike op igennem gulvet, og dens stenknusende gab vejrer i karakterernes retning. Den er tiltrukket af jern, og hvis en stor nok jerngenstand smides hen til f.eks. en væg, vil maddiken begynde at grave i den retning. Når den har ædt sig ind til næste rum (med en meter i timen), vil den grave sig ned i undergrunden igen.

Hulesystemet

Oprindeligt var her et palads med vidtstrakte kældre. Paladset havde mange funktioner, og gennem dets lange levetid mange forskellige ejere og bygherrer, som hver isæt tilføjede deres særkende. Så kom glemslen og slutte paladset. Med tiden forsvandt næsten alle sporene over overfladen. En del blev til stor jordhøj, mens andre dele bare forsvandt eller blev genanvendt som byggematerialer andre steder. Skoven indtog landet og dækkede det hele med træer og buske. En god del af kældrene er stadig bevarede, og fra flere forskellige indgange kommer der væsener og eventyrere for at udforske stedet – nogle gør det til deres hjem, andre udforsker og plyndrer, og atter andre ender deres dage her.

Indgangene er #1, #10, #23, #45 og #62.

Beskrivelserne af hulerne begynder ofte med *en stemningstekst i kursiv*, som du kan læse højt af eller endnu bedre genfortælle for spillerne. Dernæst følger en gennemgang af stedet og lidt om de væsener, der eventuelt er på stedet. Nogle steder har et afsnit kaldet "Scene". Det er en mulig hændelse, som du kan tage i brug. Monstre og magiske skatte er generelt beskrevet i appendikserne.

#01 – Sænkningen

Efter i flere timer at have trasket gennem et uvejsomt terræn, hvor skoven hele tiden er lige ved at opsluge stien, og det nærmest kun er held, at I genfinder den igen og igen, finder I lige pludselig en lysning mellem træerne. Her er en slags grusgrav, hvor der vokser talrige vilde blomster, og en sød blomsterduft rejser sig fra grusgraven. I bemærker den grotteåbning i den sydlige ende af grusgraven, og i den nordlige ende er der ned langs siden trampet en sti.

En grusgrav omgivet af tætvoxede træer og groet til med ukrudt. En naturlig trappe er blevet trampet i den nordlige skrænt i forsænkningen. I den sydlige ende er en indgang.

Sødligt duftende blomster: Den intense duft stammer fra en klynge af *blodlotusblomster*, som vokser i krattet i den østlige side af sænkningen. Den sødlige duft kan besnære levende væsener, og den er med til at holde de værste rovdyr og monstre borte fra grotterne.

Blodlotus: Blomsterne er smukke hvide blomster, undtagen når de har muligheden for at suge blod fra væsener, der er faldet døde om nær dem, for da får blomsterne en intens rød farve. Duften fra de blodrøde blomster er en intens og falder man for deres duft, bliver man hængende i flere timer eller stavrer bort en i forvirret døs. Når man udsættes for duften, skal man klare et resistens (viljestyrke) 6. Hvis det fejler, bliver man hængende ved blomsterne i 1t6 timer, eller man stavrer bort i en døs, der varer 1t3 timer. Ofre for blomsterduften kan føres bort, og uden for blomsternes rækkevidde kan de ruskes fri af deres døs. Plukkes blomsterne, ophører dufteffekten efter få minutter.

Bemærk, hulesystemet i området omkring denne indgang ligger mestendels under jorden, og der er ingen tegn på, at der er andre indgange i området. Skoven er uvejsom, og der er næsten ingen stier – faktisk slet ingen i det vildtvoksende krat, som udgør det område, der er over det meste af ruinen. Når eventyrerne kommer til denne indgang, har de ingen fornemmelse af, at der er andre indgange eller stier i området.

#02 – Vagtposten

En ensom men meget farlig vagtpost forlanger penge for at give rejsende adgang til hulerne.

På skamlen sidder en fed, doven ogre. Den er godt over 2½m høj, og omtrent 1m eller 1½ over skuldrene. Dens gustengullige krop svulmer af enorme muskler og af fedme. Der er en hørm af sved og råd omkring ogren, og dens lange, sorte fedtede hår, beskidte tænder og rådne ånde gør det klamt bare at se ogren. Ogren læner sig velbehageligt op af væggen, og de skamlens tre små ben kæmper en hård kamp for ikke at knække over. Ved siden af sig har ogren en enorm kølle, samt en stander med en tændt fakkell og et primitivt skilt, hvor der står "Tål! 3 søl pær hoed æller jag dasker hoed ind".

Ogren, der går under navnet Skarnfæ, har besluttet sig for at opkræve told af alle rejsende, også af de gobliner, der bebor de tilstødende lokaler (#03-05) og af svartedværgene (#16-22), som på ingen måde ynder Skarnfæes tilstedeværelse, men ingen har ville forsøge at fordrive ogren. Goblinerne vil betale 30 sølv for at få ogrens hoved på en stage, og svartedværgene 40 sølv for hovedet. Hvis eventyrerne betaler Skarnfæ eller bestikker ham med mad: en ration pr. to rejsende), lader han dem passere.

Skarnfæ har foreløbigt inkasseret 156 sølvmonter, som er i en sæk bag ogren.

Goblinernes kamre (03-05)

#03 – Forråds-kammer

Rummet er henlagt i mørke og forholdsvist køligt, men det er den overvældende lugt af kød og indvolde, der giver den første, påtrængende oplevelse af rummet. Langs væggene er der stablet hele og halve slagtede dyr oven på hinanden. I midten af rummet står en blodtilsølet slagtebænk med indvolde liggende i store bunker rundt om.

Dette rum er, hvor goblinernes restaurant opbevarer deres madvarer – primært kød, fordi de tager sig betalt i dyr for at kunne besøge restauranten. Der er alle mulige slags dyr i stablerne – også enkelte mennesker – og de er ikke alle sammen lige friske. Det mest overvældende er dog alle de rådne indvolde, der ligger omkring slagtebænken, hvor der sædvanligvis er fuld gang i at få brækket og rensset dyr, der ligger på bænken. Der arbejder typisk **2-3 gobliner** i rummet.

Døren i nordvæggen er en kraftig stendør med en lille luge i menneskelig øjenhøjde. Den er typisk boltet indefra, hvorfor den kræver et styrketjek 18 at bryde ind igennem.

Scene: Betaling for maden

Hvis eventyrerne prøver at banke på (eller banke imod) døren i nordvæggen, så vil lugen i døren blive åbnet og en goblin vil spørge om de har bytte klar. Goblinen forklarer gerne, at man skal aflevere byttedyr her for at få mønter til at betale i restauranten. Jo mere og jo større bytte, jo flere mønter får man. En goblin kan spise for cirka 5 mønter, mens en ork kan spise for cirka 15. For en dagsration kan de få 5 mønter, medmindre kødet er en slags, der er svær at skaffe – så er der 1-2 ekstra mønter. Mønterne er små marmorskiver.

At lave en byttehandel tæller ikke som at have været inde i rummet. Kødet skal afleveres foran den låste dør, og mønterne bliver så kastet ud af lugen.

Scene: Slagtetid

Hvis spillerne kommer uforstyrret ind fra køkkenet, #04, (eller snyder sig vej ind) vil de opleve to gobliner i gang med at slagte (1t6):

1	Due
2	Hjort
3	Hulemaddike (2 meter lang)
4	Frøfolk
5	Menneske
6	Ork

En tredje goblin er i gang med en byttehandel ved døren. Alle **tre gobliner** vil bede dem om at forsvinde.

#04 – Gre'enzepis Køkken

Der er hektisk aktivitet i hvad der tydeligvis er et køkken. Der er et U-formet glødebål mit i rummet og ude langs væggene er der borde, hvor gobliner står på rad og række og tilbereder mad. Andre står og rører i gryder eller pander ved bålet. Røgen og varmen i rummet er intens.

Dette er hjertet i Gre'enzepis restaurant, hvor maden tilberedes til gæsterne ude i restauranten. Der arbejder typisk **14-18 gobliner** i rummet, travlt optaget, hvor nogle laver mad og andre serverer.

Skat: Gre'enzepi har *Urteplukkerens kniv* – han bruger den konstant i sit arbejde. Den ser ikke ud af meget, men et Sanses magi-tjek vil afsløre den.

Scene: Mesteren arbejder

Når spillerne kommer ind, står Gre'enzepi og tilbereder sin specialitet, Grillet marv, ved at skære en stor knogle op på langs uden at ødelægge marven inden i. Det er påfaldende, hvor nemt kniven skærer igennem knoglen. Når goblinerne opdager spillerne, vil de råbe i munden på hinanden for at få dem ud. Om nødvendigt vil de forsøge at angribe med knive og lignende.

#05 – Goblinrestauranten

Rummet er stuvende fuldt af alskens væsener bænket langs tre langborde, der strækker sig hele rummets længde på nær en smule plads nede i den ene ende, hvor en gardindækket åbning tydeligvis fører ud til køkkenet. Gobliner kommer regelmæssigt pilende med fade med velduftende mad. Der bliver ikke snakket meget i rummet – mestendels smasket. Der er varmt og røget og dunkelt.

Dette er goblinernes restaurant, hvor de serverer Gre'enzepis mad for de marmormønter, de uddeler ved døren til #03, forrådsammeret. Konceptet er, at de får lidt mere mad ind, end de giver ud, så der er et overskud, som goblinstammen kan leve af.

Klientellet skifter konstant. Vælg tre af nedenstående grupper og slå for, hvor mange, der er tilstede (dette skifter, hvis karaktererne er mere end 2 timer væk fra restauranten)



Væsen	Antal	Bemærkning
Gobliner	2t6+4	Lokale gobliner, som kommer til stedet for at spise. De kender kun lidt til hulerne.
Orker	1t4	Orkerne er en del af Gnishaks bande (rum #25), men de har besluttet sig for at nyde goblinernes kogekunst frem for deres egen. De kender en rute gennem skoven, der fører om til indgang #23, men det tager en dag at nå frem.
Bugbear	1t2-1	Selvsikker opportunist, der fortæller røverhistorier om huler, den ikke selv har haft udforsket.
Mennesker	1t6-1	Røvere og lovløse jægere, der har deres gang på egnen, og som har indset at goblinerne er ferme kokke, selvom deres råvarer kan være suspekte. De vover sig ikke dybere ind i hulerne, men de ved, at tidligere var her en del smuglere i området.
Frøfolk	1t4-1	De sære frøfolk er kolde og klamme, så de virker meget uvenlige. De finder at hulerne er for tørre til at de vil bebo dem.
Kobolder	1t8+2	Kobolderne skutter sig ved deres bord. De stoler ikke på restaurantens gæster og ved, at hvis de ikke er en stor flok, risikerer de at komme på menukortet.
Gnolde	1t6-2	De vilde gnolde æder gerne deres mad rå og halvrådden, og de finder goblinernes retter eksotiske og fremmede, men de kan ikke lade være med at kigge sultent rundt. De ved, at der er andre bander af gnolde i området, men de kender dem ikke.
Hulefolk	1t4-1	Primitive og udstyret med et simpelt, groft sprog, som kan være svært at forstå, men de overvejer at udforske hulerne noget mere og gøre krav på ubeboede områder.

Scene: Velkommen i restauranten

Hvis karaktererne kommer ind i restauranten ude fra gangen, står der en goblin klar til at invitere dem inden for i restauranten. Den står med et meget beskidt viskestykke henover armen, som var det en rigtig fin restaurant, og den vil forklare om marmormønter og ellers præsentere menuen (vælg 4-5 styk):

- Hulepølse (meget lange, fedtfyldte pølser med kød af ukendt oprindelse)
- Øjesuppe (der flyder rigtige øjeæbler rundt)
- Sorte pandekager (Kagerne er lavet af fars – og farven ser ud til at være naturlig for kødet)
- Grønne ben (Spareribs-agtige ben, hvor farven muligvis kommer af ælde)
- Grillet marv – kokkens specialitet (Knogler fint flækket på langs, marven grillet og derefter serveret på den ene halvdel af knoglen)
- Frølår (låret er så stort, at det kun kan komme fra et frøfolk)
- Eskargotter (strimler af noget gummiagtigt kød, masser af hvidløg – det er fra snegle på en meters længde)
- Andebryst (det er lige, hvad det er – og det er lækkert)
- Tatar (Råt, hakket kød – af et menneske)
- Krok Møjsjø (Gammelt brød dyppet i lidt af hvert og stegt)

Hvis de bestiller noget, vil tjeneren bede om at få betalingen i marmormønter, og så får man en portionsstørrelse af det, man har bestilt, der svarer til antallet af mønter. For 5 mønter kan et menneske spise sig rigeligt mæt. Derefter vil de blive bænket ved et af bordene og en anden goblin vil komme rendende med krus med vand (lugter og smager lidt "grønt" – det kommer fra en brønd). Efter noget tid kommer en anden goblin med den bestilte mad.

Scene: Ballade

Hvis karaktererne forsøger at komme ud i køkkenet, vil goblinerne pænt, men bestemt nægte dem adgang. Hvis de fortsætter, vil goblinerne forsøge fysisk at holde dem tilbage (der arbejder pænt mange i restauranten), og ganske mange gæster vil også blande sig og holde med goblinerne (specielt orkerne elsker lidt ballade). Hvis karaktererne stadig ikke bakker ud, vil det komme til slagsmål og tilsidst kamp, hvis de trækker våben.

#06 – Hullerne i hulen

I dette område af hulesystemet er fire huller. Det er naturligt opståede huller, hvor klippen gennem århundreder er eroderet bort. Kanterne er skarpe, siderne går glat ned, og hullerne er over 100m dybe. Ingen ved, hvad der er dernede, og ingen af hulernes beboere har haft lyst til at finde ud af det. De pludseligt opståede huller har fået gulve og mure til at falde sammen og forsvinde i afgrunden, og der er således åbent hen over hullerne, og forskellige gange forbindes på tværs af hullerne – hvis man tør krydse dem.

Bemærk: Det er meget svært at komme over til rum #07 og svært at komme til døren til A1, så det kræver nærmest en magisk indsats eller grundigt lagte planer.

At falde i et hul: For hver tre meter faldet, tager man 1t6 i skade (maksimalt 20t6).

At passere hullerne: Nogle steder er passagerne mellem hullerne smalle. Hvis man ikke vil risikere at styrte i afgrunden, skal man bevæge sig forsigtigt. Alle voldsomme aktiviteter (løb, kamp mm.) har *ulempe*, hvis man forsøger at gøre tingene forsigtigt. Hvis man ikke gør tingene forsigtigt og fejler et tjek med mere end 4, taber man balancen og risikere at falde i.

At tabe balancen: Taber man balancen (eller bliver skubbet ud over kanten), kan man forsøge at gribe fat i kanten med et atletiktjek 8. Hvis man fejler, styrter man i afgrunden. Klarer man det, får man grebet fat i kanten og kan efterfølgende klatre op eller blive hevet op (og man har tabt, hvad man havde i hænderne).

At klatre: Siderne i hullerne er meget glatte og fyldt med skarpe kanter. Klatretjek 10 (Klatre med reb 6; fejler tjekket med mere end 4, knækker rebet).

Bemærk, at døren til A1 er svært tilgængelig grundet det åbne hul, da man skal klatre rundt om eller springe over hullet. Eventyrerne kan ikke komme ind til A1 uden **Den røde nøgle**, og det er vigtigt, at spillerne ikke spilder tiden med at forsøge komme gennem en dør, som de ikke kan åbne. Lad spillerne forstå, at de kan ikke komme gennem døren i den fjerne ende uden den rigtige nøgle, og at forsøge at komme over til døren indtil da er spild af tid.

#07 – Svartedværgenes skattekammer

En sær stank af os og olie hænger i luften og blander sig med en duft læder. Mod nord kommer en svag brise fra korridoren ud, og fra sydgangen driver hed luft dovent af sted. Midt i rummet er fire store bunker af ting skjult under olierede læderbeslag. Væggene er beskidte, dækket af sod, og under dem anes gamle vægmalerier.

Dette kammer er svært at komme til. På den ene side er en dyb afgrund (se rum #6), og fra den anden side (#17) sker det via en hemmelig dør (sansetjek 14). Her skjuler svartedværgene (se #16-22) deres sølv, indtil de finder nogen at sælge det til. Lige nu er det fyldt med sølv.

Under læderbeslagene er stablet sølvbarer for en samlet værdi af 150 guldstykker i sølv (dette er et halv års arbejde). Dette er tung last og kræver 2 tomme store sække eller 2 tomme rygsække at få med. At bære en tung genstand giver *ulempe* på al bevægelse (som f.eks. balance, løb, rejse) – og gør det ekstra vanskeligt at bringe sølvet ud af nordgangen.

Vægmalerierne er svære at tolke, skjult under sod og slidt af ælde, men man kan genkende billeder af stenhuggere, der udhugger 'mennesker' (dvs. statuer) af klipperne, og bader statuerne og iklæder dem fint tøj. En statue rækker sin hånd i sit hjerte og griber fat i et blå lys.

Ruinen (rum 8-10)

Bygget af sten genbrugt fra ruinen i skoven har en flok smuglere en gang bygget en skjult smuglerrede herude. De byggede bygningen over nogle af ruinens kældre og indrettede disse til at opmagasinere deres smuglergods. Smuglerne er for længst forsvundet igen, men rester af deres smuglergods kan man stadig finde i kældrene under deres hus.

Vejen til ruinen: *Efter at være drejet af en sti, der synes at have ligget urørt længe, og efter at være begyndt at bekymre sig om, I var gået vild, eller at stien ikke vil føre jer nogen steder hen, dukker stenmurer op inde mellem træerne. I er vandret gennem en tætvoxende skov fyldt med tornekrat, men nu er der endelig tegn på civilisation. Et stykke fremme mellem træerne kan I se de grove stenvægge fra en primitivt opført bygning, men der er ikke nogen tegn på bygningens beboere.*

Karaktererne er nået frem til ruinbygningen, og de kan snige sig ind på den, som de lyster. Hele området omkring bygningen er fyldt med tætvoxende krat og buskads, og der er ingen tegn på, at der er et større underjordisk kompleks. Området er uvejsomt, og det er vanskeligt for karaktererne at udforske området og finde frem til de andre indgange. Der er mange spor af ulvepoter omkring ruinen, og mange fører ind i ruinen.

#8 – det sydlige halvkammer

Overalt er visne blade. De ligger i et tykt lag på jorden, og her er der mellem dem stikker rester af forfaldne og halvrådne træmøbler frem. Der er skamler og borde, rester af senge. I lighed med murværket er der ikke tale om fornemt byggeri, men simpelt og praktisk. Jeres bevægelse rundt i ruinen får bladene til at rasle.

#9 – det nordlige halvkammer

De visne blade ligger i tykt lag også herinde. Mellem dem stikker rester af træmøbler frem, og under nogle af bladene synes at ligge resterne af en person.

Under de visne blade er et skelet iført de rådne rester af klæde. Sandsynligvis et menneske fra Kejserriget – dødsårsagen ukendt. Undersøger man skelettet nærmere, kan man finde guld tand (1 guld stykke).

Scene: Bugbearbaghold

Kort efter eventyrernes ankomst sniger en gruppe bugbears sig ind på dem. I alt **6 bugbears** spredt ud mellem træer og buske beskyder heltene fra deres skjul (*ulempe* på angreb mod dem), og bugbearsne bruger deres overlegne listeevner til at snige sig tættere på heltene alt efter behov. Bemærk at kampen med bugbearsne let kan trække ud, hvis karaktererne graver sig ned. I så fald bliver det to grupper, der forsøger at beskyde hinanden fra deres skjul. Alternativt kan heltene uden problemer trække sig ind i rum #10 og videre ned under jorden. Bugbearsne vil være varsomme med at forfølge dernede, da de ved de let kan falde i baghold.

#10 – det vestlige kammer

De visne blade er også overalt herinde, men den ene halvdel af gulvet er åbent hul, og i det beskedne lys kan I se et kælderrum under gulvet. En sliske af jord, blade og murrester fører ned i kælderen.

Overalt på gulvet under de visne blade er rester af ødelagte tønder. Deres indhold er for længst gået tabt. Gulvet i den nordlige ende af kammeret er kollapsede. Tidligere var en kældertrappe her, men nu er her en stor åbning, og langs den ene kant er en samling jord, blade og stenbrokker, som gør det muligt at gå ned gennem hullet til det underliggende lokale (rum #11).

Ulveflokken (rum 11-14)

En flok ulve har fundet vej ned i grotterne via hullet i #10, og de bebor grotterne. I rum #13 er en flok unge ulve (antal svarende til karaktererne+2), men de vil blive tiltrukket af støj i rum #11, 12 og 14.

Undersøges ulvesporene laves et sansetjek 6: Ved succes identificeres sporene som friske poteaftryk. For hver 2 point tjekket klares, fås en ekstra oplysning: ulve; de kommer her ofte; der er 6-8 sæt spor.

#11 – Kælderen (spisekammer)

Der er et stort hul i loftet. Ting er i forfald, vintønder er udtørrede og fadebur der er for længst blevet plyndret. Vest væggen havde engang skjult dør, men den er enten blevet brudt op eller også er den faldet sammen af ælde. Her er relativt tørt men her lugter af rovdyr.

#12 Smuglernes gemmested

Der står en mængde tønder og kasser langs væggene. Midt i rummet står en stor reol med glas flasker på. På de to nederste hylder er meget rodede og flaskerne er blevet skubbet ud på gulvet og nogle af dem knust. I den ene side af kammeret er en rund åbning i gulvet omgivet af en lav stenkant.

Dette er ulveungernes legeplads, hvor ulvemor har efterladt et lille byttedyr (fx hare), som ungerne kan fange og spise. Mange af tingene herinde har taget varig skade af ulvenes leg.

Hullet i gulvet er omtrent en halv meter dyb, og fører ind til en lav, smal korridor, der er beklædt med blå fliser. Den flisebelagte korridor fører til rum #15, men der er opstået en naturlig grottegang (der fører til #13 og #14).



Rummets indhold: 20 flasker rom, et anker øl og to ruller silke (værdi 75guld, men de er 1.5 meter lange og vejer 5 kg hver – de tæller som tung last (*ulempe*), og de er skrøbelige.

#13 – Ulveungernes soveplads

Her lugter af rovdyr i denne naturlige hule og sporene efter ulvene er friske. Ulveflokken er generelt at finde her, når de ikke tiltrækkes af støj andre steder fra. Gangene omkring grotten er smalle og kamp med mellemstore og store våben sker med *ulempe*, og det er ikke muligt for voksne mennesker at kæmpe sammen.

#14 – Ulvemors rede

I denne naturlige grotte har ulvemor sin rede, og her vogter hun over et særligt barn. Forsøger man at nærme sig kammeret, træder hun frem i gangen og knurrer faretruende. Eventyrene er på ingen måder velkomne.

Ved et sansetjek (lytte) 8 hører man barnegråd længere inden i grotten. Ulvemor bliver i rum #14 og stirrer ondt på eventyrene, så længe de ikke træder mere end halvt ind i gangen til rummet. Det er muligt for en eventyrer til at snige sig rundt om, mens ulvemor nedstirrer en anden eventyrer i den anden gang. Gangene omkring grotten er smalle og kamp med mellemstore og store våben sker med *ulempe*, og det er ikke muligt for voksne mennesker at kæmpe sammen.

Barnet

Ulvne har fundet et spædbarn ude i vildnisset, som ulvemor har taget det til sig. Helligfolk kan ved et sansetjek 4 mærke, at Ceres, den udødelige, har en særlig interesse i dette barn.

- **Tager eventyrerne barnet med tilbage til fortet:** Kort efter at eventyrene er kommet tilbage til fortet, bliver de opsøgt af Ceres' kult. De tilbyder at tage barnet for en helbredende drik med 2 doser pr. mand, og karaktererne får 200 eventyrpoint for gerningen. Indtil de har bragt barnet tilbage, skal de vogte over det og passe på barnet.
- **Efterlader de barnet med ulvemor:** Intet særligt sker
- **Efterlader de barnet uden ulvemor:** De har efterladt barnet til den sikre død. Ceres' vrede rammer dem den følgende nat. I mareridsdrømme ser de skygger fra alle sider kommer for at fortære deres sjæle. Indtil at de opsøger en Ceres kult og beder om tilgivelse vil de have *ulempe* på alle slag, der foregår i mørke områder. Det kræver ekstra lys at holde de skrækkelige skygger væk. Det tæller som et "Gøremål ved fæstningen" eller "Det gode liv" at finde en kult og bede dem om tilgivelse.

#15 – Bassinsalen

En stor sal med et svagt ekko åbner sig foran jer. Mod syd er en stor port, hvis ene dør står på klem, mod øst er en sammenstyrtet gang, og mod vest er udgang. Midt i salen er et stort, tomt bassin beklædt med blå og grønne fliser, og nede i bassinets bund er en rund åbning, der fører nedad.

En gang mod øst er styrtet sammen, og mod syd er en enorm port med tunge døre, der er rustet fast, men som står halvt åbne, så man kan klemme sig igennem.

Bassinet: En gang var det et lavbundet bassin på omtrent en halv meters dybde. Nu er de blå og grønne fliser, der beklæder siderne, krakelerede og beskidte, og der er tydelige spor af rende fra vandet, indtørrede mosser og kalkrester. I bunden af bassinet er en rund åbning, som fører til en lav, smal gang beklædt med blå fliser, der fører til rum #12.

Fisken: På bunden af bassinet udgør en række af fliserne et motiv af en gul fisk, som står i en klar kontrast til de blå fliser. Fiskens mund er en hulning på en 1cm i bredde, som er omtrent 15cm dyb, hvorefter den lille kanal slår et knæk. Fylder man vand i "mundten" på fisken, kommer en lille metalnøgle bundet fast i en korkprop til syne.

Det skjulte rum: Skjult i bassinets bund er en hemmelig lem, som er låst. Har man nøglen, har man *fordel* på sansetjeks til at finde lemmen og dens lås – sansetjek 12 for at finde nøglehullet.

Nøglehullet er skjult i en sprække mellem to fliser, hvor det let overses. At dirke låsen (kompleks lås; dirketjek 10) er svært, og hvis ikke låsen åbnes med en nøgle, aktiveres en fælde (sansetjek 12 for at bemærke låsens fælde; demontere 12 for ikke at aktivere låsens fælde, når lemmen dirkes eller tvinges op – fejler tjekket med mere end 4, aktiveres fælden). Lemmen kan tvinges op med et styrketjek 18 (uden assistance). **Fælden:** En skrøbelig glasflaske med giftgas vælder frem – alle i bassinet skal klare Resistens (gift) 10; hvis det er en succes, tages 1t6 i skade, hvis det fejler, tages 2t8 i skade, og huden bliver grøn, hvor gassen ramte, i 24 timer.

Under lemmen er et hulrum, og her er en dyngesølvmonter (70 styk) og under dem ligger en *trylledrik (styrke)*, en *bestikkelsens mønt* og **Den grønne nøgle** skjult.

Svartedværgenes territorium (rum 16-22 samt 7)

#16 – Grænsen

Hallen er imponerende. Væggene er bygget op af enorme stenflader fyldt med sirlige dekorationer, og højt oppe samler loftet sig i hvælvinger. Rundt langs hallen er imponerende porte bestående dobbeltdøre, og mod syd er en trappe, som fører opad, men trappen er halvt blokeret af nedfaldne klippeblokke. Ikke langt nede af gangen er anbragt barrikader.

Dette er grænsen til svartedværgenes område. De sat barrikader op for at hindre hulens andre beboer i at komme frem til dem. Ved den halvt sammenstyrtede trappe i den sydlige ende, har svartedværgene anbragt en stor sten, som kan flyttes hvis nødvendigt (styrketjek 14 for at flytte; det sker støjende). I den nordgående gang er opsat barrikader, og her holder **to svartedværge** med armbryster vagt. På tværs af rummet går et godt skjult skinnesæt fra #17 til #22. De to vagter råber eventyrere og andre skabninger, der kommer ind på området, an med "Stop eller vi skyder. Hvad er jeres ærinde?". Da svartedværgene er interesseret i at handle med sølv, spørger vagterne, inden de skyder. Hvis eventyrene vil handle, fører vagterne dem ind i Tronsalen #18, hvor kongen befinder sig. Modvilligt lader vagterne også eventyrere passere gennem hallen fra 15 til 32, men de kræver en afgift på et sølvstykke pr person. Svartedværgene har 12 marmormønter på sig (se rum #3).

Motiverne på væggene er skåret af svartedværgene, og de er historier om svartedværgenes krige og sejre, som er blevet skåret af vagter, når de keder sig. Motiverne er kun få hundreder eller årtier gamle.

#17 – Smelterummet

Rummet emmer af hede, der næsten gør det umuligt at trække vejret. I midten af en vældig sal står en stor gryde over et blussende bål fyldt flydende metal, der sammen med det kraftige bål oplyser rummet. Her går fire svartedværge og passer gryden, og de ser ud til at smelte indholdet af gryden om til metalbarer. Langs nordvæggen står fire køjesenge.

Her smelter svartedværgene sølv om til sølvbarer. De fire dværge er minearbejdere. Hvis de angribes, vil de vælte gryden ud over den første, der angriber dem (initiativmæssigt en stuntmanøvre) og løber derefter ind til kongen (#18). I rummets nordvæg bag en af sengene er en skjult dør til skattekammeret #7 – den kan findes med et sansetjek 14.

Smeltegryde: Resistenstjek (6) eller død. Det kogende sølv rammer væsener i et felt på 3m x 3m fra gryden. Efter 5 runder er sølvet størknet, og man kan bevæge sig over området – indtil da tager man 3t10 i skade for hver runde, man er i berøring med det flydende sølv.

Salen: Salens vægge og lofter er dækket af sod og os fra bål og minedrift. Der kan anes rester af smukke vægmalerier og flotte mosaikker, men svartedværgenes arbejde gennem årtier har ødelagt illustrationerne.

#18 Tronsalen

En imponerende hal åbner sig for jer. Der er højt til loftet, og langs sydvæggen er tre enorme statuer, der forestiller majestætiske dværge. På soklerne er inskriptioner skrevet med runer. Mellem statuerne er tre døre, og i den fjerne ende af salen er en imponerende tronstol, hvis ryglæn er prydet med smukke jernbeslag, og hvis sider forestiller to store, sorte katte – den venstre har gabet åben, den højre har gabet lukket. Midt på tronstolen sidder en fornem dværg med krone på hovedet, og han er flankeret af et par vagter.

Her befinder svartedværgenes konge sig han er venlig og imødekommende over for eventyrene med mindre at de har kæmpet sig vej her ind. Langs sydvæggen står tre statuer: Den længst mod vest er svartedværgkongen selv. Under denne står med dværgruner "Kong Skjoldir", den i midten forstiller en ældre dværgkonge, og der står med dværgruner "kong Sveitur", og mod øst er en endnu ældre udgave af en dværgkonge, hvorunder med dværgruner står "Kong Helgrin". I sydvæggen er tre døre. Fra den længst mod øst strømmer duften af mad, og den mod vest står åben.

Her er Bjergkongens sal, og her sidder kong Kong Skjoldir og regerer sit beskedne rige, som han er 3. generations regent af. Engang var det en stor svartedværgstamme. Nu er 13 tilbageværende dværge alt, der er tilbage efter flere hundrede år, og når de dør, uddør stammen med dem, da der ikke er flere efterkommere. Dette bekymrer ikke kongen, for hans eneste interesse er guld og ædelstene. Han sælger stammens sølv videre, så han kan få større rigdom. Han vil gerne sælge sit sølv også til eventyrerne, og hvis der skal handles, byder han dem gerne på et middagsmåltid, så snakken kan foregå, mens der spises. Han sælger af sølvet fra rum #7 og køber værdier for op til 200 guldstykker. Kommer det til kamp, fører kongen alle sine dværge i kamp mod eventyrerne.

Salens hemmelighed

Svartedværgene har kun beboet grotterne i få hundrede år. Deres allerede dengang døende klan flyttede hertil og indtog hulerne forvandlede dem gennem årtier til deres eget hjem. De tre statuer har de hugget om og forvandlet til statuer af deres tre seneste konger (undersøger man statuerne nærmere, kan man finde spor af ombygningen; dværge kan se det med lethed; vægmalerierne i rum #24 afslører dette). Tronstolen er tilsvarende blevet bygget om og dekoreret med smukt smedede jernbeslag med svartedværgenes klantegn – løfter man dem af, kan man finde andre symboler på tronstolen. De to sorte kattedyr, som udgør tronstolens sider, er grønne, hvis man gnider den sorte maling af. Den venstre kat har sit gab åben, mens den højre har sit gab lukket (se rum #24) – og tvinger man gabet i på den venstre og op på den højre, lyder en dyb rumlen fra tronstolen, mens den glider langs gulvet og afslører et hulrum under tronstolen, som selv svartedværgene ikke kender til. I hulrummet er *to elverpile* og **Den blå nøgle**.

