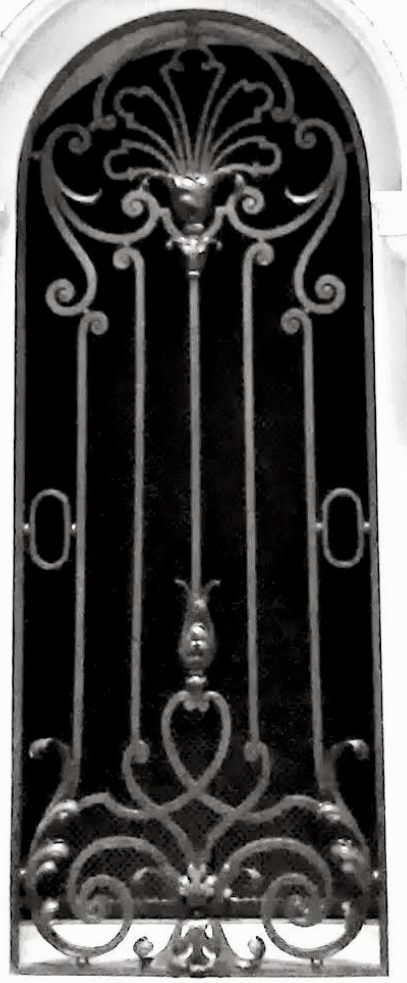
Den hemmelige have

Et hulesystem, der har haft adskillige beboere, der gruppe efter gruppe har afløst hinanden. Troldfolk er blevet afløst af elvere, der er blevet fulgt af kobolder og siden gobliner, inden troldfolk for nyligt trængte ind på stedet. Tre forskellige grupperinger bebor ruinerne efter to tidligere grupper.



Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen.

Anvendelse

En kult af ligskændere har røvet to lig af Kejserrigets store helte (Belisarius og Witiges), der faldt i krigene med de vilde gottungs, og man frygter nu, at kulten vil forhindre de to faldne i at nyde deres velfortjente efterliv. Måske vil kulten binde dem til et efterliv i trældom, eller det, der er værre?

De ranende kultister er med ligene flygtet ud i ødemarken, hvor de ser sig sikre, men kommandant Lucinius har mange brave helte ved sin side, og han sender en håndfuld af dem ud for at standse kulten og bringe de stjålne lig tilbage, så de faldne helte kan få deres fortjente efterliv. Kulten af ligskændere har indtaget et hulesystem, og de har fortrængt stedets beboere, men hvad kulten ikke ved er, at beboerne har fortrængt de tidligere beboere, som stadig huserer i hulesystemet, som er blevet ombygget af en tredje gruppe beboere efter de oprindelige beboere.

Kommandant Lucinius har hyret heltene til at generobre de faldne generalers lig og ejendele. Belønningen er 25 dukater samt plyndringsretten dog undtaget de faldne helte og deres ejendele for tilbagebringelsen af Belisarius' og Witiges' lig og tilhørende gravgaver. Hulerne ligger fem dages rejse ud i ødemarken.

- **Bemærk**: Kommandanten hyrer kun heltene til at skaffe ligene og disses ejendele tilbage, og ligene ligger i begyndelsen af hulesystemet. Der er en god chance for, at heltene finder ligene tidligt, men det er op til spillerne, om de vil fortsætte udforskningen (som er det, som vil give dem Eventyrpoint).

Rammen

Først kom den hemmelige orden af stjernetydende illusionister, der byggede deres underjordiske observatorier for bedre at studere nattehimlen, men de forlod siden deres underjordiske anlæg. Siden kom elverne, fortrængt af et imperium, der havde forvandlet alt i sin nærhed til byanlæg - men nu er der kun de overgroede rester af rigets ruiner tilbage - og under jorden byggede elverne en have i stjernetydernes observatorium. Alt dette er for længst glemt, og med tiden flyttede en stamme af kobolder ind i ruinerne, hvor de gravede nye gange og indrettede sig. De blev jagt bort af en bande gobliner, som overtog stedet, men for kort tid siden blev de slået på flugt af en fæl orden af troldfolk, der søgte tilflugt i goblinernes ruiner.

Hulesystemet består af sektioner. Der er området, som ligskænderne kontrollerer, der er området, hvor goblinerne har forskanset sig, og der er de smalle gange, hvor kobolderne gemmer sig, og så er der den af hulerne, som er elvernes underjordiske have, og den del, som er illusionisternes observatorium. Det er et hulesystem med mange besynderlige levn, og med forskellige former for arkitektur side om side med hinanden.

Baggrund

En glemt orden af troldfolk - illusionister - oprettede stedet, og her studerede de deres ordens magiske hemmeligheder, og de byggede et vindue til himlen, hvor de kunne studere stjernernes bevægelser over himlen. Da ordenen forsvandt, slog en gruppe elvere sig ned i resterne af komplekset, og de brugte deres evner til at forme træerne og planterne, som havde overtaget stedet, og de byggede hulerne om. Siden forlod elverne stedet og lå hulerne igen øde, og først efter lang tid blev de opdaget af en koboldstamme, som overtog stedet og indrettede sig her. Kobolderne blev for nogen tid siden fortrængt af en goblinstamme, som

så, hvad kobolderne havde, og tænkte, at det ville de have. Kobolderne bor nu i yderområderne, mens goblinerne tog de centrale dele til sig.

Nu er en kult af ligskændere og dødetilbedere ankommet, og de har underlagt sig goblinernes områder af hulesystemet, og de har fortrængt goblinerne, som er ladt tilbage i resterne - undtagen dem, som kobolderne stadig bebor.

Hulerne er blevet indrettet af fire omgange - de glemte troldfolk, elverne, kobolderne, goblinerne, og de er beboet af kobolderne, der holder til i yderområderne, af goblinerne, som er ved at komme sig over ligskændernes invasion, og i midten af det hele er ligskænderne, der er ved at vænne sig til stedets indretning.

Situationen

Kobolderne er blevet fortrængt fra deres faste områder, men de har smalle passager, som de bebor sammen med kæmperotterne. Disse smalle passager lader dem snige sig ind i elvernes underjordiske have og andre steder, så kobolderne sniger sig rundt overalt, men jagtes af alle.

Goblinerne har forskanset sig i de tidligere koboldhuler, mens de kæmper for at finde en vej ud af deres betrængte situation. De er i gang med at grave nye veje ud af hulerne, mens de lever af deres forsyninger. Små røvergrupper strejfer omkring for at skaffe forsyninger og for at slå til mod kulten.

Ligskænderne har slået sig ned i midten af det hele, og de har sat sig på indgangen. Deres beboelse er tidligere goblin- og koboldhuler, og så lidt af de andre steder.