#19 – Køkken

Her arbejder der en lænket halving blandt gryder og pander på et komfur der er så stort at han må have en skammel med rundt. Det er kummerlige forhold, og det ser ud til, at han sover i et hjørne af køkkenet på noget, der minder om køkkenaffald. Den lænkede halving hedder Harry, og han tilbereder maden til svartedværgenes konge, og han skal altid spise hans egen mad før nogen anden for at sikre sig at han ikke har kommet gift i maden. Han beder ikke eventyrerne om at befri ham, for han er bange for kongen og hans folk. Hvis eventyrene befrier ham, uden at han spørger om det, giver han dem hver to *halving-dagsrationer* (se appendiks).

#20 – Vagternes rum

Her sover vagterne. Her er to køjesenge og fire små dragkister. Hver dragkiste indeholder 1t6 sølvmonter, og to af dem har hver en *helbredende drik* med en dosis.

#21 – Kongens gemak

Rummet er rigt udsmykket. Der hænger smukke gobeliner på væggene med gamle motiver. Der står en stor seng og et smukt granit bord.

Her bor kongen. Han mangler ikke noget, da pengene han tjener via minen bliver brugt på luksusvarer, som øl, mad lønninger og andre forgængelige ting (hvilket forklarer hvorfor der ikke er en rig skat til eventyrerne). I det sydvestlige hjørne af rummet en skjult lem i gulvet, der indeholder 50 guldstykker og *en flaske dværgevin*.

#22 – Minen

Inde fra denne grotte lyder der en konstant hamren og banken, og fra fordybninger i gulvet kommer et dæmpet lysskær, som afslører en stor grotte med talrige udgravninger og nicher. Det ligner en mine uden orden eller systematik, men hvor graverne har fulgt en usynlig rytme i klippen. Midt i grotten står en minevogn tungt lastet med malm. Mellem den konstante hamren og banken fra fordybningerne i gulvet, høres også stemmerne fra dværge.

Grotten er svartedværgenes sølvmine, og minearbejderne slider hårdt for at udvinde mere sølv til deres konge. På nuværende tidspunkt sidder de langt nede i dybe skakter og arbejder. Kigger man ud over kanten og ned i gruberne, kan man se fire dværge, der hænger i reb og hakker i væggen. De har tændt bål i bunden af hullet, som giver lys til arbejdet, og i lysskæret kan man også se noget, der ligner små stjerner i væggen.

De **fire hårdtarbejdende svartedværge** er ikke opmærksomme på gæster, men hvis de forstyrres, vil de gnavent vide, hvad folk har af ærinder i deres mine og oplyse folk om, at henvendelser skal ske til dværgekongen i hans tronsal.

Østindgangen (rum 23-27)

Dette område af hulesystemet begynder med resterne af et rum, som ligger uden for højen, og er et af de sidste levn af den bygningen, der lå over jorden. Når eventyrerne går ind af indgang #23 mod rum #25 kommer de til et sammenstyrtet kammer, hvor omtrent det eneste, der er tilbage, er en balkon med udsigt over rum #25.

#23 – Pladsen foran højen

Området er tæt bevokset med træer, og de smalle stier løber langs tætvoxende tornekrat, hvis torne river og flår i jeres klæder. Efter flere timers vandring i det uvejsomme terræn, åbner sig pludselig en plads foran jer.

Det er en flisebelagt plads med rester af mure på to sider. Bag murresterne rejser sig en tætbevokset høj overgroet med krat og knortede træer. Rødder og isvintre har flækket mange af fliserne, men en god del af flisegulvet består endnu. Små dynger af visne blade har samlet sig pladsens hjørner og kanter. I murværket mod syd er en døråbning, der fører ind i den mørke høj. I murværket mod vest er en anden åbning, som forsvinder ind i højen, og ikke langt fra den står en statue af en rank kriger med skjold og økse.

Åbningen i sydmuren: Det er en døråbning til en trappe, der fører ned i dybet. Der er helt tavst dernede, kun sjældent afbrudt af besynderlige krattende lyde.

Åbningen i vestmuren: Passagen er beklædt med slidte sten, og spindelvæv klæber sig til dem. En svag brise kan mærkes – og det føles nærmest som om, at noget stort og tungt trækker vejret, måske selve hulesystemet?

Statuen: Statuen er omtrent 2½m høj, og krigeren holder en økse og skjold. På væggen og jorden omkring statuen er massevis af graffiti begået af orker, goblinder og andre monstre, men der er intet på statuen - det er som om den har rystet al graffiti af sig. Gør man honnør eller på anden vis hilser andægtigt på statuen, sker det forunderlige at solens stråler for et øjeblik bryder gennem skydækket og bader pladsen i en behagelig varme, og for et øjeblik er det som om statuen smiler. De respektfyldte eventyrere belønnes med en velsignelse, der giver *fordel* på deres næste angreb. Oplevelsen er desuden et under.

Bemærk: Dette er en af fem indgange til hulerne. Der er ingen stier, der fører direkte over til de andre indgange, og hele området mellem indgangene er tæt bevokset med krogede træer og tornekrat, som gør hele området uvejsomt og skjuler, at der er andre indgange. Når eventyrerne ankommer til pladsen, har de ikke noget indtryk af, at der er andre veje ind i højen – det er her, deres eventyr begynder.

#24 – Den sammenstyrtede hal – øst

Luften er tung af støv, og mere rejser sig fra gulvet for hvert skridt ned af trappen, I tager. Forude åbner sig et hulrum, hvis vægge består af sammenfaldne murbrokker og klipper dynget til med jord og dækket med støv. Mellem murbrokkerne stikker rester af søjler og statuer frem, knækkede og ituslåede. I er trådt ned i resterne af en sal højloftet sal, hvor kun dele af nordvæggen med sine smukke vægmalerier og gulvet vidner om hallens storhed. Højt oppe under loftet glimter noget i jeres fakkelskær, og et sted inde fra murbrokkerne er der en dæmpet skrabende lyd.

Det meste af hallen er borte, men to sektioner er tilbage, rum #24 og rum #26. Kun brudstykker af væggene er intakte, mens størstedelen af rummet består af enorme sammenstyrtninger, tonsvis af klippe, jord og murrester, som er styrtet sammen og dækket af støv og spindelvæv.

Vægmalerierne: Motiverne forestiller en tronstol flankeret af enorme statuer. Statuernes hoveder er ikke til at se, da den øverste del af vægmaleriet er ødelagt (men muligvis har hovederne aldrig været med på vægmaleriet), men de er måske mennesker. På tronstolen sidder en enlig skikkelse i lange gevandter – vedkommende forestiller et menneske men med en besynderlig lysaura strålende ud fra et sært langstrakt hoved. Selve tronstolens sider forestiller to enorme kattedyr (leoparder?) malet med grønne farver, og deres øjne lyser rødt. Den højre leopard har sit gab åbent, og den venstre har sit gab lukket. Foran tronstolen er malet de blodige lig af dyremænd.

Ovenstående beskrivelse er den, som karaktererne får, hvis de bruger 5-10 minutter på at studere de enorme vægmalerier, der er blevet beskadiget af sammenstyrtninger og ælde (se rum #18 for yderligere informationer).

Noget, der glimter: I lyset fra fakler eller lanterner glimter et støvet guldarmbånd, som sidder om håndledet på en statues arm, som stikker ud af den sammenfaldne murdyng. Armen sidder oppe under loftet fem meter oppe. Det kræver et klatretjek at komme op til armen. Den hvide marmorarm er en løsevet af, der stikker ud af murbrokkerne, og om dens håndled er et guldarmbånd. Det kræver et behændighedstjek 8 at løse armbåndet af – hvis tjekket fejler, springer armen pludselig til live og begynder at slå og skubbe til den klatrende (forsvar 12; tærskel 8; sår 2; angreb: skub og slag+6; skade 1t6+skub; morale 20; resistens 16 (mental 22); skub: den klatrende skal klare et balancetjek 6 for ikke at falde ned).

Kamp ude af balance: kamp mod armen sker med *ulempe* for den klatrende, som kun kan bruge små våben; armen har *fordel* på angreb mod den klatrende. Halskæden er 10 guldstykker værd.

At klatre: At klatre op af de sammenfaldne vægge er simpelt nok, men de er meget ustabile, og hele tiden falder småsten ned og støv hvirvles op, som gør det vanskeligt at klatre op. Klatretjek 10. Fejler klatretjekket, ... Fejler klatretjekket med mere end 4, skrider stenene under den klatrende, som skal klare styrketjek 8 for at holde fast – fejler det, falder vedkommende ned og tager 2t6 i skade, og folk forneden skal klare resistens (undvige) 8 for ikke at blive ramt af faldende sten for 1t6 i skade.

Noget rør på sig: Mellem brudstykkerne stikker rester af hvide marmorstatuer frem. Ituslåede kroppe, splintrede arme og ben og afrevne hoveder. Mellem alt dette høres bevægelse – fanget i et lille hulrum under en tung sten er underkroppen og et par ben fra statue, og de rører på sig! Det kræver et styrketjek 14 (+4 fra hver hjælper, maks. to hjælpere) at løfte stenene bort. Fejler tjekket med 4 eller mindre, vælter en masse løse sten ned over dem, der fjerner stenen, og de tager 1t6+2 i skade, men får befriet statuens ben. Fejler tjekket med mere end 4, rammes de af faldende sten for 1t6+2 skade og får ikke befriet benene – men et nyt forsøg kan gøres.

Befries underkroppen vil statuens nedre del stavre omkring, og den forsøger at komme mod vest (hvor resten af dens krop er, se rum #26) ved at rende mod murbrokkerne. Hvis eventyrerne bringer underkroppen til den anden del af salen, vil underkroppen forsøge at blive samlet med sin overkrop.

#25 – De ældstes sal

På afstand kan eventyrerne høre støj inde fra salen. Lyden af grove orkstemmer og et blussende bål blander sig med de paniske lyde fra en halving. Forude danser flammerne fra et bål lystigt og lyser området op:

Et stort bål blusser i midten af salen. Dets flammer danser lystigt, og omkring bålet står en flok orker. Mellem sig har de en halving i lænker, som de prikker og stikker til, under voldsomme latterbrøl, og som de hele tiden truer med at skubbe ind i flammerne.

Salen er enorm. Der er højt til loftet, og lyde ekkoer frem og tilbage mellem de vældige stenvægge. Oppe langs væggene er to balkoner (#23 og #27), som fører til korridorer, der en gang ledte dybere ind i men komplekset, men som nu ramt af sammenstyrtninger. I den østlige ende af salen er en vældig port, som er rustet fast i en halvt åben position, og rundt langs væggene er korridorer og haller.

Et ekko hænger i luften i den store, højloftede sal. Fakler og lanterner kan ikke oplyse hele området, og yderkanterne er skjult i skygger. Mod øst er en vældig port, hvor den ene port står på klem. I nordvæggen er en bred hal, og mod vest er to tomme døråbninger og mod syd en enkelt udgang. Stengulvet er glat efter at have været brugt i årevis, og væggene som en gang synes at have været smukt dekoreret, er beskidte, slidte og dækket med grafitti.

Balkonerne: Nedefra i mørket kan balkonerne være svære at få øje på. Det kræver et klatretjek 8 at komme op til balkonen. Fejler tjekket, falder man for 1t6 skade. Har man et reb, er der fordel på klatretjekket. Oppe fra balkonerne er der overblik over hele salen – og orkerne kan let overraskes herfra.

Orkerne: De ni orkers anfører er Gnishak, en stor og grum ork, i hvis bælte hænger talrige skalpe fra Gnishaks mange ofre. Gnishak har overlevet talrige fejder ved at vide, hvornår man skal lade sin allierede i stikken, og Gnishak bruger sine lederevner til at sende sine ni krigere i kamp. Orkerne er her på røvertogt, og de bruger salen som deres base. De har en skrøbelig alliance med gnoldene (rum #27), som de kalder på eller flygter hen til, hvis de bliver hårdt pressede. Orkerne har 46 sølvstykker, en *lykkemønt* og en *flaske vinterolie*.

Orkerne har ikke udforsket meget af ruinen, men kort efter deres ankomst (via indgang #45) stødte de på halvingen Bungo Wayneswright, som de tog til fange og planlægger at riste over bålet.

Udfordring: Red halvingen – Orkerne vil under kampen forsøge at vælte Bungo ind i bålet og tvinge karaktererne til at bruge tid på at redde Bungo (eller karaktererne kan undlade det og overlade Bungo til en forfærdelig skæbne). Som en stunt-manøvre kan en ork kaste Bungo ind i flammerne, og så længe Bungo er lænket, kan han ikke selv redde sig ud igen. Det kræver et tjek 8 at redde Bungo ud, og det gør 1t6 i skade. Fejler tjekket, tager man 2t6 i skade, og Bungo er stadig fanget i flammerne. Bungo kan overleve tre runder, men bliver stadig mere såret (mister 5 livspoint i runden).

Halvingen Bungo

Bungo er en snakkesagelig eventyrer, som ingen ved, hvordan har båret sig ad med at overleve, så længe som han har. Han har en forbløffende evne til at snakke løs på de forkerte tidspunkter, føle sig forurettet og samtidig vide, hvor de gode skatte gemmer sig.

Bungo snakker: Bungos snak kan forstyrre og irritere. Spilleleder kan tildele *ulempe* til et tjek (f.eks. at snige sig eller diplomatiske forhandlinger eller koncentration om at dirke en lås op) til situationer, hvor Bungos livlige snak kan forstyrre og irritere.

Bungos ærinde: Bungo er her for at befri halvingen Harry, som han ved er forsvundet et sted i ruinen, men han ved ikke hvor. Harry er hans gode ven, og Bungo har svoret at redde ham. Bungo ved ikke, at svartedværgene holder Harry som køkkenslave (rum #19). Bungo kender til følgende omkring de skjulte skatte i ruinen, og han ved, hvor sækken ved amfiteatrets indgang (rum #62) ligger skjult, for det var, hvor han kom ind. Hvis Bungo trues, er han ikke bange for at give folk falske oplysninger, men hjælpes han i sin færd med at befri Harry, giver han de rette oplysninger.

- Stammen af vilde aber – i den sydlige ende af ruinen bor en stamme af vilde aber, kridhvide menneskeaber, og det siges, at de har en magtfuld leder, som de holder skjult.
- Kældrene – i hallen (#32) tilstødende denne sal (#25) er en trappe, som fører til de dybereliggende kældre. Der er en virkelig fæl stemning af ondskab og dæmoni fra de kældre, og de bør klart undgås.
- Trollden – der er en trolld, som holder til her i gangene, men den drikker sig ofte så fuld, at man kan liste uden om den, mens den sover sin brandert ud.
- Der er en mystisk blå dør ikke langt herfra, men den er svær at komme til og låst.

#26 – Den sammenstyrtede hal – vest

Bag de enorme døre er resterne af en sal. Få meter inde er den styrtet sammen, men ud fra højden op til loftet og bredden ud til siderne, så må dette have været en vældig sal. Nu er det meste styrtet sammen, og alt herinde er dækket af et tyndt lag støv. På de intakte mure er der rester af vægmalerier, men mange er beskadiget af tiden eller graffiti. Et sted inde fra sammenstyrningen er en der en dæmpet lyd – nogen eller noget rører på sig.

Det meste af hallen er borte, men to sektioner er tilbage, rum #26 og rum #24.

Vægmalerierne: Malerierne er beskadiget af tid og flænger og af graffiti fra orker, gobliner og andre. Talrige krigerer i procession er tegnet på væggene (krigerne ligner statuen ved #23). Malerierne strækker sig til over porten, hvor der er malet en rød sol, som sender sine stråler ud over væggen. Midt i den røde sol er malet en besynderlig figur – studeret nærmere ligner den en slags nøgle (det er den røde nøgle, se rum #... og A1).

Noget rør på sig: Inde mellem de sammenstyrtede murrester kan man se sprækker og hulrum, og bag en stor tung sten kan man ane en skikkelse, som er fanget derinde. Med et styrketjek 8 kan en tung klippeblok løftes væk. Den fangne skikkelse er en levende marmorstatue, der på afstand er let at forveksle med et menneske, men når man først har ryddet nok sten væk, kan man se, at det er en marmorstatue, der bevæger sig – og den kommer nu kravlende ud – det er en **levende statue-overkrop**.

Statuen kan standses ved at lade den mødes med sin underkrop, som er fanget under murbrokkerne et andet sted (i rum #24). Hvis de to dele ikke er slået i smadder, vil de glide sammen, og på magisk vis bliver statuen intakt, og den bevæger sig ind i sal #26, hvor den stiller sig lige inde ved siden af døren på sin gamle plads, og her vogter den over en sal, som ikke længere findes.

#27 – Den ensomme dværg

Bag balkonen er en gang, som fører ind til resterne af et sammenstyrtet kammer:

Rummet er domineret af nedstyrtede klippeblokke, og hvor stort det oprindeligt var, er ikke til at fastslå, men resterne af rummet er tomt ud over en række brædder og få ødelagte møbler, spredt ud over rummets gulv. Dog, i et hjørne, skjult under en sammensunken rustning, ligger de oldgamle rester af en dværg. Ud bag den uldne ødelagte pladerustning, stikker knogler og rester af stof.

Ved at undersøge dværgen ser spillerne at dværgens knytter sin venstre hånd omkring et objekt. Hvis de tvinger dværgens hånd op, ser den gemmer på en blanksleben sten. Kun hvis en dværg eller en karakter med tilstrækkelig intelligens (16+) er i blandt gruppen, kan de finde ud af at stenen faktisk er en *ritesten*; for alle andre ligner det en sleben sten uden værdi. Ritestenen dækker over en *Sorgens ritesten*. Dværgen har også, foruden den ødelagte pladerustning (denne kan repareres for ¼ af prisen for en ny rustning ved en smed) pladerustning, et kortsværd og 15 sølvmønter.

Kamrene bag salen (rum 28-31)

Disse lokaler ligger over elementkamrene 39-44, og der er sprækker i gulvene, som giver adgang mellem de to etager.

Sprækkerne: Sprækkerne er opstået af uransagelige årsager. Det kan være kældrene, som har slået sig, eller er blevet forskudt hen over de hundreder af år, men det kan også være enorme okkulte kræfter, der trængt gennem klipperne. Sprækkerne giver modige karakterer muligheden for at skyde genvej gennem hulesystemet.

- **Sprækken i gangen over rum #39:** Det er let at træde ind over sprækken, og det kræver et behændighedstjek 7 at mase sig gennem sprækken. Fejler tjekket, sidder man fast, indtil hjulpet fri.
- **Sprækken i gangen over rum #42:** Det er intet problem at træde ind over sprækken, og det kræver et behændighedstjek 6 at møve sig gennem sprækken. Fejler tjekket, sidder man fast, indtil hjulpet fri.
- **Se rum #29 for den tredje sprække.**

#28 – Stirrefrøens kammer

I åbner døren ind til et helt mørklagt rum. Det er svært at se enden af rummet, selvom den ikke virker særlig langt væk fra hvor i står; det er som om et unaturlig mørke bor herinde. Lidt midt i rummet, fra top til bund, lyser en ca én meter i diameter kegle af klart skinnende lys. Centreret i midten af keglen, sidder en frø og stirrer intenst på jer.

"Kvæk ... Kvæk" siger den, mens den stirrer på jer. "Kvæk kvæk"

Frøen er en nordhinterlandsk stirrefrø kaldet en Hurtygfrø. De bliver ret store, 20-30 cm i længden og nogle gange lige så brede. Hurtygfrøen er ikke til fare for karaktererne, men den vil angribe alle andre frøer (eller fluer), der bringes ind i rummet. Frøen vil ellers ikke hoppe ud af lyskeglen, og den vil ikke forsvare sig mod karaktererne, hvis de angriber den. Frøen har intet monster-ark og 'kan ingenting'.

Lyskeglen er magisk. Den vil forsvinde efter kort tid, hvis frøen dør eller fjernes fra lyskeglen. Stirrefrøen og lyskeglens gøremål i rummet er åbenlyst mærkeligt og uforklarligt.

#29 – Hyænefolkets kammer

En klam stank af fugtig pels og indtørret blod hænger i luften, og et dæmpet lysskær fra et par oliekerter oplyser et langstrakt kammer med en voldsom sprække, som løber ned gennem rummet oppefra og ned gennem rummets vestvæg og gulvet.

Fire par øjne gløder i mørket, da fire pelsede skikkelser kigger i jeres retning. De blotter tænderne i deres lange snuder, og rejser sig, værende et hoved højere end selv den højeste af jer. Deres ansigter minder om hyæner.

Herinde holder **4 gnolde** til. De har et samarbejde med orkerne (rum #25), og hvis orkerne kalder på dem, kommer de rendende. Gnoldene holder til i ruinen, mens de venter på, at det bliver mørkt, og de atter skal ud og jage. Gnoldene har indrettet rummet med primitive sengelejer af skind fra deres bytte, og roder man skindene igennem finder man ikke kun hjorte og vildsvineskind, men også ræveskind, ulveskind og menneskeskind. På væggen hænger en lædertaske beklædt med langt hår (lavet af huden og skægget fra en dværg), som indeholder 7 guldstykker, 63 sølvstykker, 39 marmormønter (se rum #3) og en *lykkemønt*.

Sprækken: En vældig sprække har dannet sig med tiden. Den løber et sted fra oppe over lokalet, ned gennem væggen mellem rum #29 og #30 og videre ned gennem gulvet til rum #44. Det kræver et behændighedstjek 5 at møve sig gennem sprækken (*ulempe* hvis man har medium rustning eller større på, eller hvis ens oppakning er fyldt). Fejler tjekket, sidder man fast, indtil hjulpet fri.

Gnoldene: De fire gnolde er Krisk, Trask, Grask og Knusk. De er dumdristige, men har ingen interesse i at kæmpe mod en tydelig overlegen modstander. De kender ikke meget til ruinen, men de ved, at der er en usynlig kræft under jorden ved begge sprækker – den ude i gangen kan de mærke en dunkel ondskab fra, og den inde i rummet føles som "vinden, der synger".

#30 – Bagkammeret

Døren mellem #30 og #31 er blokeret på denne side.

Ragelse og skarn og løse stenblokke flyder herinde, og en fæl stank af råd og rester hænger kvalmt i luften. Halvdelen af kammeret er styret sammen, og en enorm sprække løber gennem den ene side af rummet. I nordvæggen er en dør, som er blokeret af lille trætønde.

Foruden døren mellem dem, er rum #30 og #29 forbundet af den sprække, som løber ned gennem muren mellem de to rum. Rummet herinde er fyldt med skarn – affald fra gnoldene og madrester/ådsler, som de bruger til at fodre ådselsluskeren i #31. Blandt ragelset er forrevne klæder, ødelagt værktøj og andet ubrugeligt habengut. Trætønden, der blokerer døren, er tung men til at fjerne – den er vægtet med sten og jord.

Nede i sprækken balancerende skrøbeligt på en kant ligger *Det tabte øje* – en magisk sekskantet krystal på størrelse med et menneskeøje – og hvis man kigger ned i sprækken, kan man se det. Det ligger et godt stykke nede og er vanskeligt at nå. Det kræver et behændighedstjek 14 at nå ned og gribe fat i *Det tabte øje*, og fejler man tjekket, triller *Det tabte øje* ned gennem sprækken og lander i rum #44.

#31 – Trappen ingensteds hen

Inde fra dette kammer lyder en bumpen mod døren, hvis karaktererne støjer på deres side. Det er kammerets ådselslusker, som ivrig af sult prøver at komme til heltene, men indtil de åbner døren, sker ingenting.

Gulvet er dækket af løse sten, som stammer fra en sammenstyrtning, og mellem dem strøet ligger afgnavede knogler. I er trådt ind i en trappeafsats, hvor en bred trappe i vestre side fører både opad og nedad, men begge dele er blokerede af enorme stenblokke fra sammenstyrtninger.

Trapperne op og ned er styrtet helt sammen, og det er usikkert, hvor de ville føre hen. En **ådselslusker** er fanget herinde. Den er tiltrukket af stanken i rum #30, og det er lykkedes gnoldene (i rum #29) at fange den bag dørene. Ådselsluskeren er desperat sulten, og den angriber alle, der går ind til den (dens indledende vilde angreb tæller som et *stormangreb*). I sin sult kan den let distraheres eller lokkes væk med mad. Hvis ådselsluskeren hører, at der er folk bag dørene til dens fangenskab, bliver den så ivrig, at den begynder at banke mod døren.

Oppe under ruinloftet i trappen opad, gemmer sig i sprækkerne **tre stirges**, som overnatter herinde, indtil det er mørkt, og de skal ud og jage. De tre stirges kan klemme sig gennem klipperne op til overfladen, og de er ikke interesseret i ådselsluskeren, men de er sultne nok til at kaste sig over indtrængere, der angriber ådselsluskeren.

Kældrene (rum 32-38)

Kælderområdet er et komplekst område bestående af to sektioner. Den ene sektion er den levende klippes grav, og den anden sektion er et fængsel for en dæmonisk ånd. Adgangen til området er via porten i hal #32 eller via sprækkerne i gulvet i området omkring hal #25. *Hvis du som spiller ikke vil bruge kælderområdet, så lad porten i hal #32 være spærret af en magisk barriere, og lad spillerne forstå, at de i denne omgang ikke kan komme igennem her (men at det i senere runder vil være muligt).*

#32 – Hallen

En bred hal med solide stenvægge og smukke hvælvede lofter strækker sig foran jer. Halvejs nede er en vældig port, og overfor er en trappe, som fører opad. Fra syd kommer lyset fra et større bål.

Trappen i den nordlige ende er halvt styrtet sammen, men svartedværgene (rum #16) holder den farbar, og trappen mod øst er styrtet sammen. Den førte op til dele af bygningen, som ikke længere findes. Orkernes bål i #25 kaster sit lys ind i gangen.

Porten i vestvæggen: En stor solid port dekoreret med flader og vinkler, som forestiller facetterne på vildtvoksende krystaller. Porten er låst med kompleks lås (dirketjek 6; kræver evnen til at dirke låse op for at kunne forsøges åbnet), eller den kan tvinges op (styrketjek 12; hjælpere giver *fordel* på tjekket) – men porten falder i igen med et brag bagefter og skal tvinges op igen (fra indersiden er porten ikke låst og kan tvinges op med styrketjek 8).

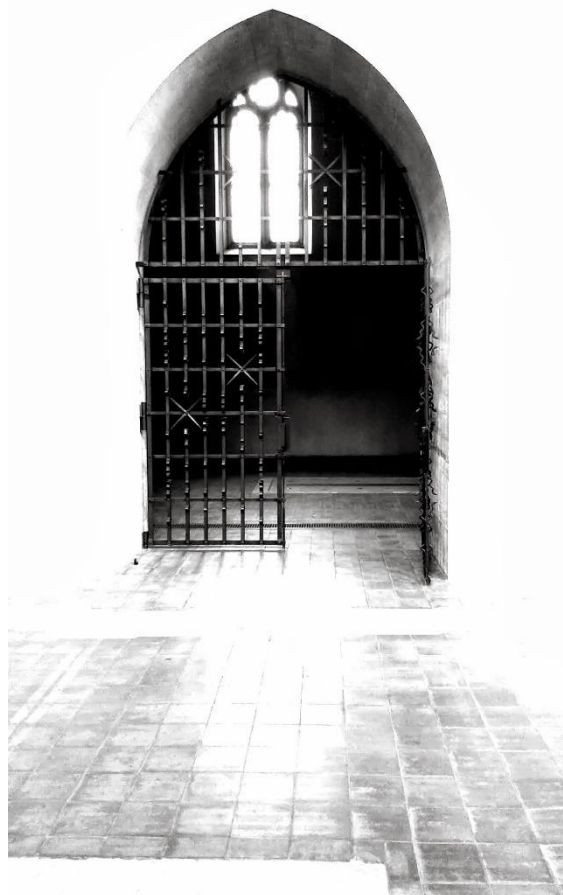
Er porten låst?: Luften flimrer svagt foran porten, og af og til løber elektriske udladninger hen over den svagt flimrende luft. En kraftfuld magisk barriere spærre porten, og ingen trolddom eller våben kan sprænge barrieren – lad spillerne forstå (inden de brænder dyrebare ressourcer af), at porten er blokeret for nu. Spær kun porten af, hvis du ikke vil bruge kælderregionen.

#33 – Trappesalen

Foran jer åbner sig en bred hal, som et godt stykke fremme fører ned af en trappe. Luften er tung og støvet. Gulvet er dækket af hvide marmorstykker, der forestiller forskellige kropsdele fra ødelagte statuer. I tæller resterne af seks statuer ud fra de marmorhoveder, der ligger på gulvet. Deres ansigter er sørgmodige, og små, stivnede marmortårer løber ned over deres kinder.

På gulvet ligger de spredte rester af seks marmorstatuer. Det er uklart, hvad der har slået dem i stykker, og hvor statuerne har stået (for der er ingen oplagte pladser til dem).

Væggene er dekoreret med store marmorplader i hvilke smukke årer i røde og blå nuancer løber i mange retninger. Pladerne er poleret med omhu, og deres størrelse og smukke naturlige mønstre gør dem til smukke statussymboler (som er umulige for heltene at slæbe rundt på).



#34 – De små sten

Døren binder og er svær at få op. Efter lidt masen og skubben får i skubbet døren til side. Rummets gulv er fyldt op med små sten, at dømmen efter aftrykket efter hvor i åbnede døren, er der mindst 10 cm højt lag af fine grusstørrelse sten. Laget ligger tæt over hele rummet, og der er intet andet synligt langs vægge, gulv eller loft. Kun de små, fine sten...

Ud over stenene er der ingenting i rummet. (Og nej, end ikke spillede ved hvorfor dette rum er fyldt med sten)

#35 – Statuernes værksted

På vej ned af trapperne mod salen:

Forude kan I høre støj. Det er en rytmiske lyd af metal mod sten. Det er ikke store, voldsomme slag, men snarere mange fine stød og hug. Det ekkoer gennem gangen og op af trappen.

Ved ankomsten til salen:

Forude åbner sig en sal fyldt med halve og mangelfyldte statuer. Overalt står hvide marmorskikkelser – nogle er kun skåret halvt ud af deres stenblok, andre er klodsede og ufærdige og mangler detaljer. Gulvet er overstrøet med støv og brudstykker af marmor. I den sydlige ende af salen er en dør, og midt i gulvet i den vestlige ende er en trappen, som fører dybere ned. Der er helt stille.

Kammeret er et værksted. Mellem de talrige halvfærdige og ufærdige statuer er der borde, marmorblokke og lignende, men der er intet værktøj, og der er ingen tegn på hvem, der laver lydene – og muligvis ser det ud til, at nogen arbejder videre med statuerne, mellem eventyrernes besøg?

Giv gerne spillerne en fornemmelse af, at deres karakterer bliver overvåget, at der er noget eller nogen, som skjult mellem statuerne følger dem, men de kan ikke få øje på det. Er det mon statuerne selv?

#36 – sidekammeret

Døren:

Døren er skåret ud af grøn sten, og midt på døren er relieffet af et træ i brun keramik. Hvert et blad kan ses på den ranke stammes vildtvoksende krone. Det er et ældgammelt træ. I den ene side er et dørhåndtag i grøn sten, som forestiller en tudses grimme ansigt formet i et bredt smil med tungen langt ude af munden.

Døren er låst med en fortryllelse, der gør den umulig at dirke op. Døren kan brydes op med et styrketjek 22. En magisk aura hænger omkring tudsen, som er dørens håndtag. Hvis man kysser tudsen, forvandles man til en tudse, og døren åbner sig. Døren åbner sig også, hvis der dryppes vand på tudsens tunge.

På indersiden af døren er dørhåndtaget udformet som tudsens rumpe. Hvis en tudse kysser denne del, ophæves tudseforvandlingen, eller tudsen forvandles til et menneske (hvis den bare var en almindelig tudse).

Kammeret:

Bag døren åbner sig et langt, smalt kammer med grønne stenvægge, der driver af fugt, men fugten samler sig i enorme fugtperler på størrelse med en knyttet næve, og de flyder yderst langsomt ned af væggene. Luften er kølig, og den føles nærmest våd. I bunden af kammeret står en piedestal i sort sten, og på stenen står et

miniaturetræ omtrent 40cm højt, som lyder med en grøn aura. Af og til lyd et dæmpet plask, når en af de enorme dråber falder fra loftet til gulvet med en klistret lyd.

Rummet indeholder en slags magisk fælde eller prøvelse i form af de store dråber, som har magiske effekter på ting, som de rammer. I bunden af kammeret står soklen med nøglen, heltene søger, og de skal undgå at strejfe dråber på væggene, at træde på nyligt faldne dråber eller at blive ramt af dråber fra loftet.

Miniaturetræet: Inde mellem træets grene og løv kan man se **Den Grønne nøgle**, som er årsagen til at hele træet lyser op. Fjernes nøglen, forsvinder gløden, og det lille træ bliver til et almindeligt miniaturetræ (2 guldstykker værd, hvis man kan finde en interesseret køber – det kræver et karismatjek 10. Nøglen kan uden vanskelighed fjernes fra træet. Hvis træet fjernes fra soklen, falder straks 1t6 dråber fra loftet.

Dråberne: Dråberne dannes af fortryllet vand, der siver gennem loftet og danner dråber, som enten falder ned eller glider langs væggen. Alle dråberne udstråler en blanding af elvermagi og alkymistisk forvandlingstrolddom for de, der kan sanse magi – og det er magi, som udløses, når dråberne berøres.

Dråberne falder: Regelmæssigt falder tunge dråber fra loftet, og når man træder uden om dem, risikerer man at komme tæt på væggene eller at træde i en dråbe, som faldt lidt tidligere. Hver person, der bevæger sig ned i korridoren, risikerer at blive ramt af 1t3 faldende dråber, som de skal undgå.

At undgå dråberne: Det kræver et behændighedstjek 10 at undgå en faldende dråbe. Fejler tjekket med mere end 4, når man ikke at træde væk, inden man rammes af den faldende dråbe. Brug nedenstående tabel. Fejler tjekket med 4 eller mindre, undgås den faldende dråbe, men der er risiko for, at man rører en af de andre dråber. Der skal nu klares et behændighedstjek 8. Hvis det fejler med 4 eller mindre, træder man på en dråbe, og fejler det med mere end 4, strejfer man en dråbe på væggen i stedet. Brug nedenstående tabel.

At skærme sig mod dråberne: Ting, der rammes af dråberne (f.eks. skjolde, træplader, stenblokke) oplever en af to forvandlinger: 1) Bliver ekstremt tung eller 2) bliver ekstremt bøjelig. Hårde, solide ting som stenblokke får mangedoblet deres vægt, når en vanddråbe lander på dem, og det kræver hver runde et styrketjek 12 at holde dem oppe. Faste ting, som f.eks. træskjolde, bliver bløde og skøre at røre ved. De slasker sammen efter 1t4 runder og er værdiløse.

At røre en dråbe:

- *At træde på en dråbe:* Hvis man træder på en nyligt falden dråbe, hænger ens fodtøj fast (fortryllet fodtøj kan løsnes med et tjek 8). Hvis man træder uden fortøj på dråben, skal der ruller 1t4 på dråbetabellen.
- *At strejfe en dråbe på væggen:* Hvis man kommer til at skubbe, røre eller strejfe en af de langsomt glidende dråber, skal der ruller 1t4+2 på dråbetabellen.
- *At blive ramt af en faldende dråbe:* Hvis man ikke er skærmet mod dråberne og bliver ramt af en faldende dråbe, skal man rulle 1t4+4 på dråbetabellen.



1t4+0/+2/+4	Dråbetabellen
1	<i>Dråben ætser</i> – tag 1t10+8 i skade.
2	<i>Dråben forvandler</i> – karakteren begynder at forvandles til en kæmpetudse, og skal klare et Resistens (stamina) 6. Hvis det fejler, forvandles karakteren til en kæmpetudse. Hvis det er en succes, rystes det meste af forvandlingen af, men karakteren har stadig milde tudsetræk i ansigtsformen (mister 1 point i karisma; har <i>fordel</i> på parlay-tjeks med frøfolk).
3	<i>Dråben forvandler tungen</i> – karakterens tunge fortrylles, så den kan spile op til 15cm ud, og den bliver yderst sensitiv. Sansetjek involverende tungen <i>gøres med fordel</i> .
4	<i>Dråben skaber tørst</i> – karakteren bliver grebet af en fortryllet tørst, og indtil karakteren har drukket, hvad der svarer til 7 dagsrationer i væske, drikker karakteren løs af alt, der er inden for rækkevidde – det kræver et Resistens (Vilje) 12 ikke at drikke dyre drikkevarer eller trylledrikke, og et Resistens (Vilje) 6 ikke at drikke giftige substanser. Det store væskeindtag skader ikke karakteren ud over effekterne alkohol, gifte og trylledrikke.
5	<i>Dråben klistrer</i> – et tyndt lag af klistrende væske dækker store dele af karakteren og dennes udstyr. Alle bevægelser bliver fulgt af et ritsch, og der er <i>ulempe</i> på at lægge ting væk eller tage ting fra karakteren. Den klistrede effekt kan fjernes med et bad, men indtil da er det noget nær umuligt at lægge noget fra sig, uden at det skal trækkes fri.
6	<i>Dråben hæmmer tale</i> – karakteren får svært ved at tale. Al tale følges af voldsom hosten og hakken og af kvækkende lyde. Det giver <i>ulempe</i> til parlay-tjeks, og hvis ikke spilleren rollerspiller de kvækkende lyde og den svære hakken, tager karakteren 1t4+4 i skade fra smerterne. Effekten holder en time, hvorefter en stor fed tudse springer fra karakterens hals
7	<i>Dråben skaber bylder</i> – karakteren skal klare et Resistens (gift) 6 tjek. Hvis det fejler, begynder store væskende bylder at vokse frem overalt på karakteren. Det er yderst smertefuldt for karakteren (<i>ulempe</i> på anstrengende handlinger og handlinger krævende koncentration). De væskende bylder varer i en time, hvorefter de tørrer ind og forsvinder helt efter 8 timer. Andre væsener som rører de væskende bylder skal klare et resistens (gift) 6 tjek, eller blive ramt af den sviende væske (giver <i>ulempe</i> til handlinger de næste fem minutter).
8	<i>Dråben helbreder</i> – karakteren helbredes for gift, sygdomme og skader. Eventuelle sygdomme og gifte forsvinder, og karakteren heles for 3 førstehjælpsterninger.

#37 – Graven med den levende klippe

Trappen fører stejlt ned til en enorm sal, hvor loftet forsvinder et sted i mørket over jer. Væggene er formet af rødbrun sten, der ligner stivnet ler. Der er folder, kanter og sprækker overalt med lange, dybe skygger, og det er ikke til at sige, hvad der kan skjule sig i disse. I midten af salens gulv er et enormt hul, og i midten af sydvæggen er en stor port, der ender i en spids. Fra et sted i mørket over jer, kan I høre dæmpede lyde, der lyder som en skraben og slag.

Salen er enorm, har ujævne vægge, der skaber skygger, og sammen med ekkoet og de mystiske lyde, giver det let en uhyggelig stemning.

Mystiske lyde: kammeret ligger lige under lokalerne #19, #20 og #21, og aktiviteter i disse kamre ekkoer ned gennem gulvet.

Graven: Midt i gulvet er en stor, åben grav. Et lille stykke nede er den fyldt med marmor:

Hernede venter et besynderligt syn. Det ligner et stivnet hav med druknende skikkelser, alt i hvid marmor med røde vener. Det ser ud som om at vældige bølger er ved at opsluge skikkelser, der kæmper for at holde sig over overfladen, da det hele stivnede sig med et. I kan tælle mindst otte skikkelser i marmoret – men hvem har skåret og hakket dette besynderlige skue?

Graven er ikke et forsøg på at genskabe et motiv af skikkelser drukende i havet. Det er levende marmor, som bevæger sig ekstremt langsomt, så det ser stivnet ud, men ud af gravens marmormasse – som bølger ekstremt langsomt frem og tilbage – kæmper levende statuer med at blive skabt. Kan de opnå ekstra livskraft fra levende væsener fremmes tempoet.

#38 – Klippernes helligdom

Lyset fra jeres fakler reflekteres i talrige blanke stenflader, og overalt er der kis og krystalflager, som reflekterer lyset som glimtende mønstre. Foran jer er et kammer med hylder på væggene, og rundt om på hylderne er talrige stenfigurer uden tydelig form. De fleste er 10-15cm høje, andre er 30-40cm, og atter andre står på gulvet under hylderne og har en højde på en meter eller så. Der er hundredevis af stenfigurer, og de minder alle vagt om humanoider, men deres kroppe er uden detaljer, og de virker alle ufærdige. Bagvæggen er rund, og midt på den er en vældig stencirkel dekoreret med smukke mønstre, måske en meter i diameter, og midt i cirklen er relieffet af et kvindeansigt, som stikker halvt frem og vender siden til.

Alt herinde er af marmor, hylderne, stenfigurerne og relieffet anbragt i stencirklen.

Stenfigurerne: De kommer i mange størrelser, alle er de i marmor, og som fælles træk har de konturerne af en krop og et hoved, men ingen tydelige træk ... endnu.

Relieffet af kvindeansigtet: Lige nu kigger hun ud mod kammerets side og har derfor siden af sit ansigt til karaktererne, men kommer de inden for en meter af hende eller udforsker rummet omhyggeligt, vågner hun – gå til scenen *Klippen vågner*.

Scene: Klippen vågner

Med et vender statuens hoved sig mod jer og øjnene blinker en gang. Så er det som alle figurerne vågner – deres kroppe bevæger sig, de strækker armene frem mod jer, og fra deres åbne munde kommer en langsom klagende lyd. Figurerne omkring jer har ingen form, men i takt med at de bevæger sig, kan I se træk dukke frem, de er ved at tage form – og de tager form efter jer!

Hvis karakterer udforsker kammeret, vågner klippen op. Den kan mærke de levendes tilstedeværelse, og dens mål er at stjæle de levendes form og livskraft til hurtigere at skabe flere levende statuer. Klippen er også interesseret i at vække graven i forgående kammer #37 til live, så skikkelserne i marmoret hurtigere kan dannes – og det kan kun gøres med blodet fra levende væsener.

Den levende klippe

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2 [mange kroppe]; Resistens 14; Morale 12 (Frygtløs 19); Angreb: Næve+4; Skade 1t6

Mange kroppe: Den levende klippe har mange kroppe. Dens primære krop er relieffet med kvindeansigtet, som forbliver hvor det er, men Den levende klippe kan lade kroppen træde ud af væggen. I stedet foretrækker den at bruge de talrige statuetter inde i kammeret, som tager form efter karaktererne. De enkelte statuetter er relativt harmløse, men mængden af dem kan rende gruppen over ende. For Den levende klippe er de mange små kroppe en del af dens samlede hele, som fingre, hænder og arme er det på mennesker.

- *Kroppenes angreb:* Hver krop har Tærskel 6, Sår 2, men Den levende klippe har over 100 kroppe, der hver især jager de levende. Små kroppe angriber i flok for et samlet angreb (+4 angreb, skade 1t6), mens

mellemstore kroppe kan begå angrebet alene. I praksis betyder det, at Den levende klippe kan lave tre angreb hver runde mod hver modstander.

- *Rende over ende*: Hvis kroppene lykkedes med tre angreb mod en modstander og for hvert angreb, som er en ekstrem succes (ren 20'er), opnår kroppene *et greb*. For hver *greb* klynger de sig til ofret, mens nye kommer til for at angribe. For statuerne opnår tre *greb*, har fanget deres modstander, og de slæber nu af sted med denne for at kaste vedkommende i graven. Det kræver et styrketjek 8 at rive sig fri af et *greb* – og for hver 4 point over 8, river man sig fri af et ekstra *greb*.

Magisk konstruktion: Den levende klippe er ikke et biologisk væsen, og de svagheder, som levende væsener er underlagt (gift, sygdom, træthed etc.), påvirker ikke Den levende klippe.

Begriber ikke de levende: Den levende klippe har meget svært ved at forstå levende væsener, deres opførsel og kultur, og den distraheres let, når den stopper op for at finde ud af, hvad der foregår. Parlay-tjeks har *fordel*, men i de fleste tilfælde er resultatet, at Den levende klippe stopper op og vender sin opmærksomhed mod den talende i en runde eller to, hvorefter den fortsætter sine aktiviteter (hvis Den levende klippe fortsat er under angreb, vil den stadig forsvare sig og angribe tilbage).

Blod fra levende væsener

Hvis der falder dråber eller større mængder af blod over graven i rum #37, begynder klippen at bevæge sig meget hurtigere, næsten lige så hurtigt som mennesker. Skikkelserne i marmormassen begynder at kæmpe sig fri, og de tager form efter den person, som har skænket dem sit blod. De levende statuer tåler ikke, at deres ophav forbliver i live, og de vil oplugt af et morderisk vanvid gå direkte efter deres ophav for at dræbe denne (og skænke resterne af vedkommendes blod til graven).

Det tager statuerne i marmormassen 4 runder at komme fri. Efter fire runder kommer 4 **levende marmorstatuer** fri, og hver runde derefter kommer 1t4-2 (min. 0) statuer fri af marmormassen, og det fortsætter de med, indtil Den levende klippe er besejret, eller der ikke er mere frisk blod i bassinet.

Med for mange statuer levende kan den bedste strategi muligvis være retræte. Statuerne holder sig fra Iblis' kammer, og de vil ikke invadere resten af hulerne endnu, så de forlader ikke kældrene.

Det Elementære Ondskabs Kælder (Rum 39-44)

Kælderen er et fængsel for en mægtig skyggedæmon kaldet Iblis fanget af krigeren Izrumin. For at holde dæmonen fanget var den oprindeligt holdt spærret inde bag fire segl, der bandt hver deres elementarånd. Formålet med fængslet gled dog, som årene gik, ind i glemslen. Kælderen blev anvendt til andre formål og langsomt blev seglene brudt, og Iblis begyndte at smyge sig fri. Nu mangler den bare nogen til at bære den ud i lyset igen.

Som helhed er kælderen mørk og tør. Væggene er pænt tilhuggede, og dækket med puds og kalkede.

#39 – Lageret (Ante-rummet)

Jeres umiddelbare indtryk af kammeret foran jer er, at det er et kælderrum som mange andre, fyldt med alskens skrammel i kasser og kister stablet i vakkelvorne bunker. Der er dynget læssevis af ting op, og alt er dækket af støv og spindelvæv. Tydeligvis er det længe siden, nogen har været her.

Bunkerne af skrammel er så høje at man fra trappen ikke rigtigt kan se de tre døre ud dybere ind i kælderen.

Den gamle magi: Skjult under støv og kasser kan man imidlertid finde spor af komplicerede magiske cirkler og runer. At fjerne bare en smule støv gør det muligt at finde nogle runer, og troldfolk kan identificere at det er elementær magi (Intelligens-tjek 7), men for at kunne afgøre præcis, hvad cirklerne var til for, kræver det, at der flyttes en del kasser og støv, hvilket vil tage 10 til 20 minutter alt efter hvor mange der hjælper til.

Bunkerne med skrammel: Man er naturligvis velkommen til at rode i kasserne, men som nævnt indeholder de primært skrammel af den slags man sætter i kælderen og glemmer alt om. For hver ti minutter man roder kan man dog finde et eller andet fra nedenstående tabel:

1t8 Hvad kasserne rummer	
1	En flaske olie – flasken er klistret men intakt
2	En entrehage – lidt beskidt men stadig brugbar
3	Et bundt jernspigre (5 styk) – lidt rust på dem, men stadig brugbare
4	En <i>flaske modgift</i> . Hvis dette resultat opnås igen, findes en lille flaske portvin i stedet
5	En lædermaske med et påmalet dæmonansigt – beskidt og ildelugtende
6	Et komplet sysæt med nål, tråd og des lige.
7	Et par solide vinterstøvler dekoreret med fjer
8	50% chance for et <i>heksesøm</i> , 50% chance for en <i>helbredende drik</i> . Hvis dette resultat opnås igen, findes i stedet en flaske gammel vin.

Sprækken: I loftet er der en sprække der fører op til gangen mellem rum 25 og 28. Det kræver en behændigheds-tjek sværhedsgrad 7 at mase sig igennem, og klarer man den ikke, sidder man fast og skal have hjælp til at komme fri.

Døre: Der er tre døre ud af lokalet. Dørene til lokale #40 og #43 er vellavede trædøre med tunge messingbeslag. Et nærmere studium af døren til #40 vil afsløre tegn på mug og jernspåner i træet. Døren til lokale #43 har sodmærker og sprækker. Ingen af de to døre er låst.

Døren til #42 er dækket med kalk og puds, men da pudsen er begyndt at krakelere er det ikke specielt svært at se at der er noget skjult bag væggen (visdomstjek 8, automatisk hvis man har nogen specielle evner ud i arkitektur eller at finde hemmelige døre). Under pudsen er der en tung bronzeport dækket i ældgamle alkimistiske runer. Specielt fire kunstfærdigt udskårne ædelsten (Granat (ild), Topas (luft), Aquamarin (vand) og Opal (jord)) springer i øjnene. Disse juveler indeholdt engang de fire elementarånderne, der holdt Iblis fanget, men de er nu sluppet fri. Hvis spillerne ikke selv gætter det, så vil et intelligens-tjek 10 (automatisk for Alkymister) gøre det klart, at ædelstenene er relateret til de fire elementer.

Døren til #42 er låst (simpel lås; dirke lås-tjek 10), men formålet med låsen var primært symbolsk. Et Sanse Magi-tjek 8 vil bemærke at døren er gennemsyret af beskyttelsesmagi, men også at magien er faldet fra hinanden, og at der mangler noget i ædelstenene. Noget, der kan give trolddommen kraft nok til at virke igen. Et intelligens-tjek 12 (+2 bonus for at have kendskab til religion eller gamle historier) vil gøre det muligt at dechifrere nok af runer til at regne ud at de beskriver en oldgammel skyggedæmon.

Iblis' indflydelse

Iblis er langt fra fri af sit fængsel, men efter at elementarånderne er sluppet ud af ædelstenene i døren til #42, er den begyndt at kunne sprede sig ud i kælderen, og den venter nu blot på at der kommer noget lys, der kan vække dens skygger til live.

Hvis man opholder sig mere end 10-20 minutter i lokalet, mens der er lamper tændt, vil Iblis begynde at trænge ind i karakterernes skygger. Der kan evt. laves et resistenstjek (visdom) 12 for at forlænge processen. Det forhindrer ikke på sigt Iblis i at få indflydelse over skyggerne, men kan bruges til at bestemme hvem der først bliver påvirket, og som en slags advarsel om at der foregår ubehagelige ting i kælderens.

Iblis' påvirkning kan have flere konsekvenser – Skyggen bliver mere tydelig, man får flere skygger, en skygge får nye lemmer eller begynder at bevæge sig uafhængigt af ens egne bevægelser. Man vil også begynde at høre skyggerne/Iblis tale til en. De kan bede om mere lys (så de kan blive flere), glæde sig over endeligt at være fri af deres fængsel (hvilket hjælper til at gøre spillerne opmærksom på fængslet) og at have nogen til at bære dem ud, og når de får bedre fat vil de også håne spillerne.

I første omgang er det ikke farligt, omend det kan virke foruroligende på folk, der opdager det (-2 på fredelige parlay tjeks, +2 på trusler). På dette tidspunkt er der en spinkel chance for at undslippe, idet man ved at slukke alt lys (og dermed fjerne alle skygger) kan undslippe kælderen uden af bære Iblis med sig. Bliver man i kælderen i mere end en halv time er man blevet bærer for Iblis, og man kan ikke længere bevæge sig i mørke (Da man er blevet afhængig af at have en skygge).

Den eneste måde at komme af med Iblis' påvirkning er at få dæmonen spærret inde igen. Hvis spillerne ikke selv regner det ud, så vil Iblis nok selv afsløre gennem sine håntaler ("I begyndelsen var mørket – Tror du virkeligt at du kan overgå mig", "For hvert lys I tænder bliver vi bare flere", "Hah – Selv I døden vil du kaste en skygge. Du undslipper mig aldrig"). For at binde Iblis skal man have fanget de fire elementarånder igen – hvilket er det resten af kælderen handler om.

Elementarånderne

Elementarånderne er flygtet til de nærliggende lokaler, hvor de har søgt tilflugt i 'boliger', der passer til deres natur. For at få Iblis' magiske fængsel til at virke igen, så skal man have åndernes kraft tilbage i de fire ædelsten, hvilket som udgangspunkt betyder at man skal have overvundet eller fanget dem.

Generelt for alle de fire ånder gælder, at der er tre skridt der skal til for at få dem fanget igen. Først skal man have lokket dem frem, så skal man overvinde dem, og endeligt skal man have fanget deres essens. Kernen til dette er at forstå hvordan elementerne relaterer til hinanden. I den tradition af magi, der er blevet brugt til at binde Iblis er elementerne fanget i et sten-saks-papir-agtig relation, som følger:

- Jord slår Luft
- Luft slår Vand
- Vand slår Ild
- Ild slår Jord

For at lokke et element frem er det nemmest at bruge det element som den pågældende ånd er stærkere end. For at overvinde det er skal man bruge det element, som er slår det. Og for at binde det skal man have et fængsel/en beholder, der passer til elementet selv.

Man kan også prøve at forhandle med elementarånderne. Som udgangspunkt er de dog ikke specielt samarbejdsvillige. Det var bestemt ikke med deres gode vilje, at de blev spærret inde i juvelerne for lang tid siden, og de synes ikke at det er rimeligt at de skal ofre sig for at skærme menneskeheden fra sine dæmoner. Men deres indbydes rivalisering kan vendes imod dem.

#40 – Brønd (Vandets hjemsted)

I dette lokale er der indrettet en brønd, og ser man efter vil man også bemærke at dette rum i det hele taget er væsentligt fugtigere (men ikke specielt koldt) end resten af kælderens, med vægge, der glinser og pletvis er bevokset med mos. Ikke overraskende er det her Vandelementarånden har taget bolig. Et Sanse Magi-tjek 10 afslører nemt en kraftig magisk aura ved vandet – og man får klart et indtryk af at der bor et eller andet i vandet.

Vandånden

Lokke frem: Vandånden lader sig provokere af ild, så alene det at kaste lys fra flammer (flakler, olielamper etc.) ned i brønden, vil skabe tydelig bølgegang i vandet. Der vil også være en udpræget tendens til at vand vil dryppe fra loftet på fakler og dem, der bærer dem (Og måske vil man kunne høre en svag latter, som en klukkende bæk når det sker).

For at lokke ånden til at manifestere sig skal der dog lidt mere til, enten at man laver et mindre bål, eller at man dropper en flamme ned i brønden.

Når ånden manifesterer sig tager den form som en elegant blåklædt helligfolk. Den vil forklare, hvordan den bliver nødt til at slukke deres flammer, og den vil henvise til Iblis korrumpierende indflydelse. Hvis karaktererne er bærere af Iblis, vil de være hjælpeløse i totalt mørke, og hvis de ikke ved det, så bør det nok komme frem enten gennem skyggernes hvisken, eller ved at Vandånden indrømmer, at det er et nødvendigt offer for at holde Iblis fangen.

Overvinde: Ånden kan ikke som sådan slås ihjel (og det er jo heller ikke målet). Den skal blot tvinges væk fra brønden og over i en anden beholder. Det kan gøres med kamp, og prøver man det, har den følgende stats:

- Forsvar 17; Tærskel 8*; Sår 4*; Resistens 12 (Vand 18; Ild 20; Luft 8); Morale 12 (mod luft 8; smiger 8); Angreb: Bølgeslag+6; Skade 1t6+1

*) Ånden har ingen sår eller tærskel, som sådan, men rammes den hårdt nok, vil dens form midlertidigt slås i stykker, og den skal bruge lidt tid på at samle sig igen.

Det er dog noget lettere, hvis man bruger i stedet bruger luft imod den til at dirigere den. Har man allerede en beholder med Luftlementet, så kan denne bruge som et slags helligt symbol at mane Vandånden væk fra brønden og imod den beholder man vil fange den i. Ellers vil diverse kulde eller luftmagi have samme effekt. Og endeligt kan man bruge vifter eller fløjter i forbindelse med et karisma-tjek imod åndens resistens. Hvert af den slags succesfulde tjeks tæller som 2 sår.

Fange: Efter at ånden er overvundet, vil den søge tilflugt i en passende beholder. Umiddelbart betyder det tilbage i brønden, men hvis en anden passende beholder, så som et vandskind eller en flaske er blevet stillet frem eller bliver holdt hen imod den svækkede ånd, så vil den søge tilflugt der i stedet. En flaske med helligt vand (eller evt. en helbredende drik) kan virke ekstra tillokkende, og hvis det er en sådan man har stillet frem som 'lokkemiddel', så går det lettere (tildel evt. *fordel* på terningkast om nødvendigt).

Personlighed og handlinger: Vandånden er egentlig nogenlunde tilfreds med det bo, den har fundet. Det er måske ikke helt som 'hjemme', men brønden er dyb og (indtil karakterne kom) var der mørkt, hvilket forhindrer Iblis i at røre den. Her dybt under jorden er Vandånden heller ikke bange for luft-elementet, så den føler sig

nogenlunde uovervindelig. Vandånden er også lumsk og manipulerende – virker føjelig og klar til at give efter, men besidder frygtelige kræfter.

Vandånden er til fals for smiger, men dens akillæshæl er dens foragt for ilden. Den er vred på de karakterer, der bærer lys (de går jo Iblis' ærinde, tåbelige mennesker der har brug for lys og varme), og den mener at det dybest set var Ild-elementet, der forrådte dem alle. Ilden er grådig og destruktiv, og dens lys giver nærring til Iblis' skygger. Hvis spillerne beder om hjælp til at overvinde Ildånden, så vil Vandelementet være ganske villig til at hjælpe. Dels kan den fortælle om ildens grådighed, og hvordan ilden nemt lokkes frem, hvis bare man fodrer den, dels vil den gerne give en del af sin essens til en flaske, der kan bruges som helligt symbol imod Ildelementet. Denne essens er ikke nok til at give kraft til Iblis' fængsel, så man skal stadig overvinde vandånden på et tidspunkt, men det er en mulighed for at komme ud af en konflikt med den og få hjælp til en anden.

#41 – Værksted (Jordens hjemsted)

Dette lokale blev på et tidspunkt indrettet som et værksted og her – i arbejdspulten – har Jordelementet taget bolig. Også her er der en kraftig aura af magi der vil afsløre åndens tilstedeværelse (Sanse Magi 10), og troldfolk eller dværge vil også kunne mærke at denne kraft er meget lig den, der mangler i de magiske juveler i døren til rum 42, hvis man har undersøgt dem.

Jordånden

Lokke frem: Jordånden lader sig lokke af luft, så alene lyd og larm vil få den til at rokke på sig. For at få den frem, så skal der dog enten musik, vifter eller blafrende bannere til, eller passende vind- eller luftmagi.

Ånden manifesterer sig som et gråt og beskidt ung knægt, der ligner en blanding mellem en gadedreng og en smeds lærling. I første omgang vil ånden bede om ro og fred. Den er smårissen over at blive vækket, men vil insistere på at den nok skal vende tilbage til sit arbejde. Den vil bare gerne lige hvile sig lidt mere.

Overvinde: Ånden kan ikke som sådan slås ihjel, men den kan splittes i dele, og hvis man ødelægger arbejdspulten, kan man tvinge den over i en anden beholder. Selve ånden kan ikke såres, så den tager det nogenlunde med ro, hvis man angriber den, men angriber man pulten, bliver den både bange og vred. Ånden har følgende stats:

- Forsvar 14; Tærskel 9*; Sår 12*; Resistens 12 (Jord 18, Luft 20, Ild 8); Morale 12 (mod ild 8; fornuftig tale 8); Angreb klippenæve+6; Skade 2t6+2+slået omkuld (modstanderen tumler 1t4+2m gennem rummet).

*) Ånden kan som sagt ikke tage sår, men pulten kan tage 12 sår. Pulten er immun over for pile og stumpe våben, men økser giver 2 sår per slag og ild giver 3. En lampe eller anden ting med Ildåndens kraft giver 5 sår.

Fange: Resterne af pulten (aske og splinter) skal samles i en sæk eller et skrin, inden ånden når at finde bolig i at andet møbel – eller i klippen selv.

Forhandlinger og personlighed: Jordånden har det egentlig trygt og godt her i kælderens. Hvis den ville, kunne den flyde ud i undergrunden og nærmest være 'hjemme'. Men Jordånden er også klippestabil, og den ved godt at den egentlig har svigtet sine pligter ved at slippe ud af fængslet, men den er bare så grusomt træt. Træt af at skulle holde Luftånden under kontrol og træt af at skulle fodre Ilden.

Til forskel fra de andre ånder kan Jordånden faktisk overtales til frivilligt at vende tilbage til de magiske juveler selv (hvis man ikke har forsøgt at ødelægge pulten). Rent praktisk ved ånden, at det kræver noget at

transportere dens essens i – og så længe pulten er i fin stand, er Ånden kræsen, så en simpel sæk eller kasse er ikke godt nok (til forskel fra situationen hvis man har ødelagt pulten som ovenfor). Et fint skrin er det mest oplagte, og hvis man ikke har et sådan, så vil Ånden blive meget glad, hvis nogen foreslår at bruge arbejdsplinten til at lave et.

Der ud over vil Ånden gerne have en eller anden garanti for at det bliver lidt bedre denne gang. Præcis hvad der skal til her er mere frit, men at give en gave til ånden, som fx noget der symbolsk beskytter den imod ilden (et smedeforklæde) eller noget, der kan holde luftens kulde ude, vil virke.

#42 – Iblis' fængsel

Dette lokale er dækket i runer fra alle mulige trolddomstraditioner. På væggene er der også kunstfærdige mosaikker, der dels viser de fire elementer, der holder en sort dæmon fanget, dels viser hvordan de fire elementer blev fanget – Ilden i en lampe, Luften i en fløjte, Vandet i et vandfad af sølv og Jorden i et kunstfærdigt kobberskrin. Mosaikkerne viser også, at ved den sorte dæmons fængsel er en rød nøgle.

I rummet hænger en diffus kulsort røg, der er den fysiske manifestation af Iblis. Skyggedæmonens tilstedeværelse er naturligvis ekstra stærk her, så den påvirkning der er beskrevet under Rum #39, sker allerede efter få minutter herinde. I gulvet en skjult en lem, som er gemt med trolddom. Når Iblis atter er fanget, vil lemmen glide op og afsløre **den røde nøgle**.

Sprækken: I loftet er der en sprække der fører op til gangen mellem rum 25 og 29. Det er det lys der gennem årernes løb er sluppet igennem denne sprække, der har givet Iblis kræfterne til at undslippe. Det kræver en behændigheds-tjek sværhedsgrad 6 at møve sig igennem, og klarer man den ikke, sidder man fast og skal have hjælp til at komme fri.

#43 – Ovn (Ildens hjemsted)

I dette lokale er der en mægtig ovn, og selv om der kun er få gløder i den så er lokalet varmt og tørt. Der er ikke umiddelbart noget brændsel at spore. Det er naturligvis her Ildelementet har taget bolig, og som sædvanlig kan man mærke dens tilstedeværelse ved et Sanser Magi-tjek 10.

Fakler og lamper vil blusse op, når man træder ind i lokalet, og hvis der ikke er nogen, der taler, er der også en chance for at høre en stemme i flammernes knitren. På et opmærksomhedstjek 15 kan man høre de svage gløder i ovnen tigge og trygle om mere mad.

Ildånden

Lokke frem: Ildånden er nem at lukke frem, det kræver bare at man fodrer ovnen med brændsel. Der er god nok ikke noget i lokalet, men masser af skramlet i rum #39 er ganske brændbart. Ånden manifesterer sig som en stor, rødmosset og rødsklædt bonde bevæbnet med høtyv og fakkell, som straks vil bede om endnu mere brændsel, så han kan blive større og stærkere.