Rygter

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

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

1. For nyligt har der været en serie af træfninger mellem kobolder og gobliner. Ingen har set kampene, som må have fundet sted midt om natten, men om dagen er ligene efter deres kampe blevet fundet (delvist sandt, og det afspejler forholdet mellem gobliner og kobolder nede i hulerne)
2. Pelsjægere påstår, at de har set flokke af orker fange vildsvin og slæbe dem med sig ned i hulerne (det sker, men har ikke relevans for dette eventyr).
3. Den kult af ligskændere, der har røvet generalernes lig, har gjort det for at æde ligene for at stjæle de to generalers evne til at føre krig. Det er kultens plan bagefter at samle en hær og invadere Kejserriget (Motivet er sandt, men om målet er en invasion af Kejserriget er tvivlsomt).
4. Kulten af ligskændere består af troldfolk, der besidder en skummel og sjælden form for trolddom, som de bruger til at brænde deres fjender levende op med (sandt mere eller mindre)

5. Ligskændernes kult er anført af Hydroxalius, som er en berygtet ligskænder, der officielt har forbandet Kejserriget på åbne pladser, og som har truet med at skænde ligene af alle rigets storslåede forfædre (sandt).
6. Urteplukkere, der kom ind i morges, siger, at de i nat hørte vilde kampe mellem gobliner og mystiske fjender, der angreb dem med levende flammer! (sandt, men måske lidt overdrevet).
7. Kobolderne i vildmarken er begyndt at bruge sorte giftpile. Det er et tegn på, at de er på krigsstien (falsk – nogle koboldstammer har bevaret en glemt kunst om at producere sorte giftpile, men ikke dem, der er med i dagens eventyr).
8. Der er blevet set en flok jordhajer i de bakkede egne af ødemarken, som er vilde rovdyr, der let kan flænse en mand i småstykker (falsk, at der er jordhajer i området).

Hulesystemets opbygning

Genbefolkning

Balancen mellem de tre grupper - kobolder, gobliner, ligskændere - er ikke stabil, og svækkes en gruppe, vil en anden gruppe rykke ind og tage dens terræn. Heltene vil således opleve, hvis de trænger ind, rydder nogle rum, og går igen, at rummene befolkes af andre grupper af væsner, og hvor der før var ligskændere, er nu gobliner, og hvor der før var gobliner, er nu ligskændere.

De isolerede områder, som goblinerne og kobolderne kender til, men ikke kommer i, vil ikke forblive uforstyrret, hvis heltene baner sig vej ind, og derefter forlader området igen. Kobolder, gobliner og ligskændere vil udforske og plyndre områderne, hvis de får en chance.

Omstrejfende væsner

Der er meget liv i gangene, hvor kobolderne, goblinerne og ligskænderne holder til. Andre sektioner har ingen beboere til at snige sig omkring. I den hemmelige have og i illusionisternes områder bag den hemmelige have er der ingen omstrejfende væsner, medmindre heltene trækker et spor af ødelæggelse efter sig.

Tjek hvert 20. minut for, om der dukker noget op i de andre områder. Rul 1t6, og hvis der rulles 1-2, dukker der noget op. Uden for hulesystemet er der en chance i timen for, at der dukker noget op. Rul 1t6, og hvis der rulles 1, dukker noget op.

1t8	Ærinde	Hvem og hvor mange
1	Kobold-spejdere sniger sig omkring	1t4+1 kobolder
2	Kobold-patrulje på røvertogt	1t4+4 kobolder
3	Stirge-sværm	1t6 stirges
4	Goblin-spejdere på sabotage-mission	1t4+1 goblin
5	Goblin-røvere på plyndringstogt	2t4 gobliner
6	Rotte-sværm	1 sværm af rotter
7	Ligskænder-patrulje	1t4+2 ligskændere
8	Dødninge-vagter	4 dødninge

Belønning

Udforskning af området: 75 point for hvert rum (op til 1500).

Fælder, mysterier og vidundere	Antal eventyrpoint
Mysterier: Gartnerens forbandelse	100/250
Mysterier/Fælde: Elverdørenes magiske låse	50/100
Undere: De hemmelige kamre	100
Undere: Den hemmelige have	150
Undere: Lysbrønden	100
Undere: Glasgulvet	100
Undere: Nattefrost i ”Vinterhaven”	100
Fælde: Bunden af lysbrønden	100/250

Bemærk at ved fælder er to værdier. Den første er opdager og undgår og/eller demonterer fælden, og den anden er, hvis man falder i fælden (uanset om det er før eller efter man fandt den).

Hulesystemet

I det følgende er først en beskrivelse af området uden for selve hulesystemet, og som rummer de første ting, som eventyrerne render ind i, og derefter følger en gennemgang af de forskellige sektioner af hulesystemet.

Området omkring hulesystemet

Der er 5 dages rejse til hulesystemet. På fjerde og femtedagen går rejsen gennem et bakket landskab med lavt krat og stride græsser.

Hulesystemet ligger i et bakkerigt område bevokset med krat og klynger af træer. Det er et uvejsomt terræn, og der er ikke mange stier i området. Blandt de få stier i området fører flere til en lav dalsænkning, som omgivet af tornebuske og tætstående træer er vanskeligt at komme i nærheden af, og stedet er derfor ret ukendt. For nyligt har en større gruppe væsener (ligskænderne) banet sig vej til dalsænkningen, og de har efterladt tydelige spor i området.

I sænkningen omgivet af tæt bevoksede skrænter er et åbent hul i jorden, og tynde røgsøjler rejser sig fra åbningen. Tydelige spor af tunge støvler fører hen til åbningen, og der er flere små stier i dalsænkningen, som også fører til åbningen,

Åbningen er en stor, bred stentrappe af slidt marmor, som fører ned i mørket. Røgsøjlerne kommer fra de goblin-lig, der ligger på trappen med store, sorte brandsår, der endnu gløder selvom det er længe siden, at asketrolddom tog livet af dem. Nede i mørket lugter der fælt indelukket af goblinsved og koboldstank, af fugt, af råd og af gamle kældre. Der er ikke en lyd at høre.

Det neutrale område

Ingen af de tre grupper i hulerne har kontrol med dette område, og heltene har mulighed for at udforske denne del nogenlunde sikkert. Af og til høres lyde af små fødder over stengulvene, når koboldspioner piler af sted i mørket.

#1 Salen

Den enorme sal har en tavshed over sig, som holder nogen vejret. Der er en uforløst spænding i rummet. Der er mørkt, tavst og en fornemmelse af, at der er et vældigt ekko i hallen.

Goblin-lig ligger spredt ud over gulvet. Besynderlige sorte sår præger goblinernes lig, og de er visnede, som havde deres lig ligget til tørring.

Fakkelskæret kan ikke oplyse hele salen, og fra foden af trappen er det ikke til at se, hvor stor salen er, da faklens skær ikke kan nå rundt.

Væggenes bemaling

Væggene er bemalet med graffiti i en vis højde, men der er 5m eller mere op til loftet, og det er kun de første omtrent to meter som er blevet skændet af grove beskeder. Væggene synes dækket af to lag graffiti, hvor det ene lag synes tilvirket af en gruppe, og det andet lag af en anden gruppe. På den sidste halvdel af væggene er der snavset hvidt og dekoreret med sirlige blå mønstre, som former cirkler og ringe i et komplekst mønster. Den øverste del er tydeligt mærket af tidens tand, er grimet og sodet, og er nogle steder skallet af.

Goblinernes huler - erobret af ligskænderne

Arkitektur: Oprindeligt bygget af illusionisternes orden og nogle steder tilpasset af elverne, og siden indrettet først af kobolder og siden af gobliner, og nu har ligskænderne sat deres mærke på stedet.

Væggene er slidte og misvedligeholdte. Oprindeligt har stenvæggene været beklædt med hvide marmorfliser, men de er hullede, beskidte og ofte faldet af blotlæggende de ru, grå stenvægge bagved. Nogle døre er bygget op med stenkarme udskåret som træ eller som beklædt med blade. Mange steder er dørkarmenes dekorationer slået i stykker eller vandaliseret.