Overvinde: Hvis man kæmper med Ånden, har den følgende stats:

- Forsvar 13; Tærskel 10*; Sår 5*; Resistens 12 (Ild 18; jord 20; vand 8); Morale 12 (ærekær 10); Angreb: Flammende slag+5; Skade 1t8+1+antændelse (modstanderen skal klare Resistens (undvige) 8 eller se sig antændt af flammer og hver runde tage 1t6 i skade, indtil flammerne slukkes med et succesfuldt resistenstjek)

***) Den kan ikke såres af våben** – det eneste der har nogen effekt er vand. Hvis Ånden er direkte forbundet til ovnen, så kræver det, at man tømmer 4 vandskind ud over ovnen for at have dulmet varmen nok (det er uanset hvor meget man har fodret ovnen), men hvis man har fået lokket ånden ud på et brændselsspor, så skal der blot et eller to vandskind til at afskære Ånden nok fra ovnen, til at man kan lokke den over i en lampe eller lignende.

Fange: Ildånden er en af de nemmeste at fange, da det blot kræver at man holder en lampe eller fakkel hen til den, når den er svækket nok til at se sig om efter et nyt bo.

Forhandlinger og personlighed: Ildånden føler sig grusomt svigtet af de andre ånder. Vandets vås om at lys skaber skygger er det rene bagvaskelse – der var bare ikke lys nok, fordi Jord ikke leverede sin del af arbejdet. Den skal vise dem, og den kujon til Iblis. Ild vil prøve at overbevise heltene om, at de bare skal bygge en vej af brændsel ind i Iblis kammer, og så skal nok få bugt med skyggerne. Det er ikke helt løgn, at Ildånden faktisk har noget kontrol over de skygger, den er med til at kaste, men den er stadig langt fra stærk nok alene.

Den ved, at Jorden kan fodre den, og vil gerne låne karaktererne nogle af sine kræfter for at overvinde Jordånden. Og den ved også at Vandånden tordner imod den, og at ild vil lokke Vandånden frem, men den har ingen forståelse for at Vandet skulle være nødvendigt for at holde den selv under kontrol.

Skatte: Når Ildånden har forladt ovnen (enten ved at man har overvundet den eller ved at man har bygget en brændselsvej, der får den til at gå omkring i kælderen), kan man finde *Ildsten*, der er blevet gennemvarmet af Ildånden. Faktisk er de blevet så gennemvarmede, at de aldrig bliver helt kolde igen, så hvis man kan finde en måde at transportere dem på, så kan de give varme til en lejr uden at man behøver tænde bål.

#44 – Tomt rum (Luftens hjemsted)

Dette lokale virker umiddelbart helt tomt, knastørt og koldt. Det eneste at bemærke i rummet er en sprække i loftet, der fører op til rum 29 og 30. Sprækken skaber en svag trækvind i rummet, og det har fået Luftånden til at slå sig ned her, i den ellers ugæstfri kælder. Luftånden er dog svag, så det kræver et Sansse Magi på sværhedsgrad 15 at bemærke den. Er man stille i rummet, vil man dog få en fornemmelse af at vinden synger en svag og sørgmodig sang.

Luftånden

Lokke frem: Hvis man nynner med på sangen, vil den blive kraftigere, men for at lokke Luftånden frem skal man bruge vand. Hælder man vand ud på gulvet, vil det med det samme fryse til spejlblank is, og reflekteret i isen vil man kunne den paniske Luftånd, der pisker rundt i rummet.

Luftånden manifesterer sig som en bleg pige i en itureven hvid kjole.

Overvinde: Når Luftånden manifesterer sig bliver der markant koldere i rummet og det bliver også sværere at trække vejret. Hver runde man er i rummet skal man slå et Resistens (stamina) 8. Første gang man misser, tager man 1 i skade, næste gang 2 osv. efter hånden som kulden går igennem alt.

Det er umuligt at angribe Luftånden, da den er uden nogen egentlig form. For at svække den skal man give ånden en form, hvilket gøres ved at sprede sand, støv og aske der, hvor man kan se ånden spejlet. På den måde kan man efter en to-tre forsøg give ånden nok form til at bremse og svække den.

Fange: Luftånden er et flygtigt væsen, og for at fange den skal man enten spille på et blæseinstrument eller suge den ind i en blæsebælg, men den er svækket. Ellers falder støvet til jorden igen, og ånden vil atter begynde at fare rundt.

Forhandlinger og personlighed: Luftånden var engang glad og fri, men fængslet og kældrene har gjort den svag og deprimeret. Mest af alt er den bange for at være fanget under jorden al evighed. I dens nuværende deprimerede tilstand er ånden ude af stand til at overveje hvordan den får det bedre og vil blot isolere sig selv, hvilket resulterer i at den vil fryse og kvæle alt, hvad der forstyrrer den.

I stedet for at fange Ånden med jord og sand er det dog også muligt at berolige og opmuntre den med sang og musik, som en *Parlay*-handling. Det vil bringe Ånden i et humør, hvor den er til at tale med, og det vil mildne luften (så den ikke skader folk), så længe man bliver ved med at spille. I denne tilstand kan Luftånden fortælle at det faktisk var dens opgave at synge for og opmuntre Jordånden, så denne kunne arbejde. Men Luftånden kunne ikke holde humøret oppe her nede i kælderen. Den forstår heller ikke, hvorfor Iblis skulle være Luftens problem, når den nu hver skaber eller kaster skygger. Men den har forståelse for at karaktererne heller ikke ønsker at være fanger, og vil gå med på at genoprette Iblis' fængsel, hvis karaktererne vil hjælpe den først. Hvis den skal lade sig spærre inde igen, vil den nemlig sikre sig at dens barn går fri – Så en af karaktererne skal indånde Luftåndens barn og udånde det udenfor. Gør de det, så vil Luftånden frivilligt hjælpe karakterne. At gå med en Luftelement i lungerne er imidlertid ikke helt uproblematisk, så man har *ulempe* på alle handlinger så længe man gør det, da man skal ånde meget forsigtigt.

Kælderen – Afslutning

Hvis det lykkes for spillerne at genoprette Iblis' fængsel så kan de for det første glæde sig over at deres skygger nu opfører sig normalt igen, og at de har reddet verden fra at blive overløbet af en ond skyggedæmon. Der er ikke som sådan nogen belønning for al deres flid (ud over de skatte der er beskrevet i de andre lokaler), men det giver dog 150 eventyrpoint at overvære Iblis' skygge krop blive fanget igen og at se sin skygge vende tilbage til det normale. Når Iblis fanges igen, glider en skjult lem i gulvet op, og her ligger **Den røde nøgle**.

Den sydlige østindgang (rum 45-51)

#45 – Indgangen i højen

En smal sti fører gennem skoven. På begge sider af stien vokser træerne tæt, og mellem dem stikker nælder og tidsler frem. For nyligt har en byge ramt området, og store, tunge dråber hænger på grenene, og hver gang man skubber sig forbi lavt hængende grene, slynges kolde dråber gennem luften.

Regnbygen har forvandlet stiens overflade til mudder og udvisket eventuelle fodspor, og da en gren tung af regn skubbes til side, dukker pludselig en gammel mosgroet høj op. Stien fører direkte hen til den, og til en ildlugtende åbning, der fører ind i mørket. En mudret trappe fører ned i mørket. Der er helt stille, men en stank af fugtig råd hænger i luften.

Højen er en tilgroet høj dækket af træer og tornekrat. Der er ingen stier på højen, og det tæt voksende buskads gør det umuligt at overskue højens form og størrelse. Eventyrerne har ikke noget indtryk af, at der er andre indgange i højen, eller hvilken vej man skal bevæge sig for at finde dem.

Trappen er gravet af ukendte hænder gennem jordhøjen, og ud fra væggene til at begynde med stikker rødder, men længere nede erstattes de af rester af murværk, indtil passagen ved trappens fod forvandler sig til en lavloftet gang bygget af sten og fliser.

Fælden ved foden af trappen: Ved det nederste trin er en løs flise, og træder man på den, springer en skjult klinge frem under trinnet og skærer ind i foden på den, der træder på flisen. Det kræver et sansetjek 16 at bemærke den løse flise, demontere tjek 14 at deaktivere fælden (fejler tjekket med mere end 4, aktiveres fælden), og et Resistens (undvige) 10 ikke at blive ramt af klingens for 2t8 i skade. Fælden er af kobold-design, og den er blevet sat for nyligt.

Lys og støj i gangen: Indgangen kaster et dæmpet lys ned gennem den lange gang, så alle der bevæger sig ned af gangen fra trappen har et dæmpet lys i ryggen. Forude kan man høre støj og ane lys fra gangen i nordvæggen (ind til rum #25). En væsener bevæger sig gennem gangene mellem de tre indgange (rum #23, #45 og #62), da det er langt hurtigere end at forsøge sig med at krydse højen, og der er sjældent nogen væsener, som bor her i længere tid af gangen.

Hullet for enden af gangen: Her er en tidligere faldlem, som er blevet aktiveret, og der ligger et lig på bunden af hullet. Hullet er 10m dybt, og sylespidse pigge smurt med indtørret fra et spiddet lig glimter dybt nede i mørket. At falde i hullet gør 3t6 i skade samt 3t8 fra piggene. At klatre på de glatte vægge er sværhedsgrad 14 (8 hvis man har et reb). Med et balancetjek 8 kan man kante sig rundt om hullet – hvis tjekket fejler med mere end 4, styrter man ned. Fejler det med 4 eller mindre, når man at gribe fat i kanten (evt. ting i hænderne taber man). Med greb i kanten kan man med et styrketjek 8 trække sig op igen (har man assistance, er der fordel på tjekket). Fejler tjekket med mere end 4, styrter man, fejler det med 4 eller mindre, kan man ikke hive sig selv op.

Liget i bunden af skakten er en spiddet elver iført en mørnet lædervams og bevæbnet med en flækket bue og et par *elverstøvler*, som stadig er intakte. Elveren har en pung med 12 guldstykker, men andet udstyr er enten ødelagt i faldet eller rådnet bort.

Bemærk, at døren i den fjerne ende af gangen er svært tilgængelig grundet det åbne hul. Porten til B1 er **den blå dør** er besværlig at komme til (uden trolddom), da man skal rundt langs kanten eller springe over hullet.

Eventyrerne kan ikke komme ind til B1 uden **Den blå nøgle**, og det er vigtigt, at spillerne ikke spilder tiden med at forsøge komme gennem en dør, som de ikke kan åbne. Lad spillerne forstå, at de kan udforske hullet, men de kan ikke komme gennem døren i den fjerne ende uden den rigtige nøgle.

#46 – Lageret

Stanken af indelukkets fugt og gammel råd slår jer med det samme i kommer ind i rummet. Gamle tønder og kasser fylder overalt langs rummets vægge og ødelagte bærekasser pryder sporadisk gulvet. Dette har været et spisekammer men der er nu formodentlig intet spiseligt tilbage herinde. Der er store huller i to af væggene, et ved siden af døren, og et i indelukkets vestvæg.

I nyere tid er stedet blevet brugt til lager, men store huller i væggene (ved siden af døren ud til gangen, og indtil rum #55) har lokket kæmperotter til, og varerne i lageret er blevet spoleret. Hvis karaktererne roder rundt inde i rummet finder de et stort hul ved foden af væggen længst væk fra indgangen, som fører ned under gulvet. Hullet er ca. 40 cm bredt og 30 cm højt; og bliver hurtig mere snæver. Hvis karaktererne begynder at stikke rundt inde i hullet, vil en kæmperotte komme til syne og angribe spillerne. Kæmperotten beskytter sin lille familie på **ni kæmperotter**, og de vil alle angribe, hvis deres bo bliver forstyrret.

Kæmperotterne har i deres bo samlet forskellige ubrugelige og brugelige genstande til at dække for deres rede; hvis spillerne kan få skrabet ting ud med en pind (eller sværd) vil de finde:

- En bunke mønter (14 guldmønter + 1 sølvmønt + 45 kobbermønter)
- Et menneskeøre
- To gaffler
- 252g halm
- To stk. krøllede papirruller (blanke)
- En klud (gammel)
- ¾ af et sæt benklæder
- En død baby-kæmperotte
- Et gammelt æble & to store biller (døde)
- 1 ædelsten (værdi 120 guldmønter)
- 35 cm reb (råddent)
- Ét friskt urørt æble
- 1 daggert med en mystisk gul, nærmest magisk, glød (daggerten er dækket af **gul skimmelsvamp**)

Det anbefales at rulle med en terning hver gang spillerne søger; men vælg fra listen oppefra og ned eller find selv på flere. Dette er den oplagte mulighed for at give spillerne noget de måske har misset tidligere, eller lade dem angribe af endnu en rotte, der fratager gruppen flere livspoint.



#47 – Alkymistens rum

Foran rummet

I et hjørne af gangen er der en stendør, hvor gamle, frønnede og nu ødelagte brædder tydeligvis har udgjort en afspærring. På den solide stendør er der et skilt med en opadvendt håndflade – betydningen kunne være stop. Nogle ord på et ukendt sprog er indridset under skiltet.

Døren er aflåst med en nøgle, der for længst er smidt væk. Man kan forsøge at dirke den op – det er en almindelig lås, der kræver et tjek på 12 for at få op. Hvis resultatet er 4 eller mindre, sidder noget fast i låsen, og der kan ikke forsøges yderligere. Man kan også prøve at bryde døren ned, hvilket er et styrketjek 16 – hvis der fejles med mere end 8, tager nedbryderen (og medhjælpere) 1t4 i skade. Hvis der er nogen, der kan tyde inskriptionen, vil de kunne læse: "*Ingen adgang, dødelig panseredderkop løs*". Selv hvis man ikke har evner til at oversætte det, kan man måske gætte sig til nogle af ordene. Med et succesfuldt intelligenstjek 10, kan de tyde ordet "*adgang*", og hvis det er 4 over, kan de også tyde ordet "*løs*".

Rummet

Døren åbner med et wusj, og luft, der har stået stille i århundreder, rammer jeres næsebor - fuld af støv og ælde. Den bærer et hint af skarpe kemikalier og giftige ingredienser, men tiden har dulmet dem til noget, der nærmest kan beskrives som fremmede krydderier. Rummet er mørkt, men med jeres lys kan I se, at rummet ikke er så stort, og det er pakket med hylder på væggene, hylder under loftet, og en stor reol midt i rummet. Alle er de pakket til randen med krukker, kar, kærter, rankler og endnu merunderlige ting. Bagerst i rummet står et arbejdsbord - også fyldt til randen med ting. Ved bordet står en stol med et skelet på. Dets sidste handling ser ud til at have været at holde krampagtigt om højre langefinger. Fingeren har stadig lidt hud tilbage som den eneste, men huden er helt sort og næsten som en billes kitinskjold.

Hvis karaktererne har egentlig ild som belysning, vil flammen have et svagt rødt skær inde i rummet.

Dette er alkymistens rum, og skelettet er resterne af alkymisten selv. Han eksperimenterede med drikke lavet af udtræk fra den overordentlige farlige panseredderkop. Pludselig blev han bidt af en edderkop, der var sluppet løs, og hans samtid valgte at lukke rummet af. Edderkoppen er stadig levende og sidder gemt et sted i rummet.

Gennemøgning af skrivebordet

Skrivebordet indeholder adskillige glasbure med små indtørrede edderkoppelig, men også et enkelt tomt bur, hvor låget er åbent. Der er ellers fyldt med pincetter, blegnede papyrus og andet småskidt. Til den ene side står dog en trækasse med fire flasker af den slags, der typisk bruges til magiske drikke.

Den ene af dem er halvt væltet (men stadig proppet til). Der er fire etiketter, der ligger rodet sammen på bunden af kassen. De er skrevet på samme sprog som inskriptionen på døren og kræver derfor evner/formularer for at kunne tyde:

- Regeneration
- Krigerfilosof
- Udrensning
- (Den sidste etiket er helt ulæselig)

De fire drikke kan forsøges genkendt ved at sippe til dem – det er beskrevet under hver enkelt, hvordan de smager. Drikkenes effekter er i appendikset med magiske skatte – **Giv ikke beskrivelsen af disse til spillerne** – bagerst i scenariet.

- **Regeneration**
(Smager som en *helbredende drik*, men kildrer i ganen)
- **Krigerfilosoffens drik**
(Smager som en *styrkedrik*, men med en eftersmag af ris)
- **Udrensning**
(Drikken smager som en *modgift*, men får vandet i munden til at løbe - dette er flasken, der er halvt væltet)
- **Panserdrik**
(Denne drik smager ikke af noget kendt, men har en bitter smag, og gør afprøverens læber sorte et kort øjeblik)

Gennemøgning af reoler

Der er mange spændende ting gemt rundt omkring på hylderne - men også en dødsensfarlig edderkop. Hvis spillerne vil gennemøge hylderne, så slå på følgende tabel for, hvad de finder. Hvis de har fundet den ting en gang, så fandt de ikke noget – medmindre det er edderkoppen. Den bider hver gang.

1t8	Hændelse
1	2t4 guldmønter
2	Edderkoppen bider
3	<i>Helbredende drik</i>
4	Sekstant (giver +2 på rejsetjek, hvis man har evner til at bruge den)
5	Edderkoppen bider
6	En marmorstatuette (5 guld, men tung)
7	<i>Æterisk lys</i> (magisk genstand)
8	Edderkoppen bider

Panseredderkop: Panseredderkopper er normalt på størrelse med en korsedderkop, men denne er på størrelse med en fugleedderkop. Kroppen består af kraftige, sorte, skinnende kitinlemmer. Den er lynende hurtig, aggressiv, og god til at gemme sig. Den besidder også en næsten overnaturlig evne til at forudsige, hvor nogen vil rode næste gang.

Hvis edderkoppen bider en karakter, vil huden omkring biddet blive sort og hårdt (heles på et par uger), og denne skal straks lave et udholdenhedstjek 12. Lykkes det, tager karakteren 1t4 skade, det gør ondt et stykke tid derefter, og det er det. Hvis det fejler, tager personen 2t6 i skade og er forgiftet – karakteren har -2 på tjeks, der involverer styrke og behændighed i tre dage. Desuden skal der efter 5 min foretages et yderligere udholdenhedstjek 4. Hvis det fejler, dør karakteren af giften. Hvis det lykkes, men er mindre end 4 over, tages der 1t4 i evneskade til styrke, behændighed og udholdenhed (slå tre gange). Hvis slaget er mindre end 8 over (men lykkedes), tages der yderligere 1t6 i skade. Hvis slaget er 8 eller mere over, er der ingen yderligere effekt.

Hvis en karakter bides flere gange, vil hver efterfølgende bid gøre de to udholdenhedstjek 1 sværere (så ved tredje bid er første tjek på 14, og andet på 6) - uanset om tidligere tjek er lykkedes eller ej.

Man kan forsøge at opdage edderkoppen, inden man stikker hånden ind - det er et sansetjek 16 for at opdage den. Hvis man har set den, kan man prøve at dræbe den, det kræver et behændighedstjek 16 med et egnet våben. Hvis slaget fejler med 4 eller mindre, får den et sår - den har to.

#48 – Det forsvundne kammer / "Det 51. rum"

Gangen til kammerets dør er styrtet sammen, og det vil tage flere dage at grave sig frem til døren. Den hurtigste vej ind i kammeret er gennem dets væg eller med trolddom, hvis spillerne regner ud, at her er et tabt kammer. Hvis de får banket sig gennem væggen eller gravet sig ind til kammeret venter følgende:

I kigger ind i et lille, ubetydeligt udseende rum, støvet fra top til bund. Gamle stole og bænke er opmagasineret her, sammen med reoler, bøger og andet der får rummet til at ligne et magasin – det gør det tvivlsomt om det var det værd at få adgang til rummet.

Rundt omkring i rummet finder karakterne forskellige møbler af assorteret karakter. Leder karakterne i rummet, finder de en lille skjult skattekiste med 150 oldgamle guldmønter (De har en værdi af 346 guld, hvis de kan sælges til en samler; kræver karismatjek 10 hjemme ved fæstningen) og en daggert.

Rul 1t6, på et slag på 1-3 finder karakterne også en lille gylden vase med låg. Der er ingen inskriptioner på vasen, men et tæt låg i toppen. Vrides toppen af, vil en skygge storme ud af vasen og omfavne den karakter der er nærmest vasen. Karakteren er nu inficeret med *Skygge* (se nedenfor). Nede i vasen er den **Den grønne nøgle**.

Skygge

Dine øjne skygges og verden famler; det føles, som om du skal kvæles og med et går alt lys ud – du er besvimet. Langsomt kommer du til dig selv igen, du kigger op, prøver at flytte dig – men nej, du ligger urørligt fast. For dine fødder ser du en genkendelig skikkelse – dine allierede står omkring skikkelsen og skubber lidt sagte til den – det går op for dig; det er dig! Det er dig – der står foran dine egne fødder. Men hvordan – pludselig rykkes du hurtigt rundt; lyset slikker sig bag din krop og pludselig ser du ud fra væggen, ned på din krop – du bliver svimmel er forvirret, indtil det går op for dig – du er blevet din egen skygge!

Som skygge (ikke at forveksle med skygge-monstre) kan karakteren ingenting, andet end forsøge at tage kontrol over sin gamle krop. Karakterens gamle krop vil adlyde karakteren, men er ikke særlig villig til at tage imod kommandoer. Derfor får kroppen i kampsituationer *ulempe* på alle angreb. Karakteren kan bevæge sin krop, men enhver form for skift i lyset vil flytte karakterens skygge rundt og gøre karakteren svimmel. Kommer der lys fra alle sider af karakterens krop, bliver skyggen så lille, at karakteren besvimer, indtil der er nok skygge til at kunne strække sig ud – men kroppen bliver stående.

Den eller de personer eller levende væsner som skyggen berører, uanset hvor mange, vil tage 1t4 i skade pr runde, så længe skyggen strækker sig over dem. Hvis væsenerne forsøger at undgå at blive påvirket, skal karakteren lave et angreb mod dem (skyggestrejfe+0; angrebet er uden *ulempe*).

Skygge forsvinder igen efter en nats fuld søvn.

#49 – Det sammenstyrtede gravkammer I

Luften er tung af støv og forfald. Gulvet er dækket af løse sten og støv, og det meste af kammeret er styrtet sammen i enorme dynger af sten og jord. Tynde spindelvæv tunge af støv dækker mange af klippeblokkene og murresterne, og mellem dem stikker rester af træstykker og knuste knogler frem.

Det meste af rummet er kollapsede under store dynger af jord og sten. Mellem dyngerne stikker rester af knogler og forvitret træ. Oprindeligt var her smukt dekorerede ligkister i træ, men nu er de knust under flere ton jord og sten, hvor kun rester stikker frem.

Graver man i jorden, kan man være heldig at finde rester af gravgods: Det kræver et gravetjek 8. Hvis tjekket er en succes, kan følgende tabel bruges, hvis tjekket fejler, finder man ingen ting, og hvis tjekket fejler med mere end 4, falder sten ned over de, der graver, for 1t8 i skade. Op til tre personer kan grave af gangen, og det tager 30 minutter at foretage et gravetjek.

1t6 Ud af sammenstyrningen graves	
1	En forgyldt brystplade til en paraderustning dukker op. Brystpladen er dekorativ men ikke funktionel, der er talrige fine mønstre, der forestiller krigere med økser i kamp med vilde hyænemænd (pladen er 10 guld værd). Hvis dette resultat rulles igen, er der ikke yderligere skatte at finde i rummet.
2	Rester af en forgyldt træreste dukker frem. Spor af mønstre kan anes, men de kan ikke tydes. De forgyldte træstykker er 15 sølvstykker værd.
3	Blandt flere rester af knogler dukker en fingerknogle frem. På den sidder resterne af en ring (rul 1t4): 1-2) Jadering med leopardhoved (4 guld), 3) en sølvring med rav (3 guld), 4) Guldring med bi (5 guld).
4	Et kranie dukker op. I kraniet sidder en ædelsten som er (rul 1t4): 1) en tand i kæben (3 guld), 2-3) et kunstigt øje (6 guld), 4) indlejret i panden (4 guld). Hvis der efter fundet graves efter flere skatte, skal der lægges +2 til terningkastet.
5	Rester af en forgyldt træreste dukker frem. Spor af motiver kan genkendes, som forestiller krigere og dyremænd omgivet af komplekse abstrakte mønstre. De forgyldte træstykker er 15 sølvstykker værd.
6+	Skyggerne! Gravens ånder vågner til live, forstyrret af eventyrerne, der røver deres (ødelagte) grave. Gravens ånder manifesterer sig som 1t4 skygger . Hvis dette resultat rulles igen, er der ikke yderligere skatte at finde i rummet.

#50 – Det sammenstyrtede gravkammer II

Støv hvirvler i luften foran jer, da I kigger ind i de sammenstyrtede rester af et kammer. Det meste er forsvundet er under enorme dynger af jord og sten, men frem mellem dem stikker rester af træstykker og splintrede knogler grå af støv.

Dette lokale er magen til rum #49, men udgravningstabellen er lidt anderledes:

1t6 Ud af sammenstyrningen graves	
1	En forsølvet pragthjelm med spor af en rød fjerprydelse til en paraderustning dukker op. Hjelmen er dekorativ men ikke funktionel, og der er motiver af krigere i stridsvogne med spyd i kamp med vilde dyremænd (hjelmen er 8 guld værd). Hvis dette resultat rulles igen, er der ikke yderligere skatte at finde i rummet.
2	Rester af en forgyldt træreste dukker frem. Spor af mønstre kan anes, men de kan ikke tydes. De forgyldte træstykker er 15 sølvstykker værd.
3	Blandt talrige knoglerester dukker op. Blandt dem er en underarmsknogle, som der hænger et armbånd på (rul 1t4): 1-2) Tynde metaltråde med dekorative glasperler (1 guldstykke), 2) Sølvarmbånd med indgraveret motiv af jaguar, der kæmper mod dyremænd (3 sølvstykker), 4) forvitret lædersnøre, som holdt fire små jadedyresansigter (hjorte, jaguarer) (1 guldstykke stykket).
4	Et kranie dukker op. Det ligner et menneskekranie, men det er besynderligt langstrakt. Det er som om, der er en uheldig kraft knyttet til kraniet, det er som om det vibrerer svagt (20 eventyrpoint for dette besynderlige fund). Hvis der efter fundet graves efter flere skatte, skal der lægges +2 til terningkastet.
5	Rester af en forgyldt træreste dukker frem. Spor af motiver kan anes, de forestiller mennesker og dyr omgivet af komplekse, abstrakte mønstre. De forgyldte træstykker er 15 sølvstykker værd.
6+	Skyggerne! Gravens ånder vågner til live, forstyrret af eventyrerne, der røver deres (ødelagte) grave. Gravens ånder manifesterer sig som 1t4 skygger . Hvis dette resultat rulles igen, er der ikke yderligere skatte at finde i rummet.

#51 – Det ildelugtene kammer

En ram stank hænder i luften, og den synes at stamme fra de mange rester af dyr, der ligger spredt herinde. Kammeret ligner en redde efter et stort rovdyr. Der er knuste knogler og dyrester overalt, som blander sig med pelstotter, knækkede fjer og dun. Ud over døråbningen i nordvæggen er der huller i vest- og sydvæggen som tegner på kammerets forfald.

Den fæle stank, rester fjer og pels stammer fra den ugebjørn, som har sin rede herinde, og dens bytte. Overalt ligger rester, knogler og andet fra monstrets bytte, og det er tydeligt at noget med enorme klør og massive kæber holder til herinde. I bagvæggen mod syd og i væggen mod vest (rum #46) er der hul i væggene, så man kan kravle igennem, og åbningerne er smalle nok til, at et kæmpestovt rovdyr vil have besvær med at følge med. Støv drysser ned fra loftet og særligt dværge kan se, at loftet er skrøbeligt (andre kan se det på sansetjek 14), og at der løbende er en risiko for at loftet kan falde ned. Høje lyde har 30% chance for at loftet til at styrte sammen.

Rummet er tomt.

Lige nu er uglebjørnen ude og jage, men den kommer senere tilbage for at overnatte. Hvis man er her om natten, eller overnatter herinde, vil uglebjørnen dukke op – se desuden rum #56 for, hvordan karaktererne også kan rende ind i uglebjørnen.

Loftet styrter sammen: Hvis man er i rummet, når loftet kollapser, skal man klare et Resistens (undvigetjek) 12 for ikke at blive ramt af faldende stenblokke for 3t6 i skade. Ved succes får man kastet sig til side, inden det går galt. Når først loftet er styrtet sammen, kan man klatre frem og tilbage mellem rum #55 og #56 (klatretjek 6; fejler det, tager man 1t6 skade, men kommer stadig frem).

Hvis man befinder sig på gulvet i rum #56, er der hver runde 25% risiko for at gulvet styrter sammen. Hvis gulvet kollapser, skal man klare Resistens (undvigetjek) 12 for ikke at falde ned og tage 3t6 i skade. Klares tjekket, når man at kaste sig til side.

Abegrotterne (#52-55)

På vej ned af gangen mod rum #54

Gangen viger til højre, men I opdager hurtigt at en smal gang også fortsætter ligeud. Nogen eller noget har klemmt en stor sten ind i indsnævringen. Som I kommer tættere på for at studere indsnævringen, kan I mærke et par store væsner, der bevæger sig inde i mørket. Af og til glimter et par dyriske øjne i faklernes skær. Da I et øjeblik er stille og spejder derind, ser I tre store skikkelser inde i mørket. Det er tre store hvide hanaber. Aberne har en kort hvid pels og stirrer aggressivt og uintelligent på jer.

De tre hanaber bevogter den snævre indgang. Hvis eventyrerne forsøger at klatre ind hvæser og skriger aberne af dem. Hvis heltene ignorerer, dette går de tre aber til angreb med høje hyl. Det kræver en behændighedstjek 8 at springe over stenen og direkte ind i gangen, klares det ikke, tager det en runde for eventyren at klatre ind, hvor hun intet kan gøre. Hvis aberne bliver beskudt, trækker de sig tilbage ind i mørket.

Prøver eventyrerne at kommunikere med aberne, svarer aberne kun med skrig. Men kort efter overtages en af aberne af Magda (se rum #54) (hvis eventyrerne allerede har dræbt aberne, skal de næste afsnit springes over): *Den ene abe ryster pludseligt voldsomt et kort øjeblik, den vender det hvide ud af øjnene og får fråde om*

mundten. Lige så brat som den begynde stopper den igen og da aben åbner sine øjne igen kigger den på jer med klare smukke grønne øjne. Den rejser sig op på to ben og tager et skridt frem mod jer. Abens kropssprog er helt forandret, den bevægelser er præcise, glidende, graciøse.

Magda taler til eventyrerne gennem aben, hendes stemme er klar og blød. Hun inviterer eventyrerne ind gennem indsnævringen og kommanderer med en dyrisk brummen de to aber til at holde sig tilbage. Hun ønsker at snakke med eventyrerne og lover dem sikker passage gennem hendes del af hulesystemet. Til gengæld må eventyrerne efterlade deres våben ved indsnævringen. Indvilliger eventyrerne i det, viser hun dem dybere ind, hvis ikke de ønsker at ligge deres våben, må de gå. Indvilliger eventyrerne, fører Magda eventyrerne langs den venstre gang til rum #54. På vejen kan de få et glimt af rum #52 og #53.

#52 – Hanabernes rum

Gennem den smalle åbning ses en stor naturlig grotte. I midten af grotten er et lille vandhul, og rundt om vandhullet sidder otte af de store hvide hanaber.

Hvis eventyrerne er sammen med Magda, kigger **de otte hanaber** nysgerrigt på eventyrerne, mens de vrimler ud på gangen og følger eventyrerne tæt. Her må du godt få eventyrerne til at spørge sig selv om dette virkelig er en god ide. Beskriv aberne som store, nærgående og ildelugtende.

Hvis eventyrerne er alene, kræver det et snige tæk 6 for at komme uset forbi. Opdages eventyrerne, går aberne straks til angreb. Hvis det kommer til kamp med aberne, vil Magda overtage en af aberne som beskrevet tidligere for at kæmpe mod eventyrerne.

#53 – Den forkerte sten

I kigger ind i en lavloftet grotte. Rummet er fyldt med hvad der ved første øjekast er en masse bunker af småsten. Men i jeres faklers skær glimter nogle af stenene i smukke farver, grøn, gul, rød, lilla og blå. Rummet er så lavloftet at kun en halving kan stå oprejst herinde.

Det går hurtigt op for eventyrerne at alle stenene er nogenlunde samme størrelse, alle kantede og der må være mindst to hundrede sten. De fleste af stenene er naturlige sten, men blandt dem er der også enkelte ædelsten. Flere af dem viser sig dog bare at være farvet glas, men ved grundige finder eventyrerne både en onyks (4 guld) og en granat (3 guld).

#54 – Magdas grotte

Endnu en naturlig grotte åbner sig for jer. Grottens gulv stiger støt fra åbningen og i det fjerneste hjørne, har det rejst sig til to meters højde. Her oppe under lofter sidder en ældre kvinde. Hun er tynd, hvidhåret og bærer en gammel slidt læderkofte. Med begge hænder holder hun en lang, snoet stav drejet i smukt mørkt træ. Nær stavens top sidder en enkel grøn sten, som glimter i lyset fra jeres fakler. Omkring kvinden sidder en flok hunaber. De er en del mindre end deres mandelige modstykker, og de kravler nervøse tæt ind til den ældre dame. Flere af dem har små unger, der klamrer sig til deres pels. I hver side af rummet sidder to store hanaber og stirrer aggressivt på jer.

Her sidder **Magda** sammen med **to hanaber** og **ti hunaber**. I hænderne har Magda *Øjstenens stav*. Når eventyrerne får øje på *Øjstenens stav*, skal de lave et tæk for om de genkender staven og bliver underlagt et begær efter at besidde den. Resistens (karisma) 10 (dværge og mennesker har ulempe på tjekket) – se beskrivelsen af *Øjstenens stav* i appendiks for yderligere oplysninger. Hvis tjekket fejler, vil eventyreren mærke

et inderligt begær efter staven, og der er *ulempe* på parlay-handlinger, som forsøger at tale dem fra at tage staven.

Hvis Magda har vist eventyrerne hertil i en besat abe, slipper hun den nu og taler selv. Hendes stemme er smuk, melodisk og ungdommeligt ulige hendes udsenende. Eventyrerne opdager hurtigt, at Magda er blind. Magda har en interesse: at finde den manglende sten til Øjestenens stav. Modsat hvor den grønne sten pryder hendes stav er der en fordybning til en lignende sten. Sekskantet og på størrelse med et øjeæble. Hvis eventyrerne har en sten, der passer på hendes beskrivelse, vil hun love dem alt i hendes magt for at få fat i den. Det første hun tilbyder er at eventyrerne må tage de sten, de har lyst til fra rum #53. Hvis det ikke er nok, vil hun fortælle, hvad hun ved om hulesystemet:

- I den sydlige ende af hulerne, nær amfiteatrets indgang, er en underjordisk sø, og på den anden side af søen, kan man finde en elverfyrstindes grav, men uden en fortryllet nøgle kan man ikke komme ind i graven. Hvor nøglen er ved ingen, men den skulle stadig ligge skjult i ruinen.
- I den nordlige ende af hulerne er der en grav dedikeret krigeren Izrumin, der bekæmpede dæmoner og titaner, og Izrumin bandt en skyggedæmon i kælderene under dette sted, og skyggedæmonen er her efter sigende endnu.
- I området lige uden for abegrotterne er der mange sammenstyrtede rum, og der skjuler sig mere i dette område, end man regner med. Graver man i sammenstyrtningerne, kan man være heldig at finde rester af gravgaver, men pas på ikke at forstyrre de dødes hvile.

Sidst vil hun sende fem hanaber med eventyrerne rundt i hulesystemet. Hvis eventyrerne ikke vil opgive deres sten, besætter Magda en abe, og alle hanaber går til angreb.

Hvis eventyrerne ikke har nogen sten der passer på hendes beskrivelse, vil hun have dem til at love, at hvis de nogensinde finder en, skal de straks komme med den til hende. Hvis alle lover dette, må de vælge en sten fra rum #54.

Kommer det til kamp med Magda beskytter hunaberne hende så godt de kan. De stiller sig i vejen og griber fat i arme og ben på hvem end, der nærmer sig hende. For at kommet tæt nok på til at angribe Magda, kræver det enten et behændigheds tjek (6+antal hunaber) for at undgår aberne og komme op af den stejle skrænt eller et styrke tjek (4+antal hunaber). Der er 10 hunaber, når eventyrerne først kommer ind i rummet. Hunaberne gør det umuligt at skyde en pil eller lignede på Magda, da de gør, hvad de kan for at stille sig i vejen.

Uden for rummet går en smal gang over til rum #54. Det kræver et behændighedstjek 10 at komme igennem. Og man har *fordel* på rullet, hvis man er lille (fx halving).

#55 – Flagermusene

En fæl stank kommer jer i møde som i nærmer jer åbningen til en stor grotte. Grottens gulv er dækket af et tykt lag ildelugtende brun materie. Flaksen af vingslag høres oppe i mørket under loftet.

Rummet er beboet af en større sværm flagermus. Deres ætsende lort på gulvet er deres første forsvar. Alle der går herind skal tage et resistenstjek 5. Fejles det, har eventyren *ulempe* på sit næste rul på grund af dampene fra lorten. Ud over muligheden for at jage flagermus er der intet at gøre i rummet.

De forladte sale (rum 56-61)

#56 – Den hængte

Trappen fører ned til et stort kammer. Væggene er beskidte stenvægge, og der er en del ubestemmeligt snavs på gulvet. I den fjerne ende af kammeret hænger en skikkelse fra et reb i loftet. Luften er tung af råd, en kvalm-sød stank, der emmer ud fra det rådnende lig, der med en løkke om halsen hænger slapt i et reb forbundet til en ring i loftet. Ligets klæder er blodsølede, og fluer summer dovent omkring. Fra håndledene glimter guld- og sølvvarmbånd.

Liget er en fælde, det er lokkemad ophængt af bugbear-jægere for at lokke eventyrere til. Smykkerne omkring håndledene er værdiløst tingeltangel, der skal forestille armbånd af sølv og guld. På liget er skjult små bjælder, som klemter, når man rører ved det. I loftet over liget er skjult i en sprække en skrøbelig glasflaske med giftgas.

Bjælderne: at opdage bjælderne (sansetjek 14); demontere bjælderne (tjek 10; fejler tjekket med mere end 4, klemter de); at håndtere liget uden at støje (behændighedstjek 12).

Giftgassen: at opdage fælden (sansetjek 14; opdager en tynd tråd fra liget op til den skjulte flaske); demontere fælden (klippetråden 6; fejler det, falder flasken; fjerne flasken 10; fejler det, går flasken i stykker). Hvis flasken ødelægges, spreder giftgassen sig - alle i kammeret skal klare resistens (gift) 8. Hvis det fejler, tager de 2t4 i skade og hoster voldsomt i to runder (ulempe til handlinger); hvis de klarer tjekket, hoster de voldsomt i to runder (ulempe på handlinger).

Bagholdet: 4 bugbears kommer stormende, hvis de hører bjælderne klirre, eller hvis de hører voldsom hosten inden fra rummet. Fra deres skjul stormer de kammeret (bugbearsne er vant til giften, og hvis de rammes af den, laves et gifttjek med ulempe (1t20 vs resistens) for at se, om giften påvirker dem). Hvis de modstår giften, har den ingen effekt.

Liget har ingen skatte, men hver bugbear har 3t6 sølvmonter, og rul en gang for hver kolonne på tabellen:

1t4	Bugbearskatten – magisk	Bugbear-skatten – værdier
1	Flaske med <i>modgift</i>	Sølvhalskæde med jadedkat (8 guld)
2	Flaske med <i>helbredende drik</i>	Sølvbroche med udskåret elfenben forestillende en hammer og økse (6 guld)
3	Krukke med <i>edderkoppeolie</i>	Guldring med smaragd (15 guld)
4	Krukke med <i>stenolie</i>	Diadem i guld og sølv (11 guld)

Det skrøbelige gulv. Bugbearsne ved ikke, at gulvet er skrøbeligt, og når de kommer stormende og angriber, er der hver runde risiko for, at gulvet kollapser under de kæmpende.

For det skrøbelige gulv, se beskrivelsen af rum #51. Der er hver runde 25% risiko for at gulvet kollapser, når man går rundt på det. Hvis gulvet kollapser, skal man klare Resistens (undvigetjek) 12 for ikke at falde ned og tage 3t6 i skade. Klares tjekket, når man at kaste sig til side. Eventuelle væsener i rummet mister et sår for hver 5 point i skade.

Scene: Rummet kollapser

- Hvis det ikke er kaos nok med rummet fyldt med giftigt hostestøv og vilde bugbears i kamp omkring et rådnende lig fyldt med bjælder, kan det ske at gulvet kollapser, og alle risikerer at vælte ned i rummet

nedenunder. Hernede befinder sig en uglebjørn opslugt af raseri over at få en dyngge sten og en flok væsener ned over sig.

For et kort øjeblik er her stille. Gulvet er dækket af en dyngge stenblokke, og luften er fyldt med støv. I ligger spredt rundt omkring i rummet, bugbears ligeså, og alle er grå af støv, da I begynder at kravle fri af stenene. I næste nu lyder et voldsomt brav fulgt af et endnu voldsommere brøl, da størstedelen af stendyngen vælter rundt i endnu større dynger af støv, da et gigantisk væsen rejser sig. Monstret er rejser sig i sin fulde højde, det er over tre meter højt, dækket i en kombination af fjer og rød pels - nu grå af støv - og dets bjørnelignende ansigt ender i en skarpt uglebæb. For enden af dets enorme fjerklædte forben er lange, sorte klør.

Heltene og bugbears er væltet ned over en uglebjørn, som netop havde lagt sig til at sove, og den er nu vågnet i et mægtigt raseri. Uglebjørnen skelner ikke mellem heltene og bugbears, men angriber enhver, der kommer for tæt på. Skjuler man sig mellem sten og støv, har man fordel på sit skjulestykke. Hvis kampen bliver for hård for karaktererne, kan du lade bugbearsne stikke af, og lade uglebjørnen jage dem.

#57 – Statuens niche

Et stykke nede af gangen er en niche i nordvæggen. I nichen står en skikkelse. Da I kommer tættere på, kan I se, at det er en statue af hvid marmor. Den forestiller en ældre herre iført lange rober og med et alvorfuldt blik.

Statuen står over for en sidegang, som er styrtet sammen. Statuens opmærksomhed er rettet mod passagen.

Statuens blik: Hvis man har været i rum #61 og set øjnene, der overvåger, kan man genkende blikket i statuen. Hvis man koncentrerer sig om at stirre ind i statuens øjne, udspiller der sig en tavs viljeskamp mellem den stirrende og statuen: lav et visdomstjek 8. Hvis det er succesfuldt, lyder der et klik fra statuen, og den glider med en lav rumlen dybere ind i nichen og afslører et hulrum under sig. I hulrummet er **Den røde nøgle**.

Visionen om statuen: Har man haft visionen af statuen (se rum #61), kan man straks genkende den. Når man ser statuen, kan man se, at gulvet foran statuen er vådt af salte tårer. Giver man den en dråbe af sit blod, glider statuen bort og afslører hulrummet med **Den røde nøgle**.

#58 – Træningsrum

Ni mannequindukker står jævnt fordelt i rummet. De er lavet af groft udhugget træ og bære præg af at have modtaget en solid mængde slag og øksehug. Hver mannequindukke er udrustet med en et våben. Nogle har køller, andre har en trækugle i en kæde. Gulvet er dækket af træfliser hver på ca. 30x30 cm.

Rummets stenvægge er bare, og hvad end der oprindeligt var i kammeret, er det borte nu. Maskineriet er få år gammelt, og i lighed med maskineriet i rum #60 er det bygget i menneskedesign, men bygherrerne er ukendte.

Træningsmaskinen: Er mekanikken i rum #60 stoppet, sker der ikke noget ved at gå på fliserne. Kører maskinrummet (rum #60) vil en dukke lave et angreb når man træder på en flise. De drejer hurtigt rundt eller slår ud med deres køller. Eventyrene kan forsøge at passere rummet enten ved deres behændighed, dukke sig og springe til siden for angrebene (dette kan ikke udføres i klodset rustning), eller med deres kampevner ved at parere angrebene eller også blot løbe igennem og håbe på det bedste:

- Behændighed: Behændighed vs 12/10/8/6/- (ingen skade/1t4 skade/1t6+3/2t6/3t6+2)
- Kamp: Nærkamps angreb vs 14/12/10/8/- (ingen skade/1t4 skade/1t6+3/2t6/3t6+2)
- Løb: 12 gange slår dukkerne ud efter eventyreren: angreb +8 1t6+1 skade (kvas)

Slås der en naturlig 20'er på behændighedsslaget, har træningen båret frugt, og man får den særlige evne:
Trænet: Undvige +1 forsvar.

Slås der en naturlig 20'er på kampslaget, har træningen båret frugt, og man får den særlige evne *Trænet:*
Nærkamp +1 på nærkamps angreb.

Det er muligt at gå igennem trænings rummet flere gange, men man kan kun få den særlig evne *Trænet* engang.

#59 – Knoglerummet

Spredt ud over rummets gulv er knogler i massevis. Lårben, kranier, ryg og arme – fra loftet hænger knogledele i kæder; dette har tydeligvis været en fangekælder eller torturkammer; de indsatte glemte, efterladt til at dø. Langs væggene står borde, skabe og hylder, delvist i stykker, skuffer og døre er åbne.

Skeletterne på gulvet har intet af værdi.

Vælg evt. ét af nedenstående udfald af rummet, dog afhængig præmissen for forholdet er opfyldt:

Hvis mindst en af karaktererne er dværg:

Et sagte grønt lys danser rundt i lokalet, indtil det flyver ned blandt en lille stak af knogler. Knoglerne rører lidt på sig, og pludselig stikker en lår knogle op. Så en arm-knogle. Og et kranie. Det grønne lys smyger sig og rejser knogle efter knogle. Det er tydeligt at et dværgeskelet kommer til syne. Dværgeskelettet holder hænder samlet, som det knuger noget, et lys skinner fra dens sammenknugede knoglehænder og med et forsvinder det grønne lys og skelettet falder sammen.

Dværgeskelettet har fremtrykket en ritesten, som er en Modets ritesten.

Hvis mindst en af karaktererne er helligfolk:

Et sagte grønt lys danser rundt i lokalet, indtil det flyver ned blandt en lille stak af knogler. Knoglerne rører lidt på sig, og pludselig stikker en lår knogle op. Så en arm-knogle. Og et kranie. Det grønne lys smyger sig og rejser knogle efter knogle. Det er tydeligt at et elverskelet rejser sig og det grønne lys fylder det ud og skæret af en nøgen elver kommer til syne.

Den nøgne elver er et magisk fantom-gespenst og fremtræder med modsat køn af helligfolk-karakteren. Fantom-gespenstet vil først virke venlig, smile, le og lokke til helligfolk-karakteren – det smyger sig omkring helligfolk-karakteren, kysser karakteren på kinden og opløses igen. Karakteren mister 1t2+1 livspoint permanent. Hvis Fantom-gespenstet angribes (ikke hvis det kun berøres, men reelt angribes) vil det straks synke ind og blive til de rene knogler, der falder til jorden. Berøres Fantom-gespenstet, kan man ikke føle den; den er fysisk transparent.

Hvis mindst en af karaktererne er niveau 6 eller derover:

Et sagte grønt lys danser rundt i lokalet, indtil det flyver ned blandt en lille stak af knogler. Knoglerne rører lidt på sig, og pludselig stikker en lår knogle op. Så en arm-knogle. Og et kranie. Det grønne lys smyger sig og rejser knogle efter knogle. Først set det ud til at blive et menneskeskelet, men der er noget galt. Knoglerne klumper sig sammen; der er ikke kun to men fire arme, ekstra lårben, kraniet er for stort; et abnormt deformt skelet rejser sig foran jer.

En knoglegolem manifesterer sig og angriber.

#60 – Maskinrummet

Forude lyder knirken af træ og en plasken af vand. Luften er en anelse kølig og med et mildt strejf af fugt. Forude er et kammer, hvorfra vand strømmer fra et hul i loftet ned over to vandhjul, som drejer rundt med en jævn hastighed. I loftet og på væggene er der en del tandhjul og kæder, der drejer rundt.

Stenkammeret rummer ikke andet ud over det mystiske maskineri.

Maskineriet: Intelligenstjek 6 vil afsløre at vandhjulet trækker en eller anden mekanik, som befinder sig et sted nord for dette rum (nemlig i #58). Der er nogle forskellige håndtage og instrumenter, et sansetjek 8 vil afsløre det håndtag som kan stoppe mekanikken. Maskineriet er få år gammelt, men hvem der har bygget det er ikke til at sige – håndværket ligner menneskedesign.

Kanalen: Kanalen leder ind til rum #64 og er fyldt med vand, og det kræver et udholdenhedstjek 8 at svømme ind til bassinet i rum #64. Fejler tjekket, tager man 1t10 i skade af udmattelse. At svømme fra grotte #64 til #60 er med strømmen og kræver ikke noget tjek.

Vandet løber ud i et brønd i gulvet. Der er trin på indersiden af brønden og et par meter nede flader området ud og en kanal fører vandet dybt ned i jorden til andre kilder, der fører vandet langt væk.

#61 – Det sammenstyrtede kammer

Mod øst er halvdelen af kammeret borte, tabt til sammenstyrtninger, og mod nord er resterne af en korridor. Da I bevæger jer ind i kammeret, oplever I det for et øjeblik, som om at nogen overvåger jer, at nogen holder øje med alle, der træder ind i kammeret. Et lille stykke oppe af korridoren mod nord ligger en dyng klæder.

Dyngen af klæder består af en kofte, en lædervams, et par støvler, en daggert, et kortsværd, en pung med 39 sølvstykker og en sæk med rådnende mad. Rummet er tomt. Hvis eventyrerne bruger tid på at udforske kammeret eller sammenstyrtningen, rul da på omstrejfende væsener-tabellen.

At føle sig overvåget: Når man vender sig mod korridoren mod nord, er det som om at man bliver overvåget. Der er en fornemmelse af at nogen et sted oppe af korridoren kigger på en – men korridoren er borte, ødelagt – og koncentrerer man sig om at kigge op af gangen, er det som om et par øjne, sorte, tomme og uudgrundelige, manifesterer sig i korridoren. Hvis man stirrer det døde blik i øjnene, skal man klare et resistenstjek (viljestyrke) 10. Hvis det fejler, tager man 1t10 i skade og falder om på gulvet, og hvis det fejler med mere end 4, drænes man for livskraft og tager 2t10+10 i skade – hvis det dræber karakteren, disintegreres karakterens krop. Hvis det er en succes, får man en pludselig vision:

Du svæver i luften. Du kan ikke mærke din krop, men foran dig står en ensom skikkelse. Tårerne triller fra dens øjne. Det går op for dig, det er en hvid marmor statue af en statelig skikkelse. Du ser dens mund bevæge sig, og i dit sind hører du ordene: "Giv en dråbe af dit blod, så mine tårer kan rende frit, og jeg skal skænke dig en gave." I næste nu står du tilbage i kammeret med dine rejsefæller.

Statuen i visionen er statuen fra #57. Hvis karakteren har set den tidligere, genkendes den straks, hvis karakteren ikke har set den tidligere, genkender karakteren den straks, når karakteren ser statuen.

Den sydlige vestindgang (rum 62-64)

#62 – Amfiteatret

Skoven vokser tæt og vildt omkring jer. De smalle stier er næsten groet til af vildtvoksende buskads rigt på torne og nælder. Det er vanskeligt at se langt forud, for der er hele tiden grene og kviste, der skal fejes til side, og mange er stadig fugtige af de byger, der regelmæssigt har ramt skoven. Jævnligt rammes I af de fugtige grene og blade, som I arbejder jer gennem skoven, da der pludselig er en lysning foran jer.

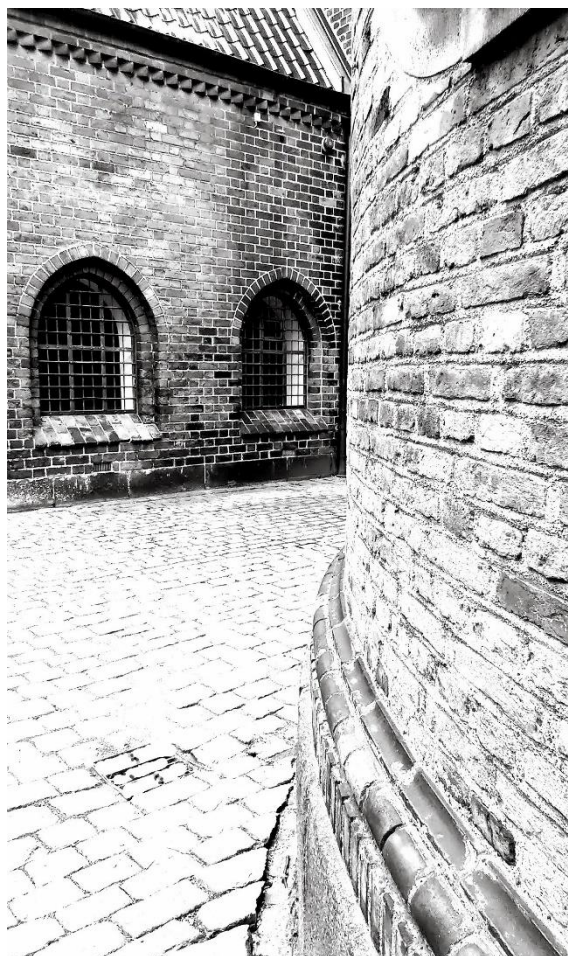
Skoven åbner sig og afslører et sælsomt bygningsværk. Det er en forsænkning formet som en kvartcirkel bygget i sten, der fører ned til en platform. Forsænkningen er bygget ind i siden af en bakkehøj, der er tæt tilvokset med buskads og krat. Nede ved selve platformen, som ved foden af forsænkningen, er der en åbning ind i højen. Forsænkningen består af en slags trappetrin bygget i sten, men de brede trin synes også at have fungeret som bænkerækker, og I har på fornemmelsen, at stedet en gang har samlet et talrigt publikum, der har siddet på trinnene og fulgt spektaklet på platformen – men hvad har der mon udspillet sig på platformen?

Foran eventyrerne er et amfiteater, hvor publikum har siddet på kvartcirkelns mange stentrin og fulgt opførsler på platformen. I højen bag platformen er en dunkel indgang. Omkring amfiteatret vokser træerne tæt, men tiden har på forunderlig bevaret store dele af scenen.

Den skjulte sæk: Ved indgangen ligger en lille sæk skjult (Sansetjek 17 for at finde den) med et stykke pergament bundet fast. På pergamentet står "Bungo og Harrys ejendom". I sækken er 12 guldstykker, en flaske styrkedrik og en krukke med svæveolie.

Sækken er fra halvingen Harry (se svartedværgenes køkken #19) til halvingen Bungo Waynesmith (se rum #25). Bungo er her for at undsætte sin ven, der er fanget hos svartedværgerne. Pergamentet peger mod en skat, som Bungos venner skjulte i hulerne, fordi de ikke kunne slæbe den hjem i første omgang. Bungo ved, hvor den er skjult, men kun mod at blive undsat og se hans ven undsat, deler han alle oplysningerne (en oplysning for hans undsættelse, en oplysning for vennens undsættelse, en oplysning for at hjælpe med at finde en dims).

Bemærk, at bagsiden af amfiteatret er en stejl bakkeside overgroet med tornet krat og vildtvoksende buskads. Der er ingen stier, og området er uvejsomt. Områdets omfang er umuligt at vurdere, og eventyrerne har ikke noget indtryk af, at der er andre indgange ind i højen.



Scene: Baghold!

En flok kobolder holder til i amfiteatrets forklammer (se rum #63). Fra deres skjul inde i mørket bruger de deres slynger til at angribe eventyrerne, mens disse er på vej ned af trappetrinene. Manøvrer hen over de regnvåde trappesten sker med *ulempe*, og fejlede tjeks betyder, at man taber balancen og vælter omkuld. Fra deres skjul inde i det mørke kammer er kobolderne svære at ramme (*ulempe* på angreb), og hvis man stormer dem, render man ind i deres hastigt opsatte fælde (se #63). Stormes kobolderne vil de trække sig tilbage gennem #59 og forsøge at flygte ud gennem indgang #45.

#63 – Amfiteatrets forklammer

Rester af visne blade flyder overalt herinde. Kammerets vægge er rå stenvægge, og østvæggen er en niche med en skamferet statue flankeret af to tomme døråbninger.

En flok lave væsener med skællet rødbrun hud og vildtvoksende pels er herinde. De er bevæbnet med skarpe knive, og da de ser jer, trækker de læberne tilbage og afslører rækker af små, sylespidse tænder. Deres ansigter minder lidt om vilde hundes.

Kammeret er normalt tomt, men en flok kobolder er ankommet kort før eventyrerne for at udforske stedet. I kammerets niche mod øst står en lav stensokkel med en skamferet statue. Udover selve kroppen er der ikke meget tilbage af statuen.

Kobolderne: En flok på **6 kobolder** anført af Prusentast er ankommet kort før eventyrerne for at udforske gangene og finde vej til goblinernes køkken (#03). De kender vejen til #45, men kender meget lidt til hulerne, udover at deved, at her lurder mange farer – og at gangen mod syd (#60) fører til en grotte med en fortryllet port, som ingen kan åbne. Mellem sig har kobolderne 27 sølvstykker, og i en pung har Prusentast *to Dragedrikke*.

Koboldernes fælde: På tværs af indgangen (ud til #62) har kobolderne improviseret en snubletråd (sansetjek 8; *fordel* på tjekket, hvis man har god tid, kommer man løbende har man *ulempe*), som udløser en kæp med søm og torne, som kommer svirpende, hvis man udløser fælden (Resistens (undvige) 10 for ikke at blive ramt af kæppen; 2t8 i skade, hvis det fejler, og man bliver slået omkuld. Kæppen virper i en højde, som går over halvinger og kobolders hoveder).

#64 – Den oversvømmede grotte

Luften er kølig og en smule fugtig. Lyde ekkoer mod rå grottevægge og blander sig med lyden af plaskende vand. Forude er en stor grotte med rå, brune og grå klippevægge, og flere meter nede er et bassin med vand. I grottens sydside er en åbning i omkring hovedhøjde, hvorfra vand plasker larmende ned til bassinets overflade. I en fjerne ende af grotten er en forunderlig blå dør flankeret af to statuer forestillende krigere med spyd og skjold af en slags, I ikke har set før. Den eneste vej over til døren synes at være rundt langs grottens vægge, hvor der på begge sider løber en smal kant på omtrent 25-30 cm.

En naturgrotte, der konstant forsynes med frisk vand fra en underjordisk kilde. Grotten fungerer også som hindring for rejsende, der vil udforske **Den grønne dør**. For andre er der en sæk nede i vandet at udforske.

Bassinet: Bassinet er fyldt med iskoldt vand, der kommer fra en underjordisk kilde. Vandet i grotten kommer plaskende ind fra et hul i væggen (og gør det svært at gå rundt langs rummets sydkant) og af en undersøisk kanal føres vandet videre til rum #60. Vandet er frisk og i konstant uro. At bevæge sig i vandet kræver et svømmetjek 8. Hver gang det fejler, udmattes man og tager 1t6 i skade. Fejler man tre tjeks, begynder man at drukne for 3t6 i

skade hver runde, indtil andre hiver en i sikkerhed. Er man tungt lastet eller udstyret, er der ulempe til svømmetjekket.

Bassinet er 20m dybt, og alt der tabes i bassinet ender dybt, dybt nede, og her kan findes flere skeletter med rustne rustninger og udstyr gennemsyret af vand og råd samt op til 300 sølvstykker, som ligger spredt ud over bunden. **En klippemuræne** holder til i bassinet og angriber svømmere. Kamp i vandet mod den er med *ulempe*.

Cirka en meter under overfladen ved nordvæggen (tæt på kanalen) kan man ane en sæk, som har klemt sig fast i et klippeskær. Sækken er godt mørnet, og den indeholder en lysestage i sølv (3 guld), en pung med 39 sølvmonter, et sølvskrin med snustobak (ødelagt; skrinet er 19 sølv værd), og et fortryllet stearinlys (*Drømmelys*) pakket i læder. Dykker man ned efter sækken, kræver det behændighedstjek 12 at få sækken fri uden at den går i stykker. Fejler tjekket, går der hul på sækken, og hvor hver 2 point tjekket, fejler forsvinder en af de fire ting i sækken ned mod bassinets bund 20m nede.

Kanten: For at komme over til døren eller rundt i grotten, er det via den smalle kant. Det kræver et balancetjek 8 at komme rundt (*ulempe*, hvis man er tungt lastet eller har en tung rustning på). Det kræver et ekstra balancetjek 8 at klemme sig forbi vandfaldet i sydvæggen.

Statuerne: De to statuer fylder hele den smalle kant ved døren, og man skal smygge sig rundt om dem eller på anden vis klemme sig forbi dem for at komme til døren (behændighedstjek 8).

Døren: Dette er **Den grønne dør**. Se C1 for yderligere informationer.

Bemærk, dette rum har to funktioner. Den ene er den skat, som er skjult på bunden af bassinet, og den anden er porten ind til C1. Porten til C1 er besværlig at komme til (uden trolddom), da man skal rundt langs kanten, og rundt om statuen, der ved døren, som fylder hele kanten. Eventyrerne kan ikke komme ind til C1 uden **Den grønne nøgle**, og det er vigtigt, at spillerne ikke spilder tiden med at forsøge komme gennem en dør, som de ikke kan åbne. Lad spillerne forstå, at de kan udforske rum #64, men de kan ikke komme gennem døren i den fjerne ende uden den rigtige nøgle.

De tre forseglede kamre

Den blå, den røde og den grønne

Hver af de tre rum er farvekodet for at gøre det lettere. De har en særligt farvet dør, som giver adgang til et forkammer og et bagvedliggende skattekammer. Til hver af de tre farvede døre er en tilsvarende farvet nøgle, og hver nøgle ligger skjult to forskellige steder, som ikke er helt lige til at finde. Der er med andre seks steder i hulerne en chance for at finde en nøgle til en af de tre farvede døre. *Har man først fundet en af de to nøgler, finder man ikke den anden!*

- **Rød nøgle** findes skjult i Iblis' kammer, og dukker frem, når Iblis atter bindes (#42), og skjult ved statuen i nichen (#57). Rød nøgle fører til rum A.
- **Blå nøgle** findes ved tronen i rum #18 og i det forsvundne kammer #48. Blå nøgle fører til rum B.
- **Grøn nøgle** findes ved i det fortryllede kammer #36, og ved lemnen i bassinet (#15). Grøn nøgle fører til rum C.

Den røde sal (A): Dæmonbetvingerens minde

Mindet om en mægtig kriger og hendes fortryllede våben er begravet her – og andetsteds i hulerne er den dæmon, som hun bandt.

Den røde dør

Dækket af røde fliser, der forestiller et relief af en lille menneskekriger i kamp mod gigantiske væsner, der fylder det mest af døren, står I over for en usædvanlig men smuk dør. Krigeren er en kvinde bevæbnet med et spyd, og hun ser ud til at nedstirre et af monstrene. Midt i gabet på et af de monstrøse væsener, som mest af alt ligner en titan fra et mareridt, er en lille åbning, som kunne være et nøglehul.

Døren er låst, og det er en kompleks lås (dirketjek 19; komplekse låse kan kun åbnes, hvis man har dirkeevnen). Døren kan tvinges op med et styrketjek 24 (med *ulempe*, hvis man ikke har fast grund at stå på). Hvis man forsøger at åbne døren med trolddom, skal man lave et magisk angreb mod døren (intelligens plus angrebsbonus mod sværhedsgrad 18), for at få døren op.

Forkammeret A1

Lige foran jer står et gigantisk monster. En dæmonisk kriger, der er mere end dobbelt så høj som den højeste af jer med brændende rød hud og sorte klæder, og netop som I ser den, svinger den sin enorme klinge mod jer – og intet sker, for I opdager, at skikkelsen er enorm statue, der forestiller en dæmonisk kriger netop, som denne bøjer sig frem over og svinger sin enorme klinge. Skåret i sten er den fastfrosset til evig tid. I bemærker at et sted inde mellem dens rækker af sylespidse stentænder, glimter et rødt lyskær. Rummet omkring statuen er dekoreret med smukke illustrationer, og i den fjerne ende er en port beklædt med røde fliser.

Et rigt dekoreret kammer i vis midte en enorm statue af et monster dominerer, og bag statuen er porten til et mindet om en mægtig kriger. Illustrationerne på væggene er enkle, tegnet med en fed sort streg på rød på baggrund, og de mange tegninger glider sammen forestillende en kriger med spyd i kamp med dæmoner, titaner og naturkræfterne.