#2 Salen med balkonen

Salen er dæmpet oplyst af ildbækkener, der kaster et brunt skær over den dunkle sal. Der er fire bækkener i alt anbragt i hvert sit hjørne, og det giver jer en fornemmelse af salens størrelse. Loftet forsvinder i mørket, og væggene er som de andre steder skamferet af graffiti. Der er en besynderlig stank af død i området.

Midt inde på gulvet i salen har nogen med frisk, hvid maling tegnet figurer, og der er anbragt et træstativ mellem figurerne. Stativet er omkring to meter højt, to meter langt og en meter bred.

Salen er større end faklernes skær og det dæmpede lys kan oplyse.

(**Natsyn**: det svage lys er nok til at kunne se rundt i salen, og se at der er flere veje ud herindefra. På bagvæggen oppe under loftet er der er en balkon, og for et kort øjeblik var det som om, at der var bevægelse på balkonen)

Ligskænderne har taget ophold i salen. De er selvsikre, og de venter ikke besøg af nogen, da de kun regner med, at her bor gobliner og kobolder. De har anbragt fade med brændende kul rundt i salens hjørner, som giver en dæmpet belysning. Salen er under overvågning af kultens medlemmer, der skjuler sig på balkonen.

Ildbækken: Med et stunt-angreb kan man skubbe modstander ind i gløderne for 1t8+1 skade.

Balkonen: Heroppe er **tre bueskytter**, som også fungerer som salens vagter.

#3 Det intakte bagkammer

Kammeret er næsten tomt, og som så mange andre steder er væggene dekoreret med graffiti.

I det ene hjørne står to fyldte, brune sække, og midt på gulvet ligger et laset ligklæde. Under klædet ligger en skikkelse iført en rustning.

I sækkene er der kul. Sammen med dem ligger et fyrtøj.

Scene: Ligskændernes ceremoni (rum #2)

På toppen af træstativet ligger et slidt ligklæde, og oven på det kan anes en skikkelse klædt i panser og plade, som glimter dunkelt og gyldent det svage lys i kammeret. Omkring stativet uden for den hvide ring malet på gulvet står fire skikkelser i koksgrå, bølgende kutter og med hætter, der skjuler deres ansigter.

- Oven på stativet ligger liget af en af de to hærførere, som ligskænderne fra ranet. Omkring stativet er de **fire ligskænder-troldfolk** samlet. Den ene ligskænder-troldfolk har **Suldrurs flammehandske** på, og den rummer fire håndfulde flammer.

Oppe på balkonen står stadig de **tre bueskytter** og holder vagt.

- Med de syv fjender samlet på et sted, er det en hård kamp, hvis heltene angriber, men til gengæld har de overraskelsesmomentet.

Hvis heltene ikke bryder ind:

De fire skikkelser mumler sære trolddomsord, mens de langsomt cirkler om træstativet. Pludselig springer grønne og blå flammer op fra den hvide ring, og de løber hen over gulvet til træstativet, som bryder ud i brand. Kraftige gyldne flammer spreder sig om stativet, når ligklædet og snart står det hele i flammer.

Hvis heltene stadig ikke bryder ind:

Flammerne omspænder stativet, og de buldrer løs. Snart falder stativet sammen med et brag af flammende pinde, og gnister, der fyger gennem luften. Rustningen er sortsvedet, og liget er fortæret af flammerne. Den ene af de formummede skikkelser går hen til den rygende dynge, strækker sin ene arm fremad, og op i handsken forsvinder resterne af ilden.

Her er det ene lig opbevaret (liget af Witiges) - hvis det ikke er flyttet ud i salen jf. sceneoplæg til rum #2. Liget er iført en paradepladerustning, der er dekoreret med sirlige mønstre og med forgyldte figurer, der beretter om Witiges' sejre og succeser i krigene mod de vilde gottungs. Rustningen er normalt mange dukater værd, men den unikke paraderustning er et kejserligt klenodie, som ingen myndighed i Kejserriget vil tillade nogen at eje. Heltene får dog en dusør på 100 dukater hver for at bringe paraderustningen intakt tilbage. Paraderustningen fungerer som en almindelige pladerustning, men hver gang den bliver ramt, beskadiges den og mister værdi.

#4 Det ødelagte bagkammer

Dele af væggene er styrtet sammen. De ellers pænt opmurede vægge er forvandlet til enorme stenblokke, der ligger hulter til bulter. Rundt på væggene er der mere af graffiti, og der er ridset grove tegn på mange af stenblokkene. Der er en besynderlig stank af herinde fra noget, som lugter skarpt og river i næseborene. Ude på gulvet ligger gemt under et beskidt ligklæde en skikkelse iført en rustning.

Her er det ene lig opbevaret (liget af Belisarius) - hvis det ikke er flyttet ud i salen jf. sceneoplæg til rum #2. Liget er iført en paradepladerustning, der er dekoreret med sirlige mønstre og med forgyldte figurer, der beretter om Belisarius' sejrer og succeser i krigene mod de vilde gottungs. Rustningen er normalt mange dukater værd, men den unikke paraderustning er et kejserligt klenodie, som ingen myndighed i Kejserriget vil tillade nogen at eje. Heltene får dog en dusør på 100 dukater hver for at bringe paraderustningen intakt tilbage. Paraderustningen fungerer som en almindelige pladerustning, men hver gang den bliver ramt, beskadiges den og mister værdi.

#5 Kammeret bag balkonen

Rummet er oplyst af en ensom fakkel, og der er en klam stank inde i rummet af for mange folk på for lidt plads. Væggene er som alle andre steder skamferet af graffiti, og på gulvet er en stak simple senge. Mellem dem står et metalskrin, og der er fire kutteklædte skikkelser herinde. De ser ud til at meditere, men så vender de sig mod jer og kigger på jer.

Dette er ligskændernes troldfolks kammer. Der er **fire ligskænder-troldfolk** her, den ene er chefen Hydroxalius, der leder foretagendet.

På gulvet er sengelejer for seks personer, og mellem sengelejerne står et låst skrin.

Det låste skrin (nøgle hos leder; dirke lås 14; finde fælde 10; demontere 10; Giftnål angreb+6; skade 1t6+gift - resistens (gift) 12 eller tage 3t8 i skade. I skrinet er remedierne til ligskændernes fæle ritualer (200 sølv værd hos rette køber).

I en læderpose er **Sovepulver** (1 dose), og der ligger en flaske **tordenblod** (1 dose) og en flaske **svæveolie** (2 doser).

Goblinernes huler - under goblinernes kontrol

Goblinerne har forskanset sig i deres huler. De bevogter indgangene med barrikader og vågne vagtposter, som sidder og holder øje med det mindste tegn på ligskænderne eller kobolderne.

Arkitektur: Oprindeligt bygget af illusionisternes orden og nogle steder tilpasset af elverne, og siden indrettet først af kobolder og siden har goblinerne sat deres mærke på stedet.

Væggene er slidte og misvedligeholdte. Oprindeligt har stenvæggene været beklædt med hvide marmorfliser, men de er hullede, beskidte og ofte faldet af blotlæggende de ru, grå stenvægge bagved. Nogle døre er bygget op med stenkarme udskåret som træ eller som beklædt med blade. Mange steder er dørkarmenes dekorationer slået i stykker eller vandaliseret.

På væggene er der blandinger af gobliner og kobolders grafitti. På deres simple og barske sprog har goblinerne overskrevet koboldernes grafitti med hadske slogans.