Statuen: Den enorme statue er skåret i knaldrød sten og dekoreret med sort maling. Den forestiller en dæmonisk kriger opslugt af blodtørst anbragt i en dramatisk positur, der giver et indtryk af, at stenstatuen må være ved at få overbalance, men ikke desto mindre er den efter århundreder ikke væltet. Dybt inde i dens åbne

gab, hvor sorte, spidse tænder flankerer åbningen, glimter noget rødt. Det er en flamme opal, som er bagerst i munden, og den er monteret i bunden af statuens stenmund.

Man kan få fat i flamme opalen ved at række armen ind i gabet på statuen og vriste den løs. Så snart man griber fat i flamme opalen, lukker munden sig om armen, og tænderne stikker dybt nok til at det begynder at bløde. En fnysen høres fra statuen og små røgskyer rejser sig fra dens enorme næsebor, og et glødende lysskær springer frem i statuens stenøjne, og de enorme øjne stirrer stift på personen, der har armen i statuen. Man kan nu enten hive armen til sig, hvorefter statuen lukker sin mund med et brag og forbliver lukket, eller man kan forsøge at tage flamme opalen: Hvis man stirrer tilbage på statuen med et stift blik (og klarer et visdomstjek 8 med bonus fra evnen True), kan man holde statuen stangen længe nok til at tage flamme opalen. Fejler tjekket, kan man ikke modstå statuen og hiver armen til sig, og fejler tjekket med mere end 4, når man ikke at hive armen til sig, inden statuen lukker munden, og den bider armen af karakteren (der samtidig med også tager 1t10+8 i skade).

Flamme opalen er 80 guldstykker værd.

Ødelægges statuen, begynder hele kammeret at skælve og dirre, og efter nogle øjeblikke, hvor alle har haft muligheden for at flygte, styrter loftet sammen i lokalet. Alle, der ikke har forladt kammeret inden da, tager 10t10 i skade fra de nedstyrtende sten. Efterfølgende er kammeret helt blokeret.

Porten: En vældig dobbeltdør dækket af knaldrøde fliser, og denne gang dekoreret med et relief, der forestiller et enormt titan-hoved, der strækker sig hen over hele porten, så det har nogle meter i diameter. I dets øjne flammer en vældig brede, og dets gab er halvt åbent og fyldt med sortmalede tænder.

Når man træder hen til porten, stikker ansigtet lige pludselig sin tunge frem af gabet, en lang bred tunge, som ender i en kløftet spids, der hver bærer en skarp brod. Porten kan åbnes ved at lade dråber af frisk blod falde på tungen, eller ved at presse øjnene ind på statuen. Derefter glider porten op af sig selv. Hvis man forsøger at åbne døren på anden vis, begynder hele ansigtet at gløde af en voldsom hede (alle inden for en meter tager 1t4 i skade). Hvis man fortsætter med presse døren op, vælter en intens bølge af hede ud fra ansigtet – de, der er ved at skubbe porten op, tager 10t6 i skade (og hvis de omkommer, er de brændt til aske), og alle andre inden for 3m kan forsøge Resistens (undvige) 8. Hvis det er succesfuldt, tager de kun 3t6 i skade, og hvis de fejler, tager de 6t6 i skade (omkommer de, er de brændt til aske).

Dæmonbetvingerens minde A2

Væggene er beklædt fra gulv til loft med røde fliser, selv gulvet og loftet er dækket af dem, og hele vejen rundt er rædselsvækkende ansigter af enorm størrelse, der nærmest ser ud til at trænge gennem væggene, og i faklens blafrende lysskær ser de nærmest ud til at være levende, men I beroliger jer selv med, at det må være skæret fra lyset, der får det til at se sådan ud. Midt i kammeret er en åben stenboks, og nede i stenboksen er statuen af en smuk kvinde ikklædt panser og plade. Mellem statuens hænder er funklende smukt spyd.

Krigeren Izrumin, der betvang dæmonen Iblis, er ikke mere, og hun har aldrig været begravet her, for efter at hun besejrede Iblis, kostede det hende dyrt, og man måtte nøjes med at opføre et minde over hende. Statuen i kisten er til hendes ære, og mellem statuens hænder har man anbragt det *fortryllede spyd Telvant*, som Izrumin brugte i sine kampe mod titanerne.

Stenkisten: Denne forestiller en helt almindelig kiste skåret i sten uden låg. I den er statuen over Izrumin, som vogter hendes spyd. Forsøger man at tage spyddet, åbner statuen sin mund. Ud af statuens mund strømmer en besejret dæmon, som er bundet til at tjene Izrumins minde: **Bunden dæmon**.

Når dæmonen er overvundet, kan man tage skattene herinde. Bemærk, at man kan godt tage spyddet, mens man kæmper mod dæmonen – og spyddet kan bruges mod dæmonen.

Den bundne dæmon

En blodig krop viklet i sorte jernlænker med vildtvoksende torne, som trænger ind i kroppen, og river og skær den ved hver bevægelse, så blodet hele tiden pibler fra talrige små sår og flænger. Øjnene er sorte flammer, der udstråler had til livet, og luften omkring den flimrer af hede, og spontant opstår flammer i luften omkring den. Munden er skæve jerntænder, der er filet spidse, og mellem tænderne snor sig en kroget tunge, der ender en giftig torn.

Monstret er fyldt med et ubændigt had til levende væsener, som kun overgås af dens forfængelighed. Kan man behage den med smiger, kan den distraheres (f.eks. længe nok til at man kan stikke af).

- Den bundne dæmon: Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 10; Resistens 12 (Nekromanti 16); Morale 14 (Forfængelig 8); Angreb: Bid+8; Skade 2t10+6+gift

Giftbid: Rammes man af bidangrebet, skal der klares et resistens (gift) 8. Klarer man det, tages 1t6 i skade fra giften. Fejler det, tager man 1t6 i skade hver rundes slutning, indtil død eller giften standset (ved et førstehjælpstjek 8).

Tungens brod: Tungen kan strække sig og angribe op til 5m borte: angreb+6, skade 1t8+2+gift. Bidangreb og tungens brod kan ikke bruges i samme runde, men tungens brod kan kombineres med hadsk blik.

Hadsk blik: De sorte flammer stirre hadsk på alle fjender foran den, og de skal alle klare et Resistens (viljestyrke 10). Hvis det fejler, rammes de af frygt, og har *ulempe* på deres angreb, indtil de har fået pusten uden for synsvidde af monstret.

Intens hede: Alle i nærkamp med monstret tager 1t6 i skade fra heden, når de laver deres angreb mod den (eller når de bliver angrebet af monstret; kan højst tage skade fra den intense hede en gang i runden).

Dæmonisk krop: Den er ikke en levende krop, og den er derfor ikke påvirket af biologiske effekter (søvn, sult, sygdom, gift mv.).

Ansigterne på væggene: Smukt udskårne stenansigter af mennesker og dæmoner, som vrider sig i smerte, gjort med forunderlig præcision. Hvis nogen i gruppen omkommer i forkammeret eller i denne sal, vil deres ansigt være at finde blandt stenansigterne.

Skatte: Besejres dæmonen, åbner en lem i torsoen sig på statuen og afslører et hulrum fyldt med skatte. I hulrummet er 50 guldstykker og ti blå ædelsten (5 guldstykker værd stykket) samt to små læderpunge – en med *helbredende pulver*, og en med *pulveret dødemandsstøv*. Dertil er der *spyddet Telvant*.

Den blå sal (B): Heksens hule

Her venter en modstander, som hviler i is og frost ventende på at en ny tidsalder skal komme hende i møde, og hun atter skal herske over en verden bundet af is.

Den blå dør

Anbragt i en solid metalramme er en usædvanlig dør. Den er af metal og funklende blå, og på dens glatte overflade løber en serie af rør og tuber, som går fra døren ind i væggen. Der er talrige ridser og skrammer på døren, som om andre før jer har forsøgt at trænge gennem. I midten af døren er, hvad der ligner et nøglehul. Luften omkring døren er kold.

Døren er en blå metaldør af en ukendt art metal, og den iskold at røre ved. Døren er dekoreret med tuber og kabler i samme blåmalede metal, som løber hen over døren og forsvinder ind i væggen. Anvendes den blå nøgle, glider de mange rør og tuber lydløst ind i rammen omkring døren, hvorefter døren tavst glider op til et koldt kammer. Uden den blå nøgle kræver det et styrketjek 24 at trænge døren op (med *ulempe*, hvis man ikke har ordentlig grund at arbejde på), og dørens lås er en kompleks lås med sværhedsgrad 19. Hvis man forsøger at åbne døren med trolddom, skal man lave et magisk angreb mod døren (intelligens plus angrebsbonus mod sværhedsgrad 18), for at få døren op.

Forkammeret B1

Luften er kold. Åndedræt står ud som store skyer, og en bidende kulde trænger gennem selv de mest lune klæder. Kort efter I har åbnet døren blinker et blegt lys oppe under loftet, og pludselig bades lokalet i et koldt trolddomslys, der får alt herinde til at se isblåt og koldt ud. I den modsatte ende af kammeret er en bred dobbeltdør flankeret af to besynderlige statuer. De forestiller kluntede krigere i en stor tung rustning, der dækker hele kroppen undtagen ansigtet, som er en spejlblank sort flade. Statuerne er hvide, lidt over menneske-højde og i det kolde lys er de blåhvide at kigge på. Porten mellem de to statuer er tætsluttende metaldøre.

Et iskoldt bart rum med et par statuer og en port – og en dødsfælde.

Kulden: Uden trolddom til at holde den intense kulde stangen, trænger den isnende kulde sig på og gennemsyrrer alt. Væsker begynder langsomt at fryse, og man kan høres folks klaprende tænder. Alle fysiske aktiviteter er med *ulempe*, når kulden trænger igennem (og ophører, når varmen igen). Er man her i længere tid, vil man fryse ihjel.

Statuerne: De to statuer er lavet af et besynderligt, ubestemmeligt materiale, som både er blødt og stift på samme tid, og de er begge hule. Kigger man nærmere på den sorte, spejlblanke flade, kan man skimte gennem den et kranie. Skærer man statuerne op, finder man i dem begge et skelet. At kravle ind i statuerne giver ingen fordel.

Porten: Træder man inden for 30cm af porten, glider den pludseligt og lydløst op ved at dørene skyder til siden og forsvinder ind i væggen. Bagude falder den blå dør i med et brag – kun et sæt døre kan være åbne af gangen. Er man ikke tæt på porten, lukker den sig igen efter kort tid, og man kan åbne den blå dør igen.

Når porten åbner sig, åbner sig også en rund niche i sydvæggen. Nichen er rund og består af vægge beklædt med metal. På metalvæggene er monteret bittesmå røde og gule krystaller, som gløder takket være trolddom (Der er i alt 10 krystaller, og hver af dem er 7 guldstykker værd. Ovenover nichen er monteret et metalkranie.

Træder man ind i nichen og rører ved en krystal, glider en metalplade et kort øjeblik for nichen, og hele rummet synes for et øjeblik at summe, mens voldsomme dampskyer af kulde klemmer sig ud af nichens sprækker. Derefter åbner nichen sig igen, og personen derinde er frosset til is. Effekten undgås kun, hvis man kravler ind i en af statuerne og med stive, besværlige bevægelser bevæger sig ind i nichen. Kuldeeffekten opstår ikke, når man er inde i statuen – og herfra kan man vriste krystallerne fri.

Heksens hule B2

Et blegt trolldomslys oplyser kammeret, hvis vægge er dækket af frost, og kulden hænger tæt i luften. Midt i kammeret er en sokkel af is. Den er omtrent en meter høj og en halv meter i diameter, og den har en gennemsigtig kuppel på toppen. Gennem den kan man se hoveder og skuldrene af en kvinde. Pludselig åbner hun øjnene og stirrer tilbage på jer. Det er den berygtede frostheks, og I har vækket hende!

Kulden er intens i dette rum, og heltene bliver hurtigt ramt af kulde-effekten herinde, hvis de ikke allerede er påvirket. Frostheksen vækkes ved heltenes ankomst, og det er vanskeligt at undgå dette (medmindre trolldom anvendes til at kigge herind). Frostheksen Siranoush er fra en anden tidsalder, der ikke længere mindes, men fordums hemmeligheder har ladet hende overleve fra den glemte tid i sin frosne grav. I umindelige tider har hun været i dvale i sin grav og ventet på at dødelige skulle udfri hende fra frostens lænker. Siranoush befinder sig inde i søjlen, som hun står ret op i, og søjlen rager ned i gulvet, så selvom hendes hoved kun er en meter over gulvet, er hun af normal højde.

Frostheksen

Frostheksen Siranoush taler Det glemte sprog (som heltene kun kan forstå via trolldom, eller hvis nogen fra tidligere eventyr har lært det), og til at begynde med henvender hun sig til heltene på Det glemte sprog, indtil hun indser, at de ikke kan forstå hende. Til trods for at hun er inde bag kuplen, kan de høre hendes stemme klart. Efterfølgende koncentrerer hun sig kortvarigt, og hendes øjne gløder af brændende sølv, hvorefter alle eventyrerne kan høre hendes stemme i deres sind på deres modersmål.

Siranoush betragter eventyrerne som primitive væsener, der bør adlyde hende, men samtidig med kender hun ikke længere verden, og aner ikke hvordan den er indrettet, eller hvad der er sket siden tiden glemte hende. Først forlanger hun, at de skal bøje nakken for hende, og derefter at de ofrer en af deres egne, så hun kan bruge blodet til at komme fri med. Hvis selskabet ofrer en af deres egne til hende, så dukker en besynderlig issyl op i siden af hendes sokkel, som på få øjeblikke dræner ofret for blod og erstatter det med en kold, klar væske som forvandler ofret til en frossen statue. Kort tid efter glider soklen helt op af gulvet og bliver 2m høj. Dernæst forsvinder kuplen på toppen af soklen, og hele soklen forsvinder ned i gulvet, og der står frostheksen udfriet fra sin dvale, mægtigere end nogensinde – og her slutter eventyret for karaktererne, da de ikke kan modstå den frigjorte frostheks mægtige kræfter, og de ender som hendes tjenere, og Hinterlandet har en ny fjende.

Hvis de ikke adlyder hende og ikke kan holde hende hen med snak, begynder hun at anvende sin trolldom mod dem. Snedige eventyrere kan bruge Siranoush' forfængelighed imod hende, og de kan med en smule held overbevise hende om, at de adlyder hendes ordrer, mens de forlader lokalet og slipper uden for hendes rækkevidde. Kommer det til kamp, er Frostheksen er nådig over væsener som overgiver sig, og erklærer deres troskab til hende.

- Frostheksen: Forsvar 12; Sår 8; Tærskel 12; Resistens 14 (frost 20), Morale 14 (forfængelig 10, Frygtløs 18); Angreb: Se nedenfor

Frostheksens forsvar

Frostheksen er sårbar over for ild og varme, så disse angreb mod hende har *fordel*. Frostheksen er teknisk set et levende, biologisk væsen (menneske), men hendes krop har gennem tiderne forvandlet sig til en slags levende is, som holdes aktiv af hendes viljestyrke – og hun er derfor ikke til at påvirke med gift, sygdomme, træthed eller andre ting, som ville påvirke et levende væsens krop.

Angreb mod heksen sker mod den issokkel eller søjle, som hun er inde i, og det sker mod den glaskuppel, der er på toppen af soklen og bag hvilken man kan se hendes hoved og skuldre. Soklen er en blanding af is og metal – under overfladen af is, er en besynderlig metalcylinder, som udsender gnister, når der smadres løs på den – og kuplen er lavet af ukendt gennemsigtigt materiale, der minder om glas, men som er meget svært at smadre. Angrebsrul mod heksen repræsenterer angreb mod kuplen og soklen, og handler mest af alt om, om man rammer den hårdt nok til at beskadige dem. Angreb som rygстик, finte og des lige har ingen effekt, da frostheksen ikke kan blotte sig eller har nogen særlige sårbare punkter.

Frostheksens angreb

Antal handlinger: Frostheksen kan foretage et antal handlinger hver runde svarende til antallet af modstandere, hun har, minus en (har hun fire modstandere, kan hun foretage tre forskellige handlinger), og hun kan kun bruge samme evne mere end en gang i runden, hvis de andre evner er blevet anvendt. Frostheksen veksler mellem sine angreb.

Evner:

- Slavebinde – koster en handling
- Krybende frost – koster en handling
- Glemslens blik – koster en handling
- Frostens greb – koster en handling
- Nåle af is – koster en handling
- Frostskjold – automatisk en gang pr runde, tæller ikke som en handling

Slavebinde: En usynlig hånd af kulde griber fat om ofrets hals og begynder langsomt, koldt og smertefuldt at klemme til. Heksen kan hver rune udstede mentalt en ordre til ofret, og hvis denne ikke adlyder, klemmer hånden straks til for 1t10 i skade, og den kraftige smerte på halsen, giver ofret *ulempe* på angreb mod heksen. Effekten finder automatisk sted hver runde, ordren ikke bliver adlydt. Ofret kan forsøge at modstå den usynlige kuldehånd med et resistens (Viljestyrke) 8 for ikke at tage skade (orker og halvorker har *ulempe* på tjekket), men effekten forbliver der (inkl. *ulempen* på angreb mod hende), så længe frostheksen vælger at bruge en handling på effekten, eller at ofret er inden for 50m af hende.

Krybende frost: Frostheksen superafkøler luften omkring et væsen, og iskrystaller begynder at danne sig først i luften omkring ofret, derefter sætter de sig på huden, og spreder sig mere og mere, indtil ofret forvandles til en statue af is, eller undslipper effekten. Effekten kan anvendes inde i de to frostkamre (eller hvor der er frost). I første runde gør kulden 1t8 i skade, men ofret kan lave et Resistens (Stamina) 8 tjek for at tage halv skade, og hvis frostheksen fastholder effekten i de følgende runder, samler iskrystallerne sig tættere om ofret. Hver runde skal ofret klare et Resistens (Stamina) 8 tjek, og hver gang det fejler, tager ofret 1t8 mere i skade, og påtager sig en af følgende effekter: *isnende kold* (*ulempe* på angreb), *stive lemmer* (halv bevægelse, *ulempe* på balance-tjeks og lignende), *forfrossen* (*ulempe* på mentale og magiske handlinger). Hvis ofret klarer resistenstjekket, tager ofret halv skade, og undgår denne runde en ny effekt. Hvis ofret rammes af alle tre effekter og fejler et resistenstjek mere, fryser ofret helt til og forvandles til en isstatue. Hvis ofret reddes ud af de frosne kamre, vil hver der hver runde *tø* en effekt bort.

Glemlens blik: Heksens øjne forvandler sig til et flammende sølvskær, som skærer sig ind i hovedet på en modstander, som hun kan se. Ofret skal klare et Resistens (viljestyrke) tjek 10. Hvis det fejler, forvandles et af ofrets minder til isblomster, som splintres og forsvinder – ofret mister et vigtigt minde (få spilleren til at fortælle, hvad det er for et minde, som karakteren for evigt har mistet) og tager 1t8 i skade. Hvis tjecket er en succes, tager ofret 1t4 i skade fra den mentale smerte.

Frostens greb: Frostheksen manipulerer isen omkring hende, og ud fra en isdækket flade eller en klump is vokser en gren af is, som griber fat en arm eller en fod på en modstander, der er i nærheden af is. Modstanderen skal klare et Resistens (undvige) 10 for ikke at blive fanget. Effekten gør 1t6 i skade, og den giver *ulempe* på en handling (angreb, bevægelse eller trolddom). Ofret forbliver fanget af isen, indtil denne vrister sig løs (styrketjek 6, kan forsøges gratis, hver gang karakteren har tur).

Nåle af is: En sky af bittesmå isnåle vrister sig fri af isen og hvirvler gennem luften mod et offer. Ofret kan forsøge sig med et Resistens (Undvige) 8 for ikke at blive ramt af isnålene. Er det en succes, rammes ofret kun for 1t6 i skade, fejler tjecket rammes ofret for 2t4 skade. Nålene bliver siddende i ofret (uanset resistens tjecket) og fryser for 1 point skade hver runde, indtil et førstehjælpstjek 7 fjerner dem.

Frostskjold: Frostheksen kan manifestere en hård flade af is, som blokerer angreb. Hver runde kan hun automatisk manifestere et skjold til at standse et fysisk eller magisk angreb. Effekten kan kun anvendes inde i de to frostkamre (eller hvor der er frost). Den hårde flade af is springer pludseligt frem mellem hende og hendes modstanders angreb, og det giver hende +4 forsvarsbonus eller *fordel* på et resistens tjeck. Forsvaret dukker op lige inden terningen rulles.

At besejre frostheksen

Rammes frostheksens tærskel eller reduceres hun til 0 sår, slås der endegyldigt hul på sokkel eller kuppel. Når hun dør sker en hel masse omkring karaktererne, og de har kun kort tid til at reagere på det. Det er en lang dramatisk sekvens, hvor enorme kræfter bliver sluppet løs, og hvor der kun er en kort pause til at se sig omkring og tage de skatte, som dukker op, inden det hele styrter sammen og alt er tabt. Heltene har kun en lille chance for at forstå det mysterium, som frostheksen er, men de har en god chance for at komme derfra med en håndfuld skatte:

Pludselig undslipper voldsomme kræfter, som hvirvler omkring heksen, og strækker sig ud fra hende til at omfatte det mest af lokalet. En storm af is og frost, af hvide elektriske udladninger og hvirvelvinde opsluger kammerets midte med et enormt brøl, der får alt til at skælve og vælte omkuld, og kun ved at holde sig langs rummets ydersider, undgår man stormen (stormen gør 2t10 i skade pr runde til dem, der vover sig ind i den), og den holder i flere minutter, indtil al kulde og frost suges ud af kammeret op gennem loftet og forsvinder. Mørket sænker sig over kammeret – og kun det blege trolddomsskær fra forkammeret leverer en smule lys. Rundt om er væggene bare metalvægge bygget af et ukendt, gråt metal, som er koldt at røre ved. I midten af kammeret er resterne af soklen, nu uden beklædningen af is, og den og gulvet er lavet samme besynderlige grå metal. Stående halvt i soklen, halvt væltet ud af den, er frostheksens lig, som begynder at smelte! Overalt i gulvet er talrige andre cirkler, der har samme omfang som soklen/søjlen, men som er plane med gulvet – kigger man nøje efter, kan man se, at cirklerne er gennemsigtige, men indersiden er beklædt med et tyndt lag frost, og dernede aner man hoved og overkrop af andre mennesker.

Pludselig lyder en sær lyd fra kammeret bagvæg, da en metalplade glider til side og afslører et hulrum på en halv meters bredde og en meters højde. Hulrummet er 20cm dybt og oplyst af et varmt gyldent trolddomslys. I hulrummet er fire glastrør, en gylden ring og en guldplade. Lige efter at hulrummet åbner sig, begynder hele

rummet at skælve og dirre kraftigt. Der springer hvide elektriske udladninger ud fra metalvæggene, og fra runden skal alle hver runde klare et resistenstjek (undvige) 7 eller blive ramt af en udladning for 1t8 i skade. Efter fire runder begynder hele rummet at styrte sammen, og er man ikke ude runden efter dette, omkommer man i sammenstyrningen. Når frostheksens sal er styrtet sammen, begynder forkammeret også at ryste og dirre, og selskabet har nu 3 minutter til at forlade det, inden det også styrter sammen.

Skatte: På hulrummets bagplade er monteret fire glastrør med væske. De to er med en gylden væske (*helbredende drik*), og de to er med rød væske (*styrkedrik*). Der er også monteret en gylden ring (*Sarmoungs ring*), og en tynd guldplade med sære, ulæselige symboler, der mest af alt minder om endeløse rækker af tal (pladen er 80 guld værd). Tingene er lige til at løfte fra deres monteringer på hulrummets bagplade.

Den grønne sal (C): Den forsvundne elvergrav

Her ligger en elverfyrstinde begravet med fornemme gravgaver, men stedet er vævet ind i trolddom, som beskytter skattene mod gravrøvere.

Den grønne dør

Døren er flankeret af to statuer. De er udskåret i en ubestemmelig mørkegrøn sten, og de forestiller en slags deforme orker eller trolde i menneskestørrelse iført lave, brede hjelme med en bred kant, som skygger mod solen, og rustninger i et ukendt snit, og de er bevæbnede med krumme sværd. Døren er af grøn sten, og ud af dørkarmen snor sig ranker, vedbend og tykke tunge rødder, som vokser hen over døren og holder den spærret med deres sammenvoksninger. Luften omkring døren er tung af duften af drømmebær, og når nærmer sig døren, vokser pludselig tunge klaser med sødmefyldig bær frem omkring døren og duften af drømmebær tager til.

Har man den grønne nøgle og viser den frem, trækker rødderne og planterne sig tilbage ind i træværket, og bæerne og deres duft forsvinder, så man kan komme frem til døren og åbne den med nøglen. Uden nøglen spærrer planterne for døren, og det kræver styrke 24 at nedbryde døren (med *ulempe*, hvis man samtidig med ikke har et ordentligt gulv at gå til døren med), og dørens lås er en kompleks lås med sværhedsgrad 19. Man skal desuden modstå drømmebærernes besnærende duft (Resistens (gift) 10). Hvis det fejler, glemmer man sit ærinde og forlader kammeret, og først derefter kommer man til sig selv igen.

Forkammeret C1

På hver side af døren står to enorme stenløver på spring, begge er udskåret i en ukendt grøn stenart. Begge statuerne er omtrent 4m høje, og de ser ud som om, de hvert øjeblik det skulle være er klar til at kaste sig over jer. Ved deres fødder står, hvad der ligner en kurv udskåret i samme grønne sten, og i den ene står to krumme sværd.

Bag løvestatuerne er en bred sal, som ender i en bred dobbeltdør, der ser ud om den, der anbragt i siden af en enorm træstamme for hele bagvæggen udgør, hvad der ligner en enorm træstamme udskåret af sten. Salens mellem imellem jer og porten dækket af hvide og grønne marmorfliser, og væggene er fyldt med relieffer af skikkelser, der er i gang med alskens forskellige ting.

I forkammeret skal rejsende efterlade deres våben, hvis de vil have foretræde. Hvis de ikke gør det, vågner statuerne til live. De to krumme sværd er efterladt af tidligere gæster – våbnene er ældgamle og skrøbelige.

Statuerne: De to løvestatuer begynder at røre på sig, hvis man medbringer våben. De kan på magisk vis sanses alskens våben, og de truer med at angribe, hvis man ikke efterlader sine våben i kurven. De angriber kun

våbenbærere og folk, som angriber dem, og de går tilbage til deres poster, hvis folk overgiver deres våben. På vej ud kan samle sine våben op igen.

- Løvestatue: Forsvar 15; Tærskel 11; Sår 10; Resistens 12 (Mental 15; Biologisk 21); Morale 11 (Frygtløs 20); Angreb: 1 bid+5, 1 par kløer+8; Skade bid 2t10+2, kløer 1t10+1+slå omkuld

Magiske konstruktioner: Løvestatuerne er ikke levende væsener, og de er derfor frygtløse, men ikke alt for smarte, og de er ikke påvirket af ting, der særs kilt påvirker den levende krop.

Omkuld: Rammer kløerne, skal ofret klare et Resistens (balance) 10 for ikke at blive slået nogle meter hen over jorden og vælte omkuld. Man kan ikke rejse sig og lave stormløb i samme runde, og man er ikke længere i nærkamp med løven.

Fastklemme: Rammer kløerne med mere end 4, kan løvestatuen vælge at fastklemme sit offer under sig. Ofret tager 1t10+1 i skade og bliver fastlåst. Fastlåst har man *ulempe* på angreb, tager automatisk 1t10 i skade hver runde (mens løven kan lave nye klo-angreb), men man kan komme fri med et Resistens (behændighed) 10-tjek. Stenløven kan kun fastklemme en modstander af gangen.

Reliefferne: Hele vejen rundt er væggene dekoreret af smukke udskæringer i stenene, som forestiller enge og skove, hvor halvnøgne mænd og kvinder render og morer sig, de fester og drikker, danser og spiller musik. Hører man godt efter, kan man ane en svag melodi og en fin latter fra væggene. Flere af de smukke udskæringer af mænd og kvinder står med grønne ædelsten i hænderne, som de rækker frem som gaver til hinanden.

Ædelstenene: Der er 20 ædelsten af hver 10 guld inde i kammeret. Ædelsten kan vristes fri med et styrke eller behændighedstjek 6. Hvis tjekket fejler, får man stadig vristet stenen fri, men man kommer til at brække skikkelsens hånd af ved samme lejlighed. Brækkes en hånd af, er det som om en tung skygge falder over kammeret, og alle herinde har på fornemmelsen, at de bliver overvåget. Folk, der er meget opmærksomme på reliefferne på væggene, har det som om, der er dukket en ny figur op – en ensom skikkelse til hest står på en bakketop i baggrunden bevæbnet med et spyd og udstyret med en bredskygget hat.

Hvis man fortsætter med at tage ædelsten – uanset om en hånd brækkes af eller ej – så angribes tyvenes skygger af skyggen af en rytter til hest bevæbnet med spyd. Skyggen kan lave et angreb mod samtlige tyve hver runde, og den fortsætter indtil de har smidt deres tyvekoster fra sig. Skyggen laver hver runde et succesfuldt angreb, medmindre ofret kan klare et Resistens (undvige) 12. Hvis det er en succes, undviges angrebet, og hvis det fejler, rammes ofrets skygge for 2t8 i skade, og ofret skal nu klare et Resistens (viljestyrke) 10. Hvis dette tjek fejler, spiddes skyggen af rytteren, som trækker den spiddede skygge med sig ind i relieffet, hvor der dukker endnu en skikkelse op, som ser ud til at blive jaget af rytterrelieffet – og skyggens ejermand synker død om. At forsøge at ødelægge relieffet har ingen effekt, men man kan undgå skygge-rytterens angreb, hvis rummet henlægges i et fuldstændigt mørke (men åbnes døren indtil elverens grav, kommer der lys igen).

Elverens grav C2

Luften herinde er frisk og dufter som skoven efter regnvej. Et dæmpet grønt lys oplyser kammeret, og væggene er udsåret, som om de er rækker af træer i en skov, og fra de udsårne træer rækker sig grene som flettes sammen og udgør loftet over jer. Det som at stå i en skov skåret i sten. Mellem træerne midt i kammeret står en grøn stenbuste og på den sidder en smuk elverkvinde. Så opdager I, at elverkvinden er en statue af grøn og hvidbrun marmor.

Håndværket herinde er en blanding af elver- og dvægehåndværk, for kun elverne har det blik for træerne, der skal til, og kun dværgene har forståelsen for klipper og sten til at forme dem på denne måde. En fortryllelse skaber det forunderlige klima og lys.

Statuen: Statuen er livagtig at se på. Den forestiller en smuk elverkvinde iført en grøn kjole med smukke syninger. Hun sidder elegant på kistelåget. Skjult i elverkvindens ene hånd er et fastklemt, *fortryllet agern*. Statuen gør det svært at komme til graven, men statuen kan løftes bort med et styrke 12-tjek. Fejler tjekket, vælter statuen med et brag for på jorden, og man tager 1t6 i skade fra forstrækninger eller fra at blive klemt af statuen – og det fortryllede agern ruller ud af hendes hånd og rammer jorden.

Når det fortryllede agern rammer jorden, begynder et træ af vokse frem på få øjeblikke, og det vokser sig større og bredere hele tiden. Selskabet har nu 5 runder til at komme ud af lokalet, hvorefter det fortryllede træ vokser sig på tværs af den vestlige ende af kammeret og indespærre dem til de omkommer af sult og tørst (medmindre de har trolddom til at slippe ud af kammeret igen). Det koster kun en runde at komme ud af rummet, det koster en runde at løfte låget af stenkisten, og hver ting tager en runde at gribe fra kisten (5 krystaller tæller som en ting; der er i alt tolv 'ting' i kisten). Op til tre personer kan tage ting fra kisten.

Basalt set handler det om, hvor meget gruppen tør tage. Lad spillerne forstå, at træet vokser hurtigt og truer med at spærre dem inde, de har kun kort tid til at løfte låget af og plyndre graven. En effen gruppe kan nå at tage ni af 12 ting samlet og undslippe rummet. Pisk gerne en stemning op, hvor spillerne kan træffe deres beslutninger hurtigt. Der er ikke tid til at tænke over tingene, hvis graven skal plyndres, gælder det om at rage til sig, og hvis nogen bliver grådige, ender de deres dage herinde.