#6 Vagtpost

Bag døren er et højloftet rum, hvis loft forsvinder i skyggerne. Rummet er oplyst af et par fakler, der hænger på væggen i det fjerne hjørne bag en forskansning. Forskansningen er bygget op hulter til bulter af møbler og ragelse, og bag den kigger nogle gobliner frem. Deres øjne gløder rødt i lysskæret. Der er to andre udgange i rummet. Den ene er i nordvæggen, og den anden er i østvæggen bag forskansningen.

Bag forskansningen sidder **4 gobliner**, og de er udstyret med en tromme til at blæse alarm med. Gobliner frygter ligskænderne og kobolderne mere end de frygter heltene, og selvom de ikke vil lade folk komme på besøg, lader de gerne heltene gå videre til rummet nord for. Hvis heltene forsøger at trænge ind, bliver der blæst i vagthornet. Gobliner kender ikke det glemte kammer (rum #7), som de ikke har haft bemærket.

Forskansningen: Alle angreb mod goblinerne, der gemmer sig bag forskansningen, sker med *ulempe*.

Det glemte kammer: Kammeret befinder sig fem meter over jorden, og væggen hjælper ikke med klatringen. Kammeret kræver et sanse tjek 14 at få øje på, da det er skjult i rummets dunkle belysning og af elvergardinet, og det bemærkes bedst ved at man karmen omkring vinduet. Se rum #7 for yderligere beskrivelse.

Den smalle skakt: Den lille åbning er svær at få øje på, og den befinder sig seks meter oppe. Se rum #8 for yderligere beskrivelse.

#7 Det glemte kammer I

I modsætning til gangene uden for kammeret, er her ingen graffiti. Rummet er urørt af de fæle humanoider, og selv luften synes renere. Der er et strejf af forår i luften.

Væggene dekoreret med mosaikker i grønne mønstre, der forestiller træer voksende tæt sammen, og ud fra mosaiktræerne er der nogle steder smukke stenfigurer formet som grene med blade og fugle, som vokser ud fra væggene.

På endevæggen hænger et vægtæppe, og derudover er rummet tomt.

- rummet er tomt, men døren til rummet er fortryllet, vægtæppet rummer trolddom, og udsigten spiller en rolle.

Elverdøren: Dørkarmen er lavet af sten, men er skåret som tykke grene, der snor og fletter sig sammen, og de er dekoreret med stenblade. Nogle døre er stenværket skamferet, hvor gobliner og kobolder har kunne komme til. Døren

er lavet af jerntræ fra De dybe skove, og og fortryllet med elvermagi, som både gør dem vanskelige slå i stykker, men som også fortryller enhver, der forsøger at kigge på døren. Fortryllelsen virker på dørens yderside (dvs. ikke inde i kammeret).

Elverdørens fortryllelse: Fortryllelsen på døren har bundet Natrigets vinranker, og når man nærmer sig døren, vokser de skyggefyldte vinranker med de sødmefyldte drømmebær frem, og den tunge duft af søvn fortryller levende væsner. Enhver, der kigger på døren, skal klare et Resistens (elvermagi) 12 eller overse døren og betragte den som uvigtig (orker, halvorker og gobliner har *ulempe* på deres tjek). De kan let rystes ud af fortryllelsen af andre.

At åbne elverdøren: Døren er låst - dirketjek 12; bryde døren op 16. Det fortryllede jerntræ kan ikke brænde.

Elvergardinet: Vinduet er spærret af et smukt vævet, ældgammelt klæde af elverhåndværk. Klædet har en grøn-brun-grå farve, som er dannet af sirlige mønstre vævet ind i klædet. Når gardinet er trukket for, falder dets mønstre og farver på magisk vis sammen med væggen og slører, at der er et vindue. Elvermagien gør det svært at gennemskue (sanse-tjek 14 for at bemærke, at der ikke er tale om en væg - orker, halvorker og gobliner har *ulempe* på deres sansetjek).

Udsigten: Fra vinduet i væggen er der udsigt ned over rum #6, men fra væggen overfor glimter et lys. Lyset er en refleksion fra et krystalophæng, som hænger inde i skakten (se rum #8 for yderligere beskrivelse).

#8 Den smalle skakt

Skakten er knapt en halv meter høj og en halv meter bred. For væsner større en halving er den vanskelig at bevæge sig i, og iført metalrustning er det noget nær umuligt.

Skakten forbinder rum #6 og rum #9, og fra skakten er der udsyn til begge de glemte kamre (rum #7 og #12). Der er et krystalophæng med spejle (værdi 10 guldstykker) i krydset. Det har engang været et signalsystem, hvor man kunne sende lyssignaler via de smalle skakter frem og tilbage i hulesystemet, men det meste af systemet er borte.

#9 Goblinsalen

I salen befinder **18 gobliner** sig. De er optaget af forskellige gøremål, nogle spiser, andre sover og atter andre er i gang med at spise. De har altid våben ved sig, da de frygter angreb fra ligskænderne.

Manøvre: Bålet: Modstandere kan væltes ind i det blussende bål. Det gør 1t8+2 i skade.

Manøvre: **Rebophænget:** På tværs af salen oppe under loftet løber solide tov, som blev brugt af kobolderne til at hænge trofæer op i. De er blevet fjernet af goblinerne, men rebene er der endnu. Det er muligt at gå i linegang på tværs af salen og komme uset hen til vinduet.

#10 Goblinbossens kamre

[Det forreste kammer]

En hørm af goblin klæber sig til væggene og overfalde lugtesansen i de trange kamre, hvor en flok gobliner har taget ophold. Gulvene er dækket af tykke lag tæpper, og på væggene hænger holdere med tællelys, som giver et blødt skær.

Mellem tæpperne langs bagvæggen er anbragt en stor kiste, og en masse puder er anbragt oven på kisten, som fungerer som tronstol for en stor, fed goblin, hvis mave gynger og blævrer, når goblinen bevæger sig omkring. Foruden den fede goblin, befinder sig fire andre gobliner herinde.

[Det bagerste kammer]

På en improviseret trækasse dækket af beskidte duge eller tæpper stænket med indtørret blod står bulede jernlysestager, hvis dæmpede tællelys kaster et blødt skær. På et bord i hjørnet er dækket op til et overdådigt måltid, men ingen er kommet og har sat sig. På gulvet er der dynger af puder og tæpper.

I kamrene har goblinernes leder taget ophold, og denne har slæbt goblinernes skatte med sig herind, og desuden en indrettet en helligdom til goblinernes kult. Her opholder sig **en goblinboss**, **4 gobliner** og **3 kutteklædte gobliner**.

Skatte:

Goblinbossen har tre trylledrikke (**helbredende**, **styrke**, **usynlighed**) hængende i sit bælte, og goblinbossen drikker dem gerne, hvis det kan nås. I sit bælte har goblinbossen en pung med 32 sølvstykker, og om halsen er en sølvkæde med granater (200 sølv).

I kisten på gulvet er stuvet en masse ting ned hulter til bulter, som det er blevet pakket i en hast. Der er værdifulde skind (5 pelse af henholdsvis 10, 10 20, 40 og 60 sølv), spredte mønter overalt (i alt 109 sølvstykker og 6 guldstykker), en bulet bronzelysestage (5 sølv) og to ametyster (10 sølv stykket).

Ved alteret i det tilstødende kammer er en **blind goblin-seerske**, som sidder skjult under et klæde, indtil hun pludselig vågner til live og udsteder spådomme. *Pludselig sætter sig en kvindelig goblin med langt, gråhvidt hår op, og med blinde, mælkehvide øjne stirrer hun tomt på jer*.

#11 Goblinkammeret

Der kommer en masse støj herindefra. Der er en konstant larm af sydende kød fra store stegepander, og fra et par vældige gryder simrer suppen, En stor flok af gobliner er i gang med at tilberede maden. Overalt er der store skærebrædder, og med huggerter opdeler goblinerne fiskene i mindre dele, inden de steges godt og grundigt.

Salen fungerer som køkken og ophold. Der er **12 gobliner** herinde, og de er ved at tilberede fisk fanget i den underjordiske sø.

#12 Det glemte kammer II

Bag forhænget er et lille kammer, omtrent 2m x 2m, og overfor er der en smuk, grøn trædør. Døren er skamferet med grafitti og efterladenskaber, som kun de fæle humanoider kan gøre det. Rundt om i rummet er knoglerester, små dynger af tænder, både fra rovdyr og byttedyr, og alt sammen en smule støvet, som har det ligget her længe. Ved den ene væg står en spand med små korte spyd, koboldspyd.

Rummet er tomt, ud over spanden med koboldspyd (6 styk) og dyngerne med knogler og tænder. Døren er en elverdør af fortryllet jerntræ, og den er låst. Kobolderne har aldrig fået den op, og goblinerne har aldrig været herinde.

Elvergardinet: Vinduet er spærret af et smukt vævet, ældgammelt klæde af elverhåndværk. Klædet har en grøn-brun-grå farve, som er dannet af sirlige mønstre vævet ind i klædet. Når gardinet er trukket for, falder dets mønstre og farver på magisk vis sammen med væggen og slører, at der er et vindue. Elvermagien gør det svært at gennemskue (sanse-tjek 14 for at bemærke, at der ikke er tale om en væg - orker, halvorker og gobliner har *ulempe* på deres sansetjek).

Elverdøren: Dørkarmen er lavet af sten, men er skåret som tykke grene, der snor og fletter sig sammen, og de er dekoreret med stenblade. Nogle døre er stenværket skamferet, hvor gobliner og kobolder har kunne komme til. Døren er lavet af jerntræ fra De dybe skove, og og fortryllet med elvermagi, som både gør dem vanskelige slå i stykker, men som også fortryller enhver, der forsøger at kigge på døren. Fortryllelsen virker på dørens yderside (dvs. ikke inde i kammeret).

Elverdørens fortryllelse: Fortryllelsen på døren har bundet Natrigets vinranker, og når man nærmer sig døren, vokser de skyggefyldte vinranker med de sødmefyldte drømmebær frem, og den tunge duft af søvn fortryller levende væsner. Enhver, der kigger på døren, skal klare et Resistens (elvermagi) 12 eller overse døren og betragte den som uvigtig (orker, halvorker og gobliner har *ulempe* på deres tjek). De kan let rystes ud af fortryllelsen af andre.

At åbne elverdøren: Døren er låst. Det fortryllede jerntræ kan ikke brænde.

#13 Den underjordiske sø

Søen er dyb og kold, den er mørk og den rummer blinde fisk. Vand kommer ind fra en underjordisk kanal, som fører langt bort. Fra skjulte rør pumpes vand fra søen ind til den underjordiske have, men rørene er skjult dybt under vandet.

4 gobliner er på fiske-tjans, og de keder sig, mens de sidder med deres fiskenet og fisketråde for at fange forsyninger til den forstødte goblinstamme.

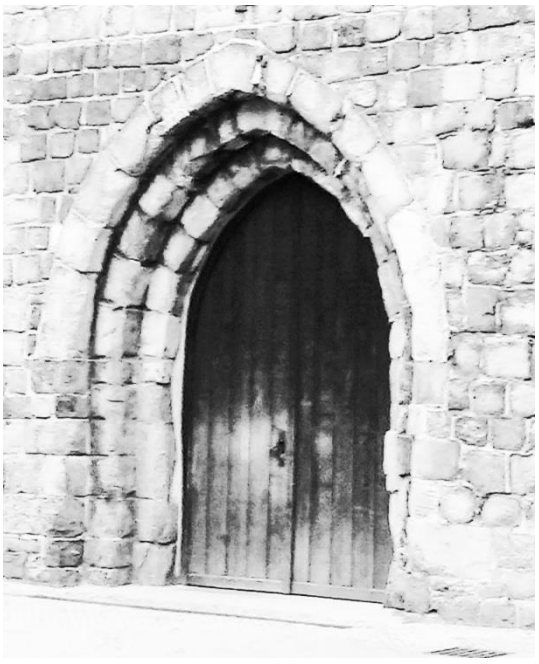
Signalsystemet: Systemet af lyssignaler (se rum # 7, 8, 11, 12) er der levn af herinde også. Oppe mellem loftets stalaktitter hænger et krystalophæng med spejle (10 guld værd) (ligesom rum #8), og det kaster lys fra rum #12 og over til vinduet i vestvæggen (rum #13b).

At svømme i søen: Et svømme-tjek er sværhedsgrad 10. Hvis karakteren er iført en masse grej eller en rustning med karakteristika "klodset", er der *ulempe* på svømme-tjekket. Fejler svømme-tjekket med mindre end 4, kommer den svømmende gennem grotten, men tager 1t8 i skade undervejs fra udmattelse og slugt vand. Fejler tjekket med mere end 4, synker karakteren ned i vandet. Karakteren tager 1t8 i skade, og skal klare et nyt svømmetjek for at komme op til overfladen og efterfølgende et for at komme sikkert ind til en kant. Hver gang svømmetjekket fejler, tager karakteren 2t8 i skade og synker ned.

Kamp i vandet: Angreb med små våben sker med ulempe. Angreb med mellemstore våben sker med *ulempe* og kræver efter angrebet et svømmetjek. Angreb med store våben og tohåndsvåben er ikke muligt.

#13b Det glemte kammer III

Dette rum ligner rum #7 og #12. Der er ikke et gardin for rummet, og døren til kammeret er ikke en elverdør, men en almindelig trædør med smukke udskæringer. Døren er låst (dirke-tjek 10; bryde-tjek 14), men er ellers tomt.



Koboldernes huler

Siden gobliner fordrev kobolderne, har de levet i smalle gange og skjulte steder, hvor goblinerne ikke kunne komme, og de to stammer lå en tavs skyttegravskrig, hvor kobolderne aldrig blev i stand til at generobre deres egne områder, og hvor goblinerne ikke kunne fordrive kobolderne fra deres skjulesteder.

Arkitektur: Smalle gange gravet i jorden og klippen af ihærdige væsner med kløer og tænder. Gangene er udgravet af kobolder og rotter.

Small gange: Gangene er en ½m brede og er 80cm høje. Væsner, som er for store til gangene, har *ulempe* på fysiske handlinger, og store våben kan ikke anvendes i gangene.

#14 Labyrinten

De smalle gange er snor og vender sig i et forvirrende virvar, lyde ekkoer besynderligt gennem gangene, og der er overalt en fornemmelse af, at øjne skjult i mørket stirrer med tavse blikke på de rejsende. De smalle gange gør det noget nær umuligt for heltene at bytte plads, og kamp er konstant vanskeliggjort af, at der ikke er plads nok til at kæmpe. Da gangene samtidig med snor sig, er det umuligt at se mere end et par meter frem af gangen.

Stemning: Gangene er klaustrofobiske, og overalt lurer truslen om baghold fra fjender, som er på hjemmebane, og som på ingen måde kæmper fair.

Baghold: Kobolderne ynder at snige sig ind på deres fjender, kaste med spyd og stikke af igen. Kobolderne piler ind, kaster spyddene og øjeblikket efter stikker de af i gange, som de bevæger sig hjemmevant i.

Stirge-fælder: De blodsugende insekt-krapyl er blevet indfanget af kobolderne, vikler dem ind i remme, og som de kaster de fangne stirges efter deres fjender, falder remmene af, og slipper stirgen fri. Kobolderne har fanget 5 stirges på denne måde, og hver kobold bærer på en fangen stirge.

#15 Koboldkammer I

De smalle og klaustrofobiske gange åbner sig pludselig op til rundt og rummeligt rum grave ud af jord og klipper. Der er næsten to meter til loftet, og gulvet er dækket af tæpper og skind, der bruges til at sove på. I mørket reflekterer adskillige par kobold-øjne skæret jeres lys.

- Der er **6 kobolder** i kammeret. De har mellem sig 21 sølvstykker.

#16 Koboldkammer II

De trange og snævre passager spreder ud til en rummelig sal. Her troner en ondsindet koboldhøvding på en tronstol af knogler, fjer og pelse, Kammeret er rundt, gravet ud af klipper og jord, og der er omtrent 2m til loftet. På hylder og gesimser rundt langs væggene sidder kobolder og stirrer på jer. Det hele er oplyst af en enkel olielampe, som hænger oppe under loftet.

- Der er **7 kobolder** og **en koboldhøving** i kammeret. Tronstolen skjuler et metalskrin, som rummer koboldstammens skatte, og nøglen er blevet væk! Kobolderne sidder på væggene på små hylder og udhæng, og i tilfælde af kamp, kan de enten beskyde heltene herfra eller hoppe direkte i angreb og ned på ryggen af fjender.

Kobolderne har mellem sig 29 sølvstykker. Høvdingen har desuden 3 guldstykker.

Skrinet: Det er låst, og det indeholder en flaske med giftgas. Hvis skrinet smadres, ødelægges flasken og frigiver giftgassen (Alle inden for 3m skal klare Resistens (gift) 8-tjek eller tage 2t6 i skade). Skrinet kan dirkes op (tjek 10). Inde i skrinet er 30 små kvartskrystaller (10 sølv stykket), **to trylledrikke (helbredelse)**, og en **elveramulet**.

Elvernes kvarterer

Elverne fandt illusionisternes tilhørssted længe efter de havde forladt stedet. Elverne ombyggede dele af stedet, særligt brønden, som de fyldte med sollys, og sammen med et system af underjordiske kanaler indrettede de en hemmelig have under jorden, som endnu eksisterer. I haven er en sarkofag efter havens grundlægger. Haven er forseglet bag magiske døre, som er vanskelige at komme forbi. I et sidekammer er opstået en sprække, som gør at man kan snige sig ind i haven.

Arkitektur: Væggene er pyntet med relieffer skåret i sten af træer og blade, og de giver en fornemmelse skov omkring en. Endnu er malingen på væggene mange steder intakt, men nogle steder er den falmet eller faldet af væggene. Dørene er lavet af fortryllet jerntræ.

#17 Haven under jorden

Luften er varm og fugtig, og jorden er blød.

[Om dagen] *Et sted dybt inde fra rummets dybde oplyses kammeret af solens skær, som filtreres gennem en skovs tætte blade. Foran jer vokser træer og buske vildt, og mellem dem står smukke blomster. For et kort øjeblik er det, som om I er trådt ud af hulerne og ind i en skov, men så opdager I, at skoven er kommet til jer, dybt under jorden.*

Ikke et blad rører på sig, men der er en livlig rislen af vand, der plasker. Det er en skov, der står foran jer, og det besynderlige er lyset, som kommer ikke oppefra men forude, som om solen ikke stod oppe på himlen men hænger et sted forude foran jer.

[Om natten] *Der er en lyd af en konstant rislen og plasken fra vand, der et sted inde i mørket livligt skyller frem. Lyset fra jeres fakler falder på en masse grønt foran jer. For et øjeblik er det som om, I er trådt ud af hulerne og ind i skov, men så opdager I, at skoven er kommet til jer, og at I stadig er i hulerne. Der er en skov under jorden, og I ser træer og buske, som vokser vildt, og blandt dem titter mange smukke blomster frem*.

Elverne ombyggede brønden, så det kaster lys ind på salene, og de ledte vand gennem området, så når reservoiret er fyldt, åbnes sluserne, og regn falder over træer og planter. Der er en fuldt duelig skov, der har eksisteret i århundreder, og der vokser en fæl kødædende plante, som er et resultat af en forbandelse, der beskytter gartnerens sarkofag, og ellers er der kæmpe guldsmede og lotusblomster.

Dørene

Der er flere døre ind til haven. De er fortryllede elverdøre som tidligere (se rum #7 og #12), men de er lavet af en anden og sjældnere træsort. Det er ikke jerntræ men dystertræ.

Elverdøren: Dørkarmen er lavet af sten, men er skåret som tykke grene, der snor og fletter sig sammen, og de er dekoreret med stenblade. Nogle døre er stenværket skamferet, hvor gobliner og kobolder har kunne komme til. Døren er lavet af Dystertræ fra De dunkle skove, der ligger på randen til Natriget i de dybeste egne af De dybe skove, og og fortryllet med elvermagi, som både gør dem vanskelige slå i stykker, men som også fortryller enhver, der forsøger at kigge

på døren. Fortryllelsen virker på dørens yderside (dvs. ikke inde i kammeret).

Elverdørens fortryllelse: Fortryllelsen på døren har bundet Natrigets vinranker, og når man nærmer sig døren, vokser de skyggefyldte vinranker med de sødmefyldte drømmebær frem, og den tunge duft af søvn fortryller levende væsner. Enhver, der kigger på døren, skal klare et Resistens (elvermagi) 12 eller overse døren og betragte den som uvigtig (orker, halvorker og gobliner har *ulempe* på deres tjek). De kan let rystes ud af fortryllelsen af andre.

At åbne elverdøren: Døren er låst - dirketjek 16; bryde døren op 20. Det fortryllede Dystertræ kan ikke brænde.

Lyset i haven

I dagtimerne er lyset klart og varmt, og det kommer ind fra siden og skaber mærkelige, lange skygger. Lysskæret filtreres det meste af tiden af planter, men fejes den forkerte gren bort, rammes man af et skærende klart lys, der kortvarigt blænder - en stunt-handling kan blænde en modstander med det skarpe lys og give ulempe til en handling.

Overgangen mellem lys og mørke kommer brat. Der er ingen skumring, og når solen rammer en bestemt højde på himlen, skifter lyset på få minutter.

Fontainen

Bassinet er omtrent 2m i diameter, og i midten står en kvindelig elver i panser og plade bevæbnet med et spyd og en vældig bog under armen. Hendes ansigt er indrammet af hjelmen, og kroppen er skærmet af en pladerustning dekoreret med vinranker. Fra spydet og fra bog springer en stråle af frisk vand.