Den grønne stenkiste: Låget er tungt (styrke 18 at flytte; styrke 12, hvis man flytter elverstatuen først – fejler tjekket, koster det en runde). Nede i kisten er liget af en elverfyrstinde. Hendes legeme er intakt, og hun ser nærmest ud som om hun sover, bortset fra at kroppen er helt stille. Hun er iført smukke grønne klæder smykket med grønne ædelsten, og hun er iført et bredt metalbælte prydet med guld og sølv, og i bæltet hænger en daggert i en gylden skede. På hendes ene hånd glimter en guldring med en rød ædelsten, og under hendes anden hånd er en lille læder pung. Hele vejen omkring hende er et tykt lag af tørrede blomster, og mellem dem ligger nogle flasker, og selv ligger hun på et smukt vævet gråt klæde.

Hvis graven plyndres forsvinder fortryllelsen i kammeret. Det henlægges i et tæt mørke, indeklimaet forsvinder, og kammeret bliver goldt.

Skatte: Der er 15 små grønne ædelsten til 7 guldstykker stykket. Bæltet er 30 guldstykker værd, og daggerten i den gyldne skede er *Nivssis daggert*. Guldringen på hendes hånd er 15 guldstykker værd, og læderpungen under hendes anden hånd indeholder en *smedemønt* og en *begærets mønt*. Under liget ligger en *elverkappe*, og mellem de tørrede blomster er tre trylledrikke (*helbredende drik, styrkedrik, usynlighedsdrik*) samt en *flaske edderkoppeolie*.

Appendiks: Monstre

Monstrene i appendikset er delt op i grupper:

- Humanoider
 - Mennesker, orker, gobliner, elvere, dværge, trolde, ogres osv.
- Dyr og umælende monstre
 - Ulve, flagermus, kæmperotter, uglebjørne, ådselsluskere osv.
- Udøde og ulevende
 - Spøgelse, levende døde, skygger, golems, statuer osv.

Humanoider

Levende væsener med en rudimentær intelligens, mere eller mindre fornuftige og besiddende et eller flere sprog. Nogle er dyriske, primitive og barbariske, andre er ondsindede, onskabsfulde og umenneskelige.

Bugbear

Større og mere lådden end gobliner og hobgobliner, og med en langt mere beregnende ondskab. Deres blik gløder rødt i dæmpet lys, og de ynder at tage fanger til at have som slaver. De er ferme jægere og kan bevæge sig foruroligende stille.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12; Morale 11; Angreb: Træsværd med hugtænder og pigge+4; Skade 1t8+2.

Listige: +4 list og snige.

Frøfolk

Frøfolk er fugtig-klamme væsener med svømmehud mellem fingrene og tærerne. Deres arme og ben er lange og tynde, men stærkere end man regner med. Deres kroppe er runde og tykke, og de runde hoveder har et gab, der næsten går fra øre til øre, fyldt med små, sylespidse tænder

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Amfibier: Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand, og er generelt ikke besværet af vand.

Spring: Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

Gnolde

Høje, pelsede humanoider med hyænetræk, spidse snuder med små, onskabsfulde tænder og et gab altid formet i et hånlige grin. Øjnene er kulsorte, og de nærmest gløder af ondskab. De jager gerne i flokke og signalerer til hinanden med skingre latterhvin.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 10 (alkymi 15); Morale 11 (14 når på jagt); Angreb: Trækøller med pigge og metalspidser+4; Skade 1t6+3 *eller* hyænebid+5; skade 1t4+2

Overvælde: Tre gnolde kan teame op mod en modstander. De laver et samlet angreb, og hvis det en succes, forsvinder ofret under de tre vilde monstre, som river og flår staklen i stykker. Overvældeangreb+6; skade 3t4+9+vælte omkuld (ofret er fanget under de tre gnolde og kan ikke angribe; at bryde eller vride sig fri tjek 14).

Goblin

Små, hæslige monstre med sorte øjne, der gløder vagt rødt i dæmpet belysning. Grove træk, og et indædt had til dværge, som kun overgås af deres kujonske natur. Gobliner er ferme jægere, men de blændes let af sollys.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd+2; skade 1t6

Nattejæger – Gobliner er ferme jægere, men deres øjne klarer sig dårligt i sollys. Gobliner har +4 på sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

Hobgoblin

Højere og mere fæl at se på end en goblin, de ondsindede hobgobliner ynder at håne og ydmyge deres ofre, og de tager gerne fanger og slaver for alene at kunne pine disse i længere tid.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1; Resistens 12; Morale 12.

Hulefolk

Hulefolk er primitive væsener, som tiden har glemt og som De udødelige har overset. Måske er de et vildskud på det evolutionære træ, måske er de degenererede væsener eller det ulykkelige resultat af et alkymistisk eksperiment i en fjern fortid. Hvad er sikkert er, at de på afstand ligner fortidsmennesker med grove træk, men deres hud er dækket af fine små grønne skæl, som har et vagt metallisk skær, og deres blod flyder tykt og rødt men med et blå strejf i sig. Deres fingernegle er grove kløer.

Det mest sæere ved huleboerne er nogle kirtler, de har under armene, som de kan frigive ildelugtende stoffer med, som giver andre væsener en sygelig kvalme.

De finder menneske- og halvingkød velsmagende – det smager sødt og delikat – men de afskyr smagen af dværg, og mere end en dværg er sluppet levende bort ved at spille død.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 13; Morale 11; Angreb: kløer+4; skade 1t4+1 eller stenøkse+4; skade 1t6+2.

Hulemonsterstank: Hulefolk kan frigive en intens stank, som rækker 3m ud fra dem. Modstandere har *ulempe* på angreb de første 3 runder, og kan derefter

hver runde foretage et Resistens (udholdenhed) 11-tjek for ignorere stanken. Ved mødet med stanken skal alle foretage et Resistens 6 (udholdenhed)-tjek for ikke at brække sig ved lugten.

Distraction: Hulefolk kan distraheres med illusioner, ild og lignende blændværk (der er *fordel*/de har *ulempe* ved forhandlinger, der inddrager disse tricks).

Dvæрге smager grimt: Hulefolk kan ikke lide smagen af dvæрге, og de har derfor en tendens til at ignorere faldne dvæрге. Dvæрге har +4 bonus til at spille død (bluffe) hulefolk.

Kobold

Små, spinkle huleboende væsner, der graver miner. De ynder livet i de mørke tunneller og hader guldgravere og gnomer. Deres lysfølsomme øjne gør det let for dem at orientere sig i mørke.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandere og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Ogre

Kæmpestore og grimme, en gullig hud og en fæl ånde, der får smådyr til at segne omkuld. Grådig og næsten altid i dårligt humør.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Tykhudet: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Træstamme+6; Skade 1t10+4.

Ekstrem succes (18-20): Knusende slag – ogrens kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Orkkriger

Orker, der har overlevet mange togter, mod deres fjender er modigere, stærkere og farligere i kamp. De er orkstammernes krigere.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+3; Skade 1t8+1

Amokløb – orker kan storme ind i kamp. De får fordel på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Røver

Røvere er folk, der har fundet en levevej gennem voldelig tilegnelse af andres ejendele. De strejfer ofte om i bander, da der er styrke i at være flere, og de kaster sig ofte nådesløst over rejsende, der synes svagere end dem selv. Mere magtfulde grupper forsøger de at undgå. Drevet af grådighed er de ofte lette at bestikke.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Kortsværd+4 skade 1t6+2 eller armbrøst+4 skade 1t8

Grådig: Der er *fordel* på forsøg til at bestikke dem. De tager imod guld, skatte, magiske ting og drikkevarer.

Nådesløs: Røvere kan lave et bonusangreb mod fjender, de hugger ned, så de er mere sikre på, at deres fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t6+2

Ekstrem succes (19-20) Smertelig afvæbning: Røvere er trænet i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Svartedværg

Svartedværg er en dværgeklan, der i fordums tid blev stødt ud af dværgesamfundet for deres omgang med onde væsener. Svartedværg er som alle andre dværg fantastiske bygmestre, og de har en forkærlighed for jordens underer, og ligesom almindelige dværg ynder de at fremelske jordens skatte ved at enten at bygge prægtige haller og tidsløse monumenter eller ved at fremme krystaller, metalårer og mineralvener, så de står smukt og beundringsværdigt. Deres omgang med onde

væsener har smittet af på deres eget livssyn, og trods deres kærlighed til jorden, er de små ondsksfulde bæster, som bruger feje tricks, kæmper beskidt og gerne uærligt.

- **Svartedværg**: Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.
- **Svartedværgevagter**: Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 12; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.
- **Svartedværgekongen**: Forsvar 15; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 16; Morale 14; Angreb: Økse+6; skade 1t8+2 eller Armbrøst+4; 1t8.
- **Svartedværg minegravere**: Forsvar 11; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 12; Morale 10; Angreb: Hakke+2; skade 1t6+1.

Dværgenatur – svartedværg har som alle dværg en naturlig resistens over for trolddom og lignende. De kan desuden let afkode grotter og huler, som de udforsker.

Trolde

Trolde er store og grimme væsner, der er karakteriseret ved deres ringe intelligens, og hvor de er stærke nok til at flå et menneske i stykker, er de tilsvarende lette at narre. Trolde er dækket af kort, strid pels, deres øjne er mørke og ondsksfulde, de har en kort hale, der dækker over en rødlig ende, og fra deres store næser drypper en lind strøm af snot. Tænderne er gule og grimme af betændelse, men de er stadig syleskarpe. Trolde har en ondsksfuld humor, og de ynder at pine levende væsner.

- Forsvar 11; Tærskel 14; Sår 6; Resistens 11 (Tykhudet: 16 mod fysiske angreb); Morale 11 (tykpanet 15; dum 7); Angreb: 2 klør+8; skade 1t8+3

Ekstrem succes (18-20): Skarpe tænder - trolde supplerer sine klør med et hurtigt bid fra dens sygdomsbefængte tænder: +1t10 skade + betændelse

(resistens (sygdom) 10 eller svækket for en dag (ulempe på alle aktiviteter) eller indtil helbredt).

Trolde råder over to alternative angreb:

Grib og sving: trolde samler griber modstanderen og svinger modstanderen ind i en anden person: angreb+8; skade 1t8+svinge ofret (angreb+6 og både ofret og målet tager 1t8 i skade)

Fejende slag: trolde slynger en modstander gennem rummet med et mægtigt slag: angreb+8; skade 1t8+6+kast (1t6+5m; modstanderen er omtumlet og har *ulempe* indtil slutningen af næste runde).

Øglefolk

I marsker og sumpe lever de grågrønskællede øglefolk. Deres snuder er lange og sat med sylespidse tænder, og deres øjne er gule og sære. Øglefolk har deres landsbyer i marsklandet, hvor de

De hvide aber og Magda

Store menneskeaber med en kridhvid pels. De er vilde, kødædende og har en foruroligende intelligens trods deres dyriske natur. De er primitive, men kan planlægge og lave fælder. De æder deres kød rå og bruger ikke ild, men de kan kommunikere med hinanden med grove grynt, og de svinger gerne tunge knogler som køller.

Hvid hanabe

Hanaben er stærk men kluntet og angriber uden bekymring for sit eget liv med klør, slag og bid. Hanaben angriber altid den nærmeste.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 12; Morale 15; Angreb: 2 næver+4 eller 1 bid+6; Skade 1t4+3 eller 2t4+1

Ekstrem succes (19-20): Kast. Den hvide abe samler sin modstander op og slynger denne gennem lokalet. Angreb+3 for at ramme andre væsner (maks 2). Den kastede og de ramte tager 1t6 i skade.

Magda-besat hanabe

Er en hanabe besat af Magda, bevæger den sit adræt og forsøger at undgå eventyrernes slag. Hun

lever et fredeligt liv som jægere, men mange møder med fjendtlige humanoider – typisk orker og gobliner – har gjort dem mistænksomme og fjendtlige over for alle tørhudede, som de kalder de landboende racer, og de har ofte svært ved skelne den ene art tørhudede fra den anden, så mennesker og orker er ofte det samme for dem.

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Marskboer: Øglefolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i marskland.

Skællet hale: Øglefolk, der angribes bagfra, kan vælge at angribe med deres haler, som laver et fejende hug, der typisk vælter modstanderen omkuld. Angreb+4; skade 1t6+vælte omkuld.

går efter hvem hun mener er svages gerne en troldmand hvis muligt.

Forsvar 16; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 16; Angreb slag+8 1t6+4

Hvid hunabe

De hvide hunaber er mindre end hannerne og udviser ikke samme aggressive opførsel, men presses de op i en krog eller trues deres unger, kan de blive farlige.

Hunaberne beskytter kun Magda. De går ikke til angreb men kaster sig bare foran slag der er rettet mod hende.

- Forsvar 4; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 8; Morale 12; Angreb intet

Magda

Magda gør intet selv. Hun besætter hanaber og slås igennem dem. Hvis alle hanaber er døde vil hun i stedet tigge og bede eventyrerne om ikke at tage staven fra hende.

- Forsvar 6; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 16; Angreb intet

Udøde og ulevende

Denne kategori dækker over væsener, som ikke er i live i gængs forstand. De er immune over for effekter, der særligt påvirker de levende (gift, sygdom, tørst, træthed), og de er ofte svære at skræmme eller forhandle med, men de kan stadig distraheres og lokkes på afveje.

Knoglegolem

Skabt af knoglerne fra døde væsener er knoglegolems besynderlige magiske skabninger, der når de er passive ligger som en dyngede tilfældige knogler, der pludselig springer frem og tager form som et uhyrligt monstrum udstyret med fire arme og sammensat af mange væsener. Trolddommen bag knoglegolems er nekromantisk, hvilket giver knoglegolems de samme karakteristika som levende skeletter.

- Forsvar 13; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 19 (frygtløs); Angreb: 4 Næver+3; Skade 1t4

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

Magisk konstruktion: Knoglegolems er ikke levende væsener, og de er derfor ikke påvirket af trolddom og effekter, som særligt rammer de levende (f.eks. gift, sygdom, frygt), men knoglegolems rummer så meget nekrotisk energi, at de mod trolddom tæller som korporlige udøde.

Skygger

Skygger er levn af døde, der ikke har fundet sikkerhed i efterlivet. Drevet af kold, nekrotisk energi bevæger de sig som refleksioner på vægge, som skygger kastet af lys, efter de levende for at stjæle deres liv og varme. Strejft fra skyggerne er koldt og stjæler livskraften af de levende.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 12 (Nekromanti 15); Morale 19 (frygtløs); Angreb: strejf+6; Skade 1t4+koldt strejf

Besæt hanabe: Magda bruger evnen Sjælens spejl. En hanabe ryster et øjeblik og vender der hvide ud af øjnene. Derefter har Magda kontrollen over hanaben og den slås nu som en Magda besat hanabe.

Udød: Skygger tæller som kropsløse udøde, og de påvirkes ikke ting, der særligt påvirker levende eller kropslige væsener.

Koldt strejf: Dødskulden dræner ofret for 1t4 styrkepoint. Falder ofrets styrke til 0, dør ofret, og vender tilbage som en skygge efter 10-100 minutter. Effekten varer indtil helbredt ved trolddom (f.eks. helende drik giver både livspoint og styrke tilbage) eller Bringe Balance. Effekten kan ophæves ved et varmt, nærende måltid (koster en dagsration og kræver varme).

Den levende marmorstatue – overkrop

Deres eksistens er et mysterium. De er formet og skabt af levende sten, som oftest hvid marmor, og er drevet af en egen intelligens, men de kan ikke tale, og de har intet sprog. Hvordan de kommunikerer indbyrdes vides ikke.

Overkrop: Den levende statue i dette scenarie optræder i sin halve form, som en overkrop, der søger sin nedre halvdel.

- Forsvar 17; Tærskel 9; Sår 6; Resistens 12; Morale 12 (frygtløs 19); Angreb: Næve+8; Skade 1t10+2

Magisk konstruktion: Levende statuer er ikke levende væsener, og de er derfor ikke påvirket af trolddom og effekter, som særligt rammer de levende (f.eks. gift, sygdom, frygt), men statuer er levende sten, og de kan påvirkes af trolddom, der særligt påvirker sten og klippe.

Dyr og umælende monstre

Kategorien dækker over almindelig dyr samt fantastiske versioner af almindelige dyr og fantastiske væsener, som er dyriske af natur. Selvom dyr kan svære at indgå diplomatiske forhandlinger med, kan de stadig trues, bestikkes (med mad), lokkes på afveje og des lige.

Flagermusesværme

En af gangen er flagermus harmløse, allerhøjest en smule distraktion, men en hel sværm kan forvirre, skabe panik og rive og skramme folk. Sværmen af flagermus flakser omkring, og medmindre drevet af trolddom bevæger sværmen sig tilfældigt rundt, indtil den kan finde en udgang eller der er ro over stedet.

- Forsvar 10; Tærskel (område-effekter 8); Sår 6; Resistens 8; Morale 10 (ild 6); Angreb: Rifter og skrammer+2; skade 1t4+forvirring.

Sværme: En del magi og effekter virker ikke mod sværmen, da f.eks. en forgiftet daggert højest vil sår en blandt mange flagermus. Tilsvarende er flagermus vanskelige at påvirke med sociale effekter. Sværmen har ikke en regulær tærskel-værdi, da kun områdeeffekter kan påvirke sværmen.

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er flagermusene mere tilbøjelige til at flakse uden om fakler og lignende (Morale 6 mod ild).

Forvirring: Personer fanget i sværmen, skal klare et resistenstjek (viljestyrke/mod) 10. Fejles tjekket, er personen forvirret og skal klare et visdomstjek 8 for at kunne handle. Tjekket skal laves hver runde, personen er fanget i sværmen. Fejler resistenstjekket med mere end 4 point, er personen også ramt af panik: *ulempe* på alle handlinger, så længe vedkommende er i sværmen og i 1t4 runder derefter.

Gul skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at spy skyer af giftige sporer omkring sig. Gul skimmelsvamp vokser typisk i klynger, der dækker et område på 3x3m, og erfarne rejseselskaber har almindeligvis let ved at genkende gul

skimmelsvamp, når den sidder på væggene i et hulesystem.

- Forsvar 6; Tærskel 12*; Sår 4*; Resistens 16 (6 mod ild); Morale --; Angreb: sky af sporer+12; Skade 1t6+gift

Gift: sporerne sætter sig på åndedrætssystemet og kvæler sit offer efter 1t4+2 runder, hvis ikke det behandles med et succesfuldt førstehjælpstjek mod 12.

Når gul skimmelsvamp berøres, er der 75% chance for at den vil sende en sky af sporer ud i luften på 3m X 3m X 3m. Hvis svampen berøres med ild, er der kun 50% risiko. Den gule skimmelsvamp kan æde sig gennem træ og læder men ikke metal eller sten.

**) Immunitet:* Kun ild skader skimmelsvampen (trolddom og andre eksotiske former for angreb kan muligvis også påvirke gul skimmelsvamp).

Hulemaddike

Denne brune og slimdækkede skabning borer sine gange i løs og frugtbar jord. Den lever af at æde jord og udnytte de næringsværdier, der findes i den. Resterne efterlades bag dyret.

Hulemaddiker æder stort set alt på deres vej. Mad, som de ikke vil æde umiddelbart, konserverer de i slimkokoner, der derefter efterlades i tunneler og gange. Dyrets slim er meget ildelugtende og glat. De største, kendte hulemaddiker er 25-30 meter lange og 2-3 meter i diameter. Deres gange bruges af og til af andre væsner til mange forskellige formål. De bevæger sig langsomt og vil ikke angribe eventyrene med mindre at de står i vejen eller angriber den. Maddikerne er typisk 1-1½ m i diameter og ca. 4 m lange.

- Forsvar 10; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 11 (mental påvirkning 16); Morale 14; Angreb: Bid+6; Skade 3t6.

Kæmperotte

Rotter på størrelse med små hunde. Omtrent en halv meter lang, hvis ikke større, med enorme tænder og øjne, der synes at gløde rødt.

Kæmperotter er aggressive, og i flokke kaster de sig gerne over selv store væsner. Kæmperotter har en instinktiv frygt for ild, og de angriber næsten udelukkende, når de er i overtal, eller hvis de er trængt op i en krog.

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

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

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

Stirge

Små, blodsugende insektlignende monstre, som med sylespidse næb forankrer sig på deres ofre og suger blodet af dem til stirgen er mæt eller ofret er dødt. Om dagen sover de i klynger i kroge oppe under lofter og andre steder, hvor de er svære at se. Om natten strejfer de omkring i sværme.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens: 13, Morale 21; Angreb: Stik+6; Skade: Blodsuger

Blodsuger: Stirgen sætter sig på sit offer og suger blod ud automatisk hver runde for 1t4 skade, indtil den har suget 8 livspoint eller en part er død.

Uglebjørn

En hæslig sammensmeltning mellem bjørn og ugle kan skabt et aggressivt rovdyr med en bjørns størrelse og styrke, og med en ugles skarpe syn og

spidse næb. Kroppen er vekslende beklædt med uglefjer og rødbrun bjørnepels.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 10; Resistens 16, Morale 18; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t8+4.

Ekstrem succes (18-20 på terningen): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde

Alternativt angreb: Omfavne+6; skade 2t8+4 og ofret er fanget i uglebjørnens favn, kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhed 14

Ulv

Ulve jager i flok, og de bruger gerne list til at overvinde deres bytte. Ulve bruges af gobliner som ridedyr, og ulvene strejfer gerne omkring med deres ondsindede herrer.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Ulvemor

Større og farligere end almindelige ulve, da ulvemor har lært at kæmpe for det, hun har kært. Ulvemoderen er enorm.

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 11; Morale 24; Angreb: bid+10; Skade 2t6+2

Ådselslusker

Ådselsluskere er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udseende, insektagtigt hoved, der ender i en klump af vridende tentakler. Ådselsluskere lever af lig og af levende væsner, som de har lammet med giften fra deres tentakler.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift.

Lammende gift: Ofre skal klare et resistens 13 eller blive lammet i 1 time. Hvis ådselsluskeren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.

Appendiks: Magiske skatte

Trylledrik: Helbredende drik

Drikken heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Trylledrik: Dragedrik

Denne trylledrik er udviklet af dragemagikere. Den er giftiggrøn og bruser, den stinker fælt, og smager værre. Den potente trylledrik heler en livspointterning og tvinger den drikkende til at lave et resistens (gift)-tjek 5. Fejler tjekket, rammes den drikkende af kvalme og har *ulempe* på sine handlinger de næste 10 minutter. Har den drikkende evnen *trolldomskyndig*, heler trylledrikken tre livspointterninger.

Trylledrik: Styrkedrik

Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

Trylledrik: Modgift

Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med *fordel*. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Trylledrik: Usynlighed

Med denne drik bliver brugeren usynlig. Usynligheden varer ved, indtil trylledrikken udløber eller den usynlige foretager en offensiv handling, succesfuldt eller ej, hvorved usynligheden straks ophører. Brugers udstyr bliver også usynligt, men ting, der rækker ud over de personlige ejendele, gør ikke. Hvis man ved, hvor den usynlige er, kan man forsøge at angribe den usynlige, men angreb er med *ulempe*.

Trylledrik: Regeneration

(Smager som en *helbredende drik*, men kildrer i ganen)

Når den er drukket, begynder kroppen at regenerere med en førstehjælpsterning i runden. Når alle livspoint er generhvervet, fortsætter drikken med at give temporære livspoint op til maks antal for karakterens førstehjælpsterning (altså 4 for en trolldmand og 10 for en lykkeridder). Desuden begynder karakterens hår og negle at gro så hurtigt, at det næsten kan ses. Drikkens effekter varer en times tid.

Trylledrik: Krigerfilosoffens drik

(Smager som en *styrkedrik*, men med en eftersmag af ris)

Når den er drukket, mister karakteren alt hår på hovedet (men ikke alt skæg), og kan lægge 6 til sin visdomsevne. Desuden kan visdomsbonus lægges til angrebsrul samt forsvarsværdien. Karakteren føler konstant behov for at udtrykke sine filosofiske betragtninger om dette og hint. Effekten varer to timer, og når den stopper, må karakteren lave et visdomstjek, hvor sværhedsgraden er karakterens oprindelige visdomsevne (før drikkens effekt slog igennem). Hvis tjekket lykkes, får karakteren permanent 1 højere i visdomsevne. Hvis det fejler, sker der intet.

Trylledrik: Udrensning

(Drikken smager som en *modgift*, men får vandet i munden til at løbe – dette er flasken, der er halvt væltet)

Når den er drukket, begynder kroppen at uddrive alt fremmed. Tårerne løber, næsen løber, munden fyldes med savl, ørevoks drives ud af øret, huden er badet i sved, og tømningen af tarm og blære er voldsom og øjeblikkelig. Opkast vil også optræde adskillige gange. Dette er smertefuldt og fortsætter i en halv time, hvor karakteren ikke er i stand til at gøre noget undervejs. Hvis ikke karakteren undervejs får noget at drikke, skal der slås et udholdenhedstjek 4. Fejles det, dør karakteren, ved succes har den -2 udholdenheds"bonus", indtil en nats hvile er opnået. Til gengæld fjerner drikken gift og andre negative påvirkninger, som karakteren måtte lide under. Det gælder også panseredderkoppens gift og evt. formularer (men ikke forbandelser). Bringe Balance kan ikke afhjælpe drikkens effekter, da den teknisk set er en ekstrem version af denne evne.

Trylledrik: Panserdrik

(Denne drik smager ikke af noget kendt, men har en bitter smag, og gør afprøverens læber sorte et kort øjeblik)

Drikkens første effekt er, at karakterens hud bliver sort og hård som en billes kitinskjold. Det er stadig muligt at bevæge sine led, men der er -2 til behændighedstjek. Til gengæld yder huden beskyttelse mod våben, der resulterer i en rustningsbonus på 4. Der kan bruges almindelig rustning som sædvanligt. Desuden får karakteren en +4 bonus til sansetjek, da drikken skærper sanserne markant.

Karakteren kan også kravle på vægge og lofter, samt langsomt producere et klæbrigt spind fra anus, der kan holde karakterens vægt og som det kræver et styrketjek 8 at bryde fri af. Drikkens effekter varer en time.

Magisk olie: Edderkoppeolie

Denne olie giver personen evnen til at klatre på gulve og lofter som en edderkop, og personens kæber forvandler sig til at ligne en edderkops. Vedkommende kan angribe med dem; Angreb: Edderkoppebid+6; skade 1t4+gift; gift: rul mod resistens (gift) med +2 bonus; ved succes rammes personen af smerter, som giver ulempe i 1t4 runder.

Magisk olie: Svæveolie

Personer påført denne olie, kan ved tankens kraft svæve lodret op og ned. De kan svæve 10m op i en runde. De kan ikke løfte andre med sig, og bliver de besværet af tunge ting, vil de dale langsomt ned. Svæveolie beskytter også mod fald; hvis en person pludselig falder, svæver denne langsomt ned.

Magisk olie: Flammeolie

Denne olie beskytter mod ild og flammer, samtidig med at den holder personen varm (og iført tøj eller i solskin begynder personen tydeligt at svede). Påført kan personen modstå de første 10 point skade fra ild og flammer hver runde, indtil 30 point er blevet ignoreret.

Magisk olie: Stenolie

Sten, der påføres denne olie, kan brænde, som om det var kul. Stenolie kan bruges til at bygge bål af sten eller til at brænde sig gennem stenvægge. En dosis er nok til 1 kubikmeter sten.

Magisk olie: Vinterolie

Metaller, der påsmøres olien, bliver iskolde. Våben bliver farligere med deres frosne klinger, mens rustninger bliver isnende kolde. Våben påført olien giver 1t8 i frostskaade ved siden af våbnets skade (dvs. frosne våben giver op til to sår) – effekten holder kun til et succesfuldt angreb, men en dosis er nok til seks våben. Frostne rustninger giver bæreren 1t8 i skade, hvorefter effekten ophører.

Tryllemønt: Lykkemønt

Mønten skænker *fordel* på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

Tryllemønt: Bestikkelsens mønt

Den fortryllede mønt er fyldt med dragetroddom, og den giver +4 bonus til at bestikke et væsen, hvis mønten indgår som en del af den udbetalte bestikkelse. Mønten giver ikke bonus på at reducere bestikkelsens størrelse. Virker en gang.

Tryllemønt: Begærets mønt

Den fortryllede mønt er fyldt med dragetroddom, og når mønten aktiveres, gives brugeren evnen til at kræve en ting af en anden person ved at se personen i øjnene og kræve noget, som de har i besiddelse, som de derefter overdrager; parlay: Krav+4 mod Resistens (mental). Virker en gang.

Tryllemønt: Smedemønt

Smedet af dværge har mønten den særlige evne at den kan slibe skarpe våben. Hvis mønten bruges til at skærpe en klinge, vil våbnets *effekt* kunne aktiveres på 18-20 i den næste kamp. Magien holder en time eller til en kamp, og mønten kan anvendes 1 gang om dagen.

Tryllemønt: Distraktionens mønt

En mønt er fortryllet af illusionister, og man kan bruge mønten til at distrahere væsener, man snakker med, hvis man leger med mønten. Det giver +4 bonus på at misvise eller til at hjælpe allierede med at liste væk og forsvinde ud af syne. Virker en gang.

Tryllepulver: Dødemandsstøv

Dødemandsstøv er lavet af knogler, og det er en giftig substans, som suger livet ud af sine ofre. Alle i støvskyen skal lave et resistens (gift) 10-tjek eller tage 1t10+3 i skade. Succesfuldt resistenstjek resulterer i, at man modstår angrebet og ikke tager skade.

Tryllepulver: Flammepulver

Kastes flammepulveret pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

Tryllepulver: Helbredende pulver

Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

Magiske stearinlys: Koldt skær

Lyset dækker oplyste ting med et tyndt lag is, som tør så snart lyset går ud. Den frosne overflade på ting gør alt glat og vanskeligt at have med at gøre. Alle har *ulempe* til deres handlinger i lysskæret, og levende væsner tager 1t4 i skade hver runde.

Magiske stearinlys: Drømmelys

I skæret fra dette lys, begynder alle sovende at drømme, og i deres drømme konfronterer de et problem, som plager dem, og de kan i drømmen spørge til en løsning, som der kan gives et ja/nej svar på.

Magiske stearinlys: Æterisk lys

Æterisk lys gennemlyser sine omgivelser og gør dem let spøgelsesagtige at se på. I æterisk lys kan man se gennem vægge, væsner og andet, som rammes af lyset, og lysets stråler bremses ikke.

Heksesøm

Et bulet jernsøm i sort smedejern, omkring 15cm langt. Heksesøm kan skubbes ind i træ med tommelfingeren i stedet for med en hammer, og døre og lignende åbninger, der lukkes med et heksesøm er indtil solopgang sværere at tvinge op. Der er *ulempe* på alle forsøg. Et heksesøm kan kun anvendes en gang, men dets effekt holder til solopgang.

Dværgevin

De færreste tror på, at dværgevin findes, men fra skråningerne på Caecubus, hvorunder dværgenes ældgamle byer ligger, vokser en sjælden druesort, som dværgene laver deres vine med. Det er en kraftig, krydret hvidvin, der har højere alkohol-procent end normale hvidvine, og er klarere og lysere i farven end normalt.

Effekt: Dværgevin fra Caecubus fordriver frygt. Enhver der drikker af vinen, mærker frygten fortage sig. Hvis de er under en frygt-effekt, får de et fornyet resistens-tjek med *fordel*. Hvis de ikke er under frygt-effekten, får de *fordel* på deres næste tjek mod frygt, inden for en time.

Dværgevin fra Caecubus giver +2 til sang-tjeks.

Elvernes solpile

Smukke, fortryllede pile, som elverprinsesser har adgang til. Skafterne glinser gyldnet og varmt, fjerene er pragtfulde røde, og pilehoved nærmest gløder af lun sommervarme. I hænderne på andre end elvere og elverprinsesser synes pilene nærmest at slå og vride sig, og de giver andre end elvere og elverprinsesser *ulempe*, hvis de forsøger at anvende pilen.

- A) **Flammende pil:** Når pilen affyres af en elver eller en elverprinsesse, flammer pilen op, og den brændende pil lader en regn af flammer falde over målet og alle væsner inden for 1½m af målet. Målet tager 1t6+2 i skade, hvis det rammes, og elveren må lave et ildregn-angreb mod de sekundære ofre (visdoms bonus+angrebsbonus mod resistens), der hver tager 1t6 i skade, hvis angrebet er en succes.
- B) **Solens pil:** Onde væsner, der rammes af pilen, laves der et frygtangreb imod (karisma+angrebsbonus vs Morale). Hvis det er succesfuldt, rammes modstanderen af frygt i tre runder, eller indtil væsnet er stukket af. Frygt giver væsnet *ulempe* på angreb.
- C) Ved ekstrem succes (19-20) kan effekten **Flammetræffer** vælges. Effekten **flammetræffer** antænder ofret med en magisk ild. Ofret tager 1t6+2 i skade, og automatisk 1t6+2 i skade i slutningen af hver efterfølgende runde, indtil der er gået tre runder, eller indtil ofret har slukket ilden med et resistenstjek 14, hvilket er en stunt-manøvre.