De eksotiske blomster

Der vokser **Kvalk** - troldmandens urt - i haven, og troldfolk, der har urten i deres tryllebøger, oplever urtens rensende duft, som klarer tankerne, og som giver dem *fordel* på en af de formularer, som de memoriserer. Der vokser nok til 12 “doser”, som hver holder en uge.

Den kødædende plante (se monsterbeskrivelse)

Ved foden af den kødædende plante ligger en mumificeret finger, og på fingeren er en guldring med en ædelsten (50 guld). Fingeren og ringen er stjålet fra sarkofagen, og den kødædende plante er et resultat af forbandelsen, der vogter over sarkofagen. Ringen er stadig forbandet.

Sarkofagen

En smuk marmorblok står oprejst, omend lidt skævt, inde mellem træerne. Den er lavet af hvid marmor, der har et grønt skær af mosser. På den ene side er der et låg, der er et smukt udskåret relief af en smuk elver med et saligt smil, og elverruner løber langs sarkofagens side. Det er en sarkofag, og den står på klem ...

Sarkofagen står på klem, og man kan ane det mumificerede lig af en elver. På elverens hånd er fire smukke guldringe med ædelsten, og den femte finger er brækket af. Ringene er 50 guld værd stykket.

Skrevet på elvisk lyder teksten: Her hviler As-haverus, gartner og kriger, der i de trange dage bragte elverne i eksil en have. Han samlede sol og vand under jorden og lod planter skyde frem. En forbandelse

Forbandelsen: Hvis man røver af graven, skal man klare et Resistens (elver-magi) 20-tjek eller blive forbandet. Forbandelsen forvandler ofret til en kødædende plante på få minutter. Det begynder med at ofret slår rod, og derefter forvandles resten af personen til en kødædende plante.

NB. ringen ved den kødædende plante er også forbandet, men forbandelsen slår ikke til, hvis ringen leveres tilbage, men i det øjeblik, man forsøger at forlade stedet med ringen, slår forbandelsen til.

#18 Kammeret med sprækken

Kammeret er beskedent indrettet. Der står gamle haveredskaber langs væggene, som om en gartner havde slået sig ned her. Der hænger slidte og rustne spader, river og lignende værktøjer.

I kammerets væg i højre side, er der en halvstor flænge væggen, en sprække, som er opstået af uvisse årsager, men ud fra støvlesporene at dømme, har indgangen været brugt af små væsner såsom kobolder og des lige.

Fra en sprække i væggen snor sig tykke rødder. Sprækken er omtrent en meter høj, og man kan klemme sig gennem sprækken, men man kommer direkte ud til den kødædende plante. Forsøger man at klemme sig gennem med en "klodset" rustning, skal man lave et smyge-tjek 8 for at komme igennem. Ellers sidder man fast, indtil en god løsning er fundet, eller rustningen er ødelagt.

Kobolder og gobliner frygter rummet, da sprækken herinde fører ind i haven, men meget tæt på den menneskeædende plante, og mange kobolder og gobliner er blevet fortryllet af dens søde dufte og ført i døden.

Den underjordiske brønd

Centralt i hulesystemet var oprindeligt den astrologiske brønd, som illusionisterne studerede stjernerne med. Brønden er siden blevet bygget om af elverne. De byggede et låg over brønden og kanaler, som ledte lys ned gennem brønden til en stor krystal, som hænger midten af brønden og kaster det reflekterede sollys rundt i brønd og ind i elvernes underjordiske have.

Brønden har desuden en usynlig glasbund, der dækker over skaktens egentlige bund, som ligger langt dybere og er fyldt med pigge.

Arkitektur: Væggene er bygget af hvid marmor, og det er mesterligt håndværk, selvom det er mennesker, der har bygget brønde. De glatte sider er lavet med stor ihærdighed, som afslører, at der sikkert har været anvendt trolddom. Loftet, krystallen under loftet og spejlanretningen halvvejs nede samt de vinduer, som spejlanretningen hænger ud for, er et andet design. Det er kommet til senere, og de afslører elvisk håndværk.

#19 Brønden

(Ved besøg i dagtimerne): *Et klart og kraftigt lys bader skakten. Skakten er omtrent 10m i diameter og meget dyb. Højt oppe hænger en ildkugle, nærmest som en miniature-sol og kaster et brændende hvidt skær ned i skakten. Det svier i øjnene at se op mod den. Et stykke længere nede hænger en anordning, der ligner en forgyldt ramme med mange spejle, og spejlene kaster sollyset videre med stor kraft gennem vinduer i siden af skakten.*

Resten af skakten synes at ende meget dybt nede, hvor strålerne fra miniature-solen rammer bunden, som er dækket med sylespidse pigge, som glimter dødeligt i lysets skær.

At klatre i brønden

Væggene er glatte, og der er ingen kanter eller sprækker at gribe fat i. Uden klatreudstyr, trolddom eller andre tricks er væggene for glatte til, at man kan klatre på dem.

At klatre med reb: Det kræver et klatre (styrke)-tjek 6. Fejler tjekket, mister man grebet om rebet og firer ned for for 1t4 i skade, inden man griber rebet igen. Rulles der en 1'er på tjekket, falder man ned. Linegang er balancetjek 8. Fejler tjekket med 4 eller mindre, falder man, men får grebet fat i rebet. Fejler man med mere end 4, falder man ned.

At klatre med udstyr: Hvis heltene har eller improviserer klatreudstyr, kan de forsøge at klatre rundt i brønden. Sværhedsgraden er 8. Fejler det med mindre end 4, taber man balancen og er i fare for at falde helt ned. Fejler det med mere end 4, falder man ned.

Lyset i brønden

Fra seks smalle skakter, som fører til overfladen forskellige steder, skjult med elvisk camouflage, føres lys af krystalspejle ned gennem skakterne til brønden lige under loftet. Her hænger en stor, mangefacetteret krystal, som kaster al lyset med stor kraft, som hang solen over brønden, ned til en stor anretning, der hænger midt i brønden i gyldne kæder. Anretningen er en meter høj, og består af en forgyldt ramme med krystaller med kæmpe facetter, som reflekterer sollys klart videre. Krystalanretningen kaster lyset ind gennem vinduerne til den underjordiske have.

- *Det blændende lys*: Kommer man til at stirre uforvarende og uforsigtigt ind i lyset, blændes man midlertidigt. Der laves et resistens (lys) 10-tjek. Hvis det er succesfuldt, kommer synet igen efter et halvt minuts tid, og hvis det fejler, er man blændet i 5 minutter. Blændede personer har *ulempe* på deres handlinger.

Skakten

Når man kigger ned i skakten, ser man, at den er ekstrem dyb og langt nede ender den i en masse sylespidse pigge, der vil spidde enhver, der styrter ned, men selve styrtet vil ingen overleve, da der er mellem 30 og 60 meter ned afhængigt af hvilken åbning, man kigger ud gennem.

- *Bunden med pigge*: 30m under glasbunden er en bund dækket med 30cm lange pigge. For hvert 3m man falder, tager man 1t6 i skade, og piggene gør 3t6 i skade.

Glasbunden

Glasbunden i skakten er forbundet til illusionisternes kvarterer, men dørene er gemt bag illusioner. Glasgulvet dækker over en 30m dyb skakt, hvis bund er fyldt med pigge. Glasset er fortryllet, så det trods tidens gang er blankpoleret og usynligt på afstand. Snavs forsvinder på magisk vis stille og roligt efter nogen tid, så man kan smide sand eller lignende på for at se glasbunden.

- *At ødelægge glasbunden*: Et tungt fald kan splintre bunden, eller hvis man forsøger at slå den i stykker.

For hver 3m man falder, tager den faldende og glasbunden 1t6 i skade. Hvis glasbunden tager 15 i skade, kommer der revner i glasset (og det går i stykker med dramatisk timing), og hvis glasbunden tager 25 i skade, går det straks i stykker. Trolddommen i glasbunden reparerer den langsomt med 3 point om dagen.

Scene: Glasbunden splintrer

Hvis en helt lander tungt på gulvet f.eks. ved et styrt, lyder der et højt smæld, og en stor, hvid flænge dukker op i glasset. Snart efter lyder der

mere knagen, som glasset begynder at danne sprækker. Hvis helten ligger musestille eller kun bevæger sig ekstremt forsigtigt, sker der ikke noget, men hver bevægelse danner flere sprækker og truer med at lade helte styrte endnu dybere ned.

#20 ”Vinterhaven” i marmor

Dette rum er ikke længere tilgængeligt på normal vis. Gangene dertil er styrtet sammen, og eneste vej ind er gennem vinduerne i skakten. Heltene bemærker rummet, når de kigger gennem vinduerne i den underjordiske have, da salen er overfor på samme niveau.

Vinduerne

Smukke glasruder sat i rammer af smukt skåret stentræ, der forestiller grene og vinranker, som snor sig dannende portaler om vinduerne.

Vinduerne er i samme stil og design som elverdørene og er bygget af elverne. Ruderne er lige til at slå i stykker.

Salen

Alt er hvidt. Vægge, gulve og lofter er af hvidt marmor, og trods tidens gang er de yderst velholdte. Der er adskillige forsænkninger i gulvet og store marmorklodser som former en slags "vinterhave" i hvide sten med bænke, borde og fordybninger.

Fladerne er glatte og kantede, men med lidt god vilje kan man sagtens se, hvordan rummet forestiller en snedækket udgave af den underjordiske have.

Det skjulte rum

Under en flise er en en fordybning på 20cm på hver led og 20 cm dybt.

At finde flisen: Sanse-tjek 14

I rummet ligger fire knaldrøde glasflasker, der nærmest ligner kolber med fine glaspropper, og på etiketterne er der med sirlig skrift på elvisk skrevet "Sommerens sene vin" - det er **fire flasker Sensommervin**.

Nattekulde

"Vinterhaven" er underlagt en fortryllelse, der skaber en intens kulde, når der ikke er sollys i haven. Om dagen reflekteres lys ind, og temperaturen stiger til 20 grader, men få minutter efter at lyset er forsvundet, daler temperaturen til -10 grader. Alle fysiske handlinger er med ulempe, hvis man ikke klædt korrekt på eller på anden vis er beskyttet mod kulden.

Illusionisternes kvarterer

De oprindelige bygherrer ønskede at studere himlen, da de ser en forbindelse mellem illusioner, blændværk og stjernernes gang på himlen. Denne del af hulesystemet er urørt og har aldrig været bygget om.

Arkitektur: I gangene er væggene er beklædt med marmorfliser. Marmoren er hvid, og nogle steder er valgt hvid marmor med smukke røde og brune årer. Det er dygtigt menneskehåndværk, og nogle steder synes trolddom have været anvendt til at forme mure og vægge så glat og præcist. Nogle vægge er dekoreret med sirlige mønstre i blå bånd.

I kamrene er vægge, gulve og lofter alle farvekodede. De er ensfarvede (i hver sin farve), og der er bundet illusioner og sælsom trolddom til de forskellige rum, som bærer hver deres effekt, og nogle er ret farlige.

#21 Det røde kammer

Et tykt lag af støv dækker alt herinde, og I kan mærke en kildren i næsen fra støvet. Ingen har sat fod her i århundreder. Under et gråt slør af støv er et rødt kammer. Gulvet er dækket af røde fliser, og væggene er malet i en dyb rød farve.

Midt på gulvet er en stor, sort cirkel. Den er er 2m i diameter, og den er kulsort at kigge på. Da I får øje på den, er det som noget bevæger sig inde i den mørke cirkel.

Der er en magtfuld blanding af illusion og trolddom bundet til billedet på gulvet. Der er først et billede af en rødt lysende genstand omspundet af flammer, som nærmer sig, derefter manifesteres pludseligt flammer i hele rummet, som svider alt og alle, hvorefter selve den rødt lysende genstand dukker op.

Billedet i cirklen

Cirklen er kulsort, men efter lidt tid dukker der et billede af vilde flammer op. Det begynder som en lillebitte prik inde i midten, der knap er synlig, men efter nogle minutter vokser den til 20-30cm i diameter, og forestiller nu flammende kugle, der er rød i midten, og omgivet af en korona af vilde flammer, der bruser omkring den. Og den vokser stadig.

Langsomt kan en fjern buldren høres, og det er som om varmen i rummet langsomt vokser. Maleriet forbliver et maleri, og det er kun gradvist og ubemærket at billedet vokser.

Sådan fortsætter processen, indtil hele den det sorte felt er opslugt af billedet. Billedet bliver også klarere. Inde den røde midte er en rød krystal, og inde i den pulserer et rødt lys, der skaber den røde kerne, og den er omgivet af en ring af flammer, der trækkes efter den som en flammende hale. Varmen vokser mærkbart i rummet, selvom billedet ikke synes specielt varmt, og imens vokser den buldrende larm af et flammebrøl i rummet.

Pludselig bryder flammerne igennem! En gejser af flammer vælder op af rummet og breder sig i alle retninger. Står man ved cirklen, bliver man brændt for 10t10 point i skade. Står man andre steder, kan forsøge at undvige flammerne - Resistens (undvige, ild) 10; hvis det er en succes, tager man 3t6 i skade, fejler det, tager man 6t6 i skade. Er man uden for rummet, slipper man uskadt.

Efter nogle øjeblikke er gejseren af flammer borte, og der høres en lav skurrende lyd, da et hul midt i den sorte cirkel åbner sig. Hullet er omtrent 30cm i diameter og op af hullet kommer en sorte, slank sokkel, der forestiller en hale af flammer. På toppen af soklen er krystallen fra billedet. Krystallen er smuk, og inde i den pulserer et rødt lys - det er **Den røde krystal**.

Soklen bliver stående i et kvarters tid, hvorefter den forsvinder ned i gulvet igen.

#22 - Det blå kammer

Også her dækker et tykt lag støv rummet. Væggene er blåmalede, og gulvet er dækket med blå fliser.

I midten står en lav, bred sokkel, og på den står en statue af tre unge mennesker, skaldede og uden klare ansigtstræk, som står tæt sammen. De er iklædt løse gevandter, og de står i forskellige positurer, mens de kigger ud i horisonten. Først ved andet øjekast opdager man, at de ikke står tæt sammen, men den nedre del af deres torsoer og deres ben er smeltet sammen til et væsen.

I dette rum er også en illusorisk trolddom, der fortæller en del af en større historie. Denne gang er det himlen, som forvandler sig til nat og henover dem farer en flammende genstand. Denne proces finder sted simultant med billedet i næste rum, og når den flammende genstand

rammer jorden, eksploderer naborummet i flammer.

Billedet på væggene

Væggene begynder at sortne. Den blå farve skifter over i en sort farve gradvist, og i takt med at farven skifter, dukker der tindrende små prikker op på væggene. Prikkerne lyser af egen kraft, og