Elverstøvler

De smukke elverstøvler er lavet af fineste og blødeste skind, og dekoreret med sirlige grønne mønstre, som forestiller løv. Støvlerne støjer ikke, og giver deres bærer +2 bonus på at liste og at snige sig.

Halving-dagsrationer

Velsmagende og særdeles holdbare rejserationer, som kun halvinger har forstand på at lave. Rationerne holder i op til tre uger, og de virker som normale dagsrationer ud over, at de også helbreder en ekstra førstehjælpsterning ved en nats søvn.

Ildsten

Ildsten er sten, der over lang tid er blevet gennemvarmet af ildånder i sådan en grad, at varmen har sat i stenen for aldrig at forlade den igen, og ildsten bliver derfor aldrig helt kolde igen. De varme sten kan give varme til en lejr uden at man behøver tænde bål, men de er ofte tunge og klodsede og besværlige at transportere – besværlige ildsten kan give *ulempe* til rejsetjeks, og i visse tilfælde kan ildsten antænde brandbare ting efter længere tids berøring.

Urteplukkerens kniv

Kniv med benskæfte og et krumt blad på 3 cm. Den er ikke et decideret våben men kan bruges i en nødsituation. Urteplukkerens kniv er lille og uegnet til kamp, men den har en helt unik effekt mod rustninger og panser: -1 på angreb; skade 1t3; effekt (20'er på terningen): Hvis modstanderen bærer rustning, tæller skaden som rustningsskade. Hvis modstanderen har tyk, beskyttende hud, sænker skaden modstanderens tærskel permanent. Ellers giver kniven 2 sår, når effekten aktiveres.

Knivens æg er magisk og er så skarp, at den vil gå igennem alt: jern, sten, knogler, krystaller – så længe det ikke selv er magisk. Skæredybden er dog begrænset til de 3 cm grundet bladets form. Æggen kan heller ikke sløves uanset hvad den bruges til. Kniven giver +2 til at plukke urter.

Den røde nøgle

Nøglen er tyk og kluntet, formet i rød keramik, og den føles langt skrøbelige end den er. Nøglen er usædvanligt tung og lun at røre ved. Når man holder på den, kan man mærke pulsslaget fra en dæmonisk kraft.

Unik: Den røde nøgle er unik.

Evne: låser sår – en gang dagligt kan nøglen lukke sårene hos et væsen. Den låser sårene, og der opstår små mærkelige nøglehulsformede ar ved hvert sår, til gengæld heles der for 4 førstehjælpsterninger.

Evne: Den røde nøgle kan åbne den forseglede røde dør. Den røde nøgle mister sin kraft, når den åbner den røde dør.

Den blå nøgle

Nøglen er lang, tynd og flad, men stadig langt større og tykkere end en normal nøgle. Den er smedet i et ukendt blåt metal, som altid er koldt at røre ved. Lægger man øret til nøglen, kan man høre ekkoet af et langstrakt smerteskrig.

Unik: Den blå nøgle er unik.

Evne: Låse en hemmelighed – en gang dagligt kan den blå nøgle låse en hemmelighed fast i et levende væsen. Væsenet er nu ude af stand til at afsløre hemmeligheden. Hvert væsen kan kun få fastlåst en hemmelighed, og nøglen skal røre væsenet, der bliver låst.

Evne: Den blå nøgle kan åbne den forseglede blå dør. Den blå nøgle mister sin kraft, når den åbner den blå dør.

Den grønne nøgle

Nøglen er skåret i gyldenbrunt træ og dekoreret med grønne mønstre. Den forestiller vinranker, som snor sig ud og ind af hinanden og tager form som en overdimensioneret nøgle. En sød duft over overmodne bær hænger i luften omkring nøglen, og når lyset falder på den, gløder den med en mild grøn aura.

Unik: Den grønne nøgle er unik.

Evne: Skyggebinde – en gang dagligt kan den grønne nøgle binde et levende væsens skygge ved at røre væsenets skygge. Det koster væsenet 1t10 i skade at løsrive sin skygge, og indtil den er løsrevet, kan væsenet ikke forlade området, og indtil solopgang får skyggen en flænge.

Evne: Den grønne nøgle kan åbne den forseglede grønne dør. Den grønne nøgle mister sin kraft, når den åbner den grønne dør.

Det tabte øje

En smuk gul krystal, sekskantet og på størrelse med et menneskeligt øje. Stenen dirrer svagt af trolddomskraft, når man rører ved den, og når man kigger på den, kan man mærke, at en dunkel kraft stirrer tilbage.

Unik: Det tabte øje er en unik magisk skat.

Evne: Det onde øje – ved at tage Det tabte øje op foran sit eget øje og stirre på et levende væsen gennem stenen, kan man ramme det med Det onde øje. Det er en magisk handling, der kan bruges tre gange om dagen, og det giver ofret ulempe på sin næste fysiske handling.

Evne: At forenes med Øjstenens stav – hvis Det tabte øje anbringes i Øjstenens stav, passer den straks der i, og Øjstenens stav er atter intakt. Øjstenens stav mister *evnen: Savnet efter det tabte øje*, men får til gengæld nedenstående evner, så længe Det tabte øje sidder i staven:

Evne: Øjets forvandling – med staven i et fast greb mellem hænderne, kan bæreren koncentrere sig nogle øjeblikke og permanent ændre sine øjnes farve.

Evne: Øjstenens stavs fjerde øje – når staven trykkes mod jorden, kan bæreren vælge at se gennem enten den grønne sten eller den gule sten. Når der ses gennem den gule sten – stavens fjerde øje – kan se det, som er skjult, uset eller usynligt, men omvendt kan synlige ting ikke ses. Automatisk kan skjulte, gemte og usynlige ting bemærkes op til 15m fra staven, men de kan stadig overses, hvis de er bittesmå, hvis bæreren er distraheret og så videre.

Evne: Det tabte øjes bortkomst – Det tabte øje sidder ikke alt for godt fast i staven, da trolddommen, der binder den, er forplumret, og der er dagligt 15% risiko for at Det tabte øje triller ud og forsvinder. Måske kan det genfindes igen, måske triller det så langt bort, at andre samler det op og tager det med sig.

Øjstenens stav

Øjstenens stav er et smukt stykke mørkt træ drejet så den er snoet og vredet. Ved toppen af staven er to fordybninger. Begge fordybninger er på størrelse med et menneskeøje, men sekskantet. I den ene fordybning sidder en smuk grøn sten. Den anden er tom.

Unikt: Øjstenens stav er en unik magisk skat. Der kan kun være en i en gruppe. Hvis to eller flere har samme stav, skal de lave karismatjeks imod hinanden. Tabernes stav er inaktive på missionen.

Evne: Tredje øje – Når Øjstenens stav er trykket mod jorden, kan bæreren af staven også se gennem den grønne sten. Dette giver *fordel* på alle sansetjek, som kræver syn. Det tredje øje kan også se klart selv i helt svagt lys.

Evne: Hvad øjet ser – Den grønne sten lyser op, og stavens bærer kan forsøge at se gennem et andet intelligent væsens øjne (1t20 VS væsenets morale, *fordel* mod dyr). Hvis tjekket er succesfuldt ser bæreren nu gennem det andet væsens øjne og ikke sine egne.

Evne: Sjælens spejl – Gennem et væsens øjne kan bæreren af Øjstenens stav gå helt ind deres sjæl. Lykkes det opnås kontrol over den fysiske krop (1t20 VS væsenets morale, *fordel* mod dyr). Hvis tjekket er succesfuldt overtager bæreren nu væsenets fysiske krop. Det tager en runde, hvor stavens bærer intet kan gøre, og derefter har bæreren fuld kontrol over kroppen og ser gennem væsenets øjne. Hver runde denne kontrol skal opretholdes, laves et nyt tjek. Hvis det er succesfuldt, beholdes kontrollen, ellers overtager væsnet igen sin egen krop.

At bruge Sjælens spejl gør bæreren af Øjstenens stav midlertidigt blind. Bruges evnen mister bæreren sit syn den næste time. Rulles der 1 på et tjek for at overtage eller opretholde kontrol er blindheden ikke så midlertidig. I stedet for en time varer blindheden nu i tre dage og tre nætter. Hvis det sker tre gange, at brugeren mister sit syn i tre dage og tre nætter, bliver brugeren permanent blind.

Evne: Savnet efter det tabte øje – Hver gang Øjstenens stav bruges, bliver bæreren mindet om, at der mangler en sten på staven, og at den ikke har sin fulde styrke. Smerten fra stavens tabte øje rammer bæreren helt fysisk som en kort stikkende smerte i eventyrens venstre øje – *dette skal rollespilles, ellers kan spilleder vælge at stavens evne ikke er til rådighed!*

Evne: Begæret – Hvis Øjstenens stav bliver genkendt af andre intelligensvæsener (end bærerens allierede), gribes de af et begær efter staven. Bliver Øjstenens stav trukket, laves et tjek for om staven bliver genkendt (1t20 VS væsenets morale; *fordel* på tjek mod mennesker og dværge; Karakterer skal i stedet klare et Resistens (karisma) 10-tjek for ikke at blive påvirket – menneske- og dværge-karakterer har *ulempe*). Hvis tjekket er succesfuldt (eller hvis karaktererne fejler deres resistenstjek), vil væsenerne kræve, at de får staven, og der er *ulempe* på parlay-handlinger, som forsøger at tale dem fra det.

Telvant – dæmonbetvingerens spyd

Et langt, slank spyd, hvis skaft er kulsort, og hvis spids glimter af måneskær. Den elegant snoede spydspids begynder som lange slanke tråde, der snor sig om den øvre ende af skaftet, indtil trådene bliver tommetykke bånd, der snor sig tæt sammen til en lang spids. Telvant er et fortrylle spyd, der blev båret af krigeren Izrumin, der i sin levetid bandt mange dæmoner, og hendes minde overlevede hende i talrige generationer.

Telvant fungerer som et spyd (1t6 skade; effekt: spiddet)

Unikt: Telvant er en unik magisk ting.

Dæmonbetvinger: Telvant har *fordel* på angreb mod dæmoner og titaner. +2 skade mod dæmoner og titaner.

Flammebetvinger: Telvant er immun over for hede og ild, og Telvant skænker sin bærer et magisk forsvar mod hede og ild. Bæreren har *fordel* på resistenstjeks mod hede og ild, og bæreren tager 3 point mindre i skade fra ild- og hedeaserede angreb.

Enerådig: Telvant skænker sin bærer *fordel* på tjeks mod Resistens (viljestyrke).

Hader dæmoner og titaner: Telvant tåler ikke at lade dæmoner og titaner gå fri. Telvant vrider og vender sig i hænderne på sin ejer, hvis denne ignorerer en mulighed for at angribe, betvinge eller binde en dæmon eller titan, og ejeren har *ulempe* på sine angreb, indtil Telvant får sin vilje.

Telvants had til dæmoner gør Telvant og Telvant bærer mere opmærksom på skjulte fjender – Telvants bærer har *fordel* på sansetjeks til at bemærke eller gennemskue skjulte eller forklædte dæmontilbedere.

Dragende: Telvant efterlader rester af sine oplevelser i sin ejers drømme for at få ejeren til at genfortælle disse. Hver gang bæreren er i en selskabelig situation – for eksempel sidder omkring lejrålet eller på en skænkestue – skal bæreren klare et Resistens (vilje) 6 for ikke lige at fortælle en historie eller anekdote om Telvant.

Forhad: Hobgobliner hader spyddet Telvant, som ifølge deres legender blev brugt til at fordrive en af deres store helte, Gujtief, som De udødelige havde velsignet med dæmoniske kræfter. Hvis hobgobliner genkender spyddet, fyldes de med stor vrede, og der er *ulempe* på forhandlinger med dem.

Nivssis Daggert

En kortskaftet daggert med en bred, bølget klingede dekoreret med grønne ranker. Nivssi smedede denne daggert under månens skær og skænkede den til skovens elvere, og den er fyldt med magisk kræft, der får daggerten til at gløde i hænderne på alle, der kan anvende trolddom. Daggerten er fyldt med skovens frodige energi, og den livgivende kraft gør våbnet til gengangeres naturlige fjende.

Nivssis Daggert fungerer som en almindelig daggert (1t4 skade; effekt: dødeligt stik).

Unik: Nivssis daggert er unik.

Den frodige daggert: Anbringes daggerten i frisk, rindende vand, vil alle, der bader i vandet omkring daggerten straks få helbredt skader for en førstehjælpsterning, og der gives et fornyet resistenstjek med *fordel* mod sygdomme. Denne effekt kan bruges en gang om dagen.

Morgenduggens stik: Ved at løfte daggerten højt i vejret over sig, kan daggertens bærer få morgendug til at falde over et område på 10m radius omkring sig. Alle levende væsener i området heler straks 1 livspoint, og daggerten laver et magisk angreb mod alle udøde i området: Morgenduggens stik+0; skade 1t6+1 Denne effekt kan bruges en gang om dagen.

Effekt: Elvernes hævn (hvis der på angreb mod udøde rulles 19-20 på terningen, kan denne effekt vælges): Daggerten lyser pludseligt op med et kraftigt grønt lysskær, der bader gengangeren i et ætsende lys.

Hvis det er en korporlig udød, springer slyngplanter frem af kroppen og begynder at æde dødningen op. Hvis det er en ulegemlig udød, springer slyngplanter frem af daggerten og snor sig om ånden, mens de river og flår i den. Skaden bliver 2t4+2+skadesbonus.

Dragende: Nivssi smedede sin daggert til at være forkæmper for elverne, og daggerten drager sin bærer til at følge dette. Hver gang bæreren møder udøde, skal bæreren klare et resistens (viljestyrke) 7. Hvis det fejler, opsluges bæreren af et ubændigt raseri mod udøde (i en runde) – hvis dette ikke rollespilles, har bæreren *ulempe* på angreb de næste tre runder.

Legendarisk: Nivssis daggert er kendt fra elvernes sange, hvor den optræder i talrige eventyr. Elvere og halvinger, der genkender daggerten, som Nivssi elverven smedede og skænkede skovelverne, er positivt indstillede over for ejeren, og de er villige til at indgå i forhandlinger.

Sarmoungs ring

En tung, glat guldring dekoreret med en rad af små ædelsten på den ene halvdel, der glimter, når ringens kræfter anvendes. På indersiden af ringen er et komplekst miniaturemønster af grønne, røde og sølvfarvede tråde. Når tager ringen på, summer den kortvarigt, og luften bliver tung af skjulte kræfter for et kort øjeblik.

Sarmoungs ring stammer fra den glemte tidsalder, og hemmelighederne bag dens skabelse er gået tabt, men navnet Sarmoung lever videre i drømmene hos dem, der mærker ringens kræfter. Smedede Sarmoung ringen?

Unik: Sarmoungs ring er unik.

Det usynlige skjold: Et usynligt skjold manifesterer sig spontant omkring bæreren, når denne angribes, og skjoldet bremser og hæmmer angreb i form af en forsvarsbonus på +2. Denne bonus kan ikke hæve bærerens forsvar til mere end 15.

Den usynlige klinge: Nærkampsvåben, som ringbæreren holder, får skærpet deres od eller spids. Den usynlige klinge øger chancen for at våbnet opnår en ekstrem succes på 19-20 i stedet for på 20.

Sårvæveren: Hvis bæreren af ringen bliver skadet, mens ringen bæres, væves ringbærerens sår sammen af en usynlig kraft. Den usynlige kraft hjælper førstehjælpstjek ved at give +1 til resultatet på førstehjælpsterningen, hvis terningen viser 1, 2 eller 3.

Guldvæveren: Dagligt kan Sarmoungs ring væve tynde guldtråde ind i huden på bæreren hentet fra guldgenstande. Ringen kan transformere for op til tre guldstykkers guld om dagen til tynde tråde, der væves ind i huden, hvor de danner sirlige mønstre. For hver 15 guldstykkers værdi vævet ind i huden, stiger karakterens visdom med 1 point, og for hver 2 point visdom, falder behændighed med 1 point.

Dragende: Hver dag ringbæreren bruger ringen, skal ringbæreren klare et Resistens (viljestyrke) 6 eller fortære en ekstra dagsration i forsyning. Bæreren tager ikke på grundet den ekstra kost, og nogle vismænd spekulerer, at ringen forbruger den ekstra føde.

Sorgens Ritesten

Dette er en lille konkav-formet sten, der kan ligge solidt i hånden på en mindre mand. Stenen vejer tungere end den ser ud, og på dens ydersider er hugget runer fra hvad der ligner en gammel dværgeskrift. Runerne gløder let rødt når du rører ved dem; magisk støv emmer fra dem, og lægger sig som nyfalden sne på din hånd, før det forsvinder. Sikkert men langsomt strømmer en følelse ind over dig; sorg. Du tynges, falder sammen på gulvet, tusinde års glemt sorg fylder dit sind. Sorgen gør dig svag – men samtidig stærkere i dit virke. Du rejser dig målfast op og knuger stenen - aldrig skal du give slip på den igen.

Om ritesten

Dværgenes tusinde år gamle ritualer er formaliseret i ritesten, der er den samlede kraft af et ritual kanaliseret i en lille, ubetydelig sten. Stenene skabes, når dværgenes ritualer finder sted; det er ofte kutyme at dem der står bag ritualer, familierne eller de pårørende, også får lavet en ritesten som minde om ritualer og som hjælp for de efterladte. Følelsesundertrykkendelsen i nogle dværgesamfund har gjort ritesten til mere af en slags nødvendighed end en egentlig ceremoniel luksus – når en ritesten skabes, kanaliseres noget af hver deltager ned i stenen, og bliver grundlaget for ritestens kraft – deltagerne forløses dermed også for deres følelser. Derfor kan ritesten være forskellige alt efter hvordan ritualer fandt sted, hvor store følelser der var involveret og ikke mindst hvem der var involveret. Til begravelser skabes ofte ritesten af bedrøvet karakter – f.eks. sorg eller vemod, men også konflikt-orienterede ritesten, hævn eller forsoning – og ofte indeholder ritesten til specielt begravelser, en række blandede følelser og karakterer.

Om denne sten

Dette er en *Sorgens Ritesten* – stenen fylder ejeren med sorg, men også fornyet styrke. Ritesten er sædvanligvis forbundet til ejeren af ritesten så længe ejeren lever – medmindre stenen mistes.

Magisk evne: Livets gave, permanent

Så længe *Sorgens Ritesten* er i ejerens varetægt giver stenen ejeren permanent 2 livspoint. Ejeren mister 3 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt.

Magisk evne: Tabet, 1 gang dagligt, kræver Sorgen i hjertet Integrationsniveau 2

Når ejeren af *Sorgens Ritesten* overværer død på et menneskelignende væsen, der har 1 eller flere livspoint, kan ejeren af *Sorgens Ritesten* valgfrit blive under indflydelse af *Tabet*. Rul 1t6 og udfør en af disse handlinger, straks, uanset situationen spilpersonen er i:

1. *Tale!* Du føler behovet for at holde en storslået tale for det faldne væsen. Fluks prøver du at samle de nærmeste tilbageværende for at holde en mindetale for den slagne kombattant. Talen varer en runde, men ejeren af *Sorgens Ritesten* modtager en fordel ved næste angreb.
2. *Sorg!* Følelsen af sorg slår ind over dig; hvilken smerte har ramt dit hjerte. Straks falder du over den slagne og begræder tabet; for dig er kun en umættelig sorg tilbage!
3. *Fortabelse!* En stort tab skyller ind over dig; du sørger over tabet af et andet væsen. Du har ulempe på næste angreb.
4. *Vrede!* Det virker dig urimeligt at et andet væsen skal forlade denne verden. Vreden opbygges i ejeren af i en runde hvor intet kan foretages, men derefter får ejeren af fordel på næste angreb og +2 skade.
5. *Dødsangst!* Ejeren af *Sorgens Ritesten* ser frygten i væsnets øjne og tager den straks til sig. Det tage en runde at ryste angsten fra sig.
6. *Ligegyldighed!* Intet her i verden forekommer dig mere ligegyldigt end det netop faldnes væsens død. Intet sker

Magisk evne: Fornyet livsglæde, 1 gang dagligt, kræver Sorgen i hjertet Integrationsniveau 4

En gang dagligt, kan ejeren af *Sorgens Ritesten* heale sig selv for 1d3+3. Effekten er ikke-magisk og mængden af healing er ikke akkumulativ med andre effekter.

Magisk evne: Martyr Mod, 1 gang dagligt, kræver Sorgen i hjertet Integrationsniveau 6

En gang dagligt, kan ejeren af *Sorgens Ritesten* angribe med fordel, og +2 på skade.

Magisk evne: Sorgen i hjertet, 1 gang dagligt

Ejeren af *Sorgens Ritesten* kan 1 gang dagligt, komme i forbindelse med sin indre sorg, og dermed integrere *Sorgens Ritesten* endnu mere end den allerede er. Sæt kryds ved næste integrationsniveau i nedenstående tabel når *Sorgen i Hjertet* bruges. *Sorgen i Hjertet* starter ved integrationsniveau 1.

- | | | |
|-------------------------------------|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | 1 | <i>Livets gave</i> giver 3 permanente livspoint, men fratager ejeren 4 permanente livspoint hvis <i>Sorgens Ritesten</i> mistes. |
| <input type="checkbox"/> | 2 | <i>Livets gave</i> giver nu i stedet 3 permanente livspoint, men fratager ejeren 5 permanente livspoint hvis <i>Sorgens Ritesten</i> mistes.
Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> har adgang til <i>Tabet</i> , 1 gang dagligt. |
| <input type="checkbox"/> | 3 | <i>Livets gave</i> giver nu i stedet 5 permanente livspoint, men fratager ejeren 7 permanente livspoint hvis <i>Sorgens Ritesten</i> mistes.

Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> har adgang til <i>Tabet</i> , 1 gang dagligt. |
| <input type="checkbox"/> | 4 | <i>Livets gave</i> giver nu i stedet 5 permanente livspoint, men fratager ejeren 9 permanente livspoint hvis <i>Sorgens Ritesten</i> mistes.

Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> har adgang til <i>Tabet</i> , 1 gang dagligt.
Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> får adgang til <i>Fornyet livsglæde</i> , 1 gang dagligt. |
| <input type="checkbox"/> | 5 | <i>Livets gave</i> giver nu i stedet 7 permanente livspoint, men fratager ejeren 12 permanente livspoint hvis <i>Sorgens Ritesten</i> mistes.

Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> får adgang til <i>Tabet</i> , kan bruges 2 gange dagligt
Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> får adgang til <i>Fornyet livsglæde</i> , 1 gang dagligt. |
| <input type="checkbox"/> | 6 | <i>Livets gave</i> giver nu i stedet 7 permanente livspoint, men fratager ejeren 15 permanente livspoint hvis <i>Sorgens Ritesten</i> mistes.

Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> får adgang til <i>Tabet</i> , kan bruges 2 gange dagligt
Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> får adgang til <i>Fornyet livsglæde</i> , 2 gang dagligt.
Ejeren af <i>Sorgens Ritesten</i> får adgang til <i>Martyr Mod</i> , 1 gang dagligt. |

Modets Ritesten

Dette er en lille konkav-formet sten, der kan ligge solidt i hånden på en mindre mand. Stenen vejer tungere end den ser ud, og på dens ydersider er hugget runer fra hvad der ligner en gammel dværgeskrift. Runerne gløder let rødt når du rører ved dem; magisk støv emmer fra dem, og lægger sig som nyfalden sne på din hånd, før det forsvinder. Sikkert men langsomt strømmer en følelse ind over dig; mod. Du styrkes, rejser dig rankt, tusinde år glemte mod fylder dig. Modet gør dig stærk – men samtidig også hovmodig. Du rejser dig målfast op og knuger stenen – aldrig skal du give slip på den igen.

Om ritesten

Dværgenes tusinde år gamle ritualer er formaliseret i ritesten, der er den samlede kraft af et ritual kanaliseret i en lille, ubetydelig sten. Stenene skabes, når dværgenes ritualer finder sted; det er ofte kutyme at dem der står bag ritualer, familierne eller de pårørende, også får lavet en ritesten som minde om ritualer og som hjælp for de efterladte. Følelsesundertrykkendelsen i nogle dværgesamfund har gjort ritesten til mere af en slags nødvendighed end en egentlig ceremoniel luksus – når en ritesten skabes, kanaliseres noget af hver deltager ned i stenen, og bliver grundlaget for ritestens kraft – deltagerne forløses dermed også for deres følelser. Derfor kan ritesten være forskellige alt efter hvordan ritualer fandt sted, hvor store følelser der var involveret og ikke mindst hvem der var involveret. Til overgangsritualer skabes ofte ritesten af heroisk karakter – f.eks. mod eller heroisme, men også andre mere konflikt- og hverdags-orienterede ritesten, f.eks. kampgejst eller forsoning.

Om denne sten

Dette er en *Modets Ritesten* – stenen fylder ejeren med mod, men samtidig også hovmod. Ritesten er sædvanligvis forbundet til ejeren af ritesten så længe ejeren lever – medmindre stenen mistes.

Magisk effekt: Sandt mod, permanent

Så længe *Modets Ritesten* er i ejerens varetægt, giver stenen ejeren permanent 2 livspoint. Ejeren mister 3 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt. Ejeren får én gang dagligt +1t2 på afværageslag.

Magisk effekt: Den modige handling, 1 gang dagligt

Hvis den modige handling bruges, skal den hovmodige handling bruges samme dag. Hvis dette ikke sker, stiger *Hovmod!* Integrationsniveau med 1 point.

Imod alle odds må dine allierede reddes fra de modstandere de nu står overfor – modigt kaster du dig i kamp mod fjenden.

Karakteren får *fordel* på ét angrebsrul i to runder (to fordele i alt). Rammer karakteren ved disse fordele, gør angrebet +1t2 i skade.

Magisk effekt: Den hovmodige handling, 1 gang dagligt

Hvis den hovmodige handling bruges, skal den modige handling bruges samme dag. Hvis dette ikke sker, stiger *Mod!* Integrationsniveau med 1 point.

Hånligt spotter du dine modstandere; hvorfor bruge alle sine kræfter på sådanne ynkelige væsner.

Næste angreb foretages med *ulempe* og -2 på angrebsrul. Væsner, der angriber karakteren, gør +2 skade på skaderul i tre runder.

Ritestenens effekt: Mod!

Ejeren af *Modets Ritesten* kan 1 gang dagligt, komme i forbindelse med sit indre mod, og dermed integrere *Modets Ritesten* endnu mere end den allerede er. Dette sker ved at udføre *Den hovmodige handling* uden samtidig at have udført *Den modige handling* samme dag. Mod! integrationsniveau stiger derfor først når en dag har passeret og en nats hvile er nået

- 1 *Sandt mod* giver 2 permanente livspoint, samt valgfrit én gang dagligt, +1t2 på afværgeslag.

- 2 *Sandt mod* giver 3 permanente livspoint, samt valgfrit én gang dagligt, +1t2 på afværgeslag.

- 3 *Restriktion: For at nå Mod! Integrationsniveau 3 skal Hovmod! Integrationsniveau minimum være på 2*
Sandt mod giver 4 permanente livspoint, samt valgfrit én gang dagligt, +1t2 på afværgeslag.
Inspirerende heltemod kan udføres 1 gang dagligt

- 4 *Sandt mod* giver 5 permanente livspoint, samt valgfrit én gang dagligt, +1t2 på afværgeslag.
Inspirerende heltemod kan udføres 1 gang dagligt

- 5 *Sandt mod* giver 6 permanente livspoint, samt valgfrit to gange dagligt, +1t2 på afværgeslag.
Modig afværge, kan udføres 1 gang daglig
Inspirerende heltemod kan udføres 1 gang dagligt

- 6 *Restriktion: For at nå Mod! Integrationsniveau 6 skal Hovmod! Integrationsniveau minimum være på 4*
Sandt mod giver 6 permanente livspoint, samt valgfrit to gange dagligt, +1t3 på afværgeslag.
Modig afværge, kan udføres 1 gang daglig
Inspirerende heltemod kan udføres 2 gange dagligt

Ritestenens effekt: Hovmod!

Ejeren af *Modets Ritesten* kan 1 gang dagligt, komme i forbindelse med sit indre hovmod, og dermed integrere *Modets Ritesten* endnu mere end den allerede er. Dette sker ved at udføre *Den modige handling* uden samtidig at have udført *Den hovmodige handling* samme dag. Ulig *Mod!* er der kun den daglige begrænsning for hvor hurtig integrationsniveau for *Hovmod!* kan stige.

- 1 *Sandt mod* forårsager at ejeren mister 3 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt.

- 2 *Sandt mod* forårsager at ejeren mister 4 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt. Derudover; første afværgeslag der foretages pr. dag fratrækkes 1t2-1.

- 3 *Sandt mod* forårsager at ejeren mister 4 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt. Derudover; første afværgeslag der foretages pr. dag fratrækkes 1t3-1, medmindre karakteren hånligt har fortalt hver en af sine allierede, hvorfor karakteren er den modigste og bedste af alle i gruppen.

Blind hovmod kan aktiveres op til 1 gang daglig.

- 4 *Sandt mod* forårsager at ejeren mister 5 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt. Derudover; første afværgeslag der foretages pr. dag fratrækkes 1t3-1, medmindre karakteren har skadet et væsen med mere end 3 livspoint denne dag – og pralet med det.

Blind hovmod kan aktiveres op til 1 gang daglig.

-
- 5 *Sandt mod* forårsager at ejeren mister 6 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt. Derudover; første afværgeslag der foretages pr. dag fratrækkes 1t4-1, medmindre karakteren har været hovmodig over for sine allierede i dag.

Blind hovmod kan aktiveres op til 1 gange daglig.

-
- 6 *Sandt mod* forårsager at ejeren mister 6 livspoint permanent, hvis stenen forlader ejerens varetægt. Derudover; første afværgeslag der foretages pr. dag fratrækkes 1t6-1, medmindre karakteren har været hovmodig over for sine allierede i dag.

Blind hovmod kan aktiveres op til 1 gang daglig.

Magisk effekt: Blind hovmod, 1 gang dagligt, forudsætter Hovmod! integrationsniveau 3

Ved et angreb hvor ejeren af Modets Ritesten misser et angreb, aktiveres blind hovmod automatisk (1 gang dagligt). Rul 1t6 – på 1-2 udmønter Blind Hovmod sig i sin effekt, på 3-6 sker der ingenting denne dag. Blind hovmod får situationen til at virke meget bedre end den er, og ejeren af modets ritesten prøver at angribe endnu en gang (et ekstra straks-angreb), men denne gang med -10 på angrebsrul og *ulempe*. Hvis karakteren misser angreb, falder og snubler karakteren på komisk vis, slår pusten ud af sig og må bruge en runde til at samle sig – derefter vil næste angrebsrul være med *ulempe*. Skulle karakteren derimod ramme, giver angrebet kun halv skade, grundet angrebets akavede karakter.

Magisk effekt: Inspirerende heltemod, 1 gang dagligt, forudsætter Mod! integrationsniveau 3

Du træder modigt frem og udfordrer fjenden, mens du heltemodigt kaster dig over dem.

Foretag en heroisk parlay-handling eller en udfaldshandling mod fjenden, mens denne evne aktiveres. Alle allierede, der ser handlingen, får *fordel* på deres næste angreb i denne kamp.

Magisk effekt: Modig afværge, 1 gang dagligt, forudsætter Mod! integrationsniveau 5

Denne effekt kan aktiveres lige før en allieret skal have tildelt skade, men inden selve skadesrullet er blevet rullet.

Heroisk kaster du dog foran din allierede og tager dermed al den påførte skade; du mærker smerten bore sig ind i dig; Modets Ritesten gløder sagte...

Rul 1t6. På 1-3 absorberer Modets Ritesten al skade. På 4 modtager karakteren halvdelen af skaden, på 5 normal skade. På 6 modtager karakteren det dobbelte af skaden.

Hvis Modig Afværge bruges, skal Den hovmodige handling bruges samme dag. Hvis dette ikke sker, stiger Hovmod! Integrationsniveau med 1 point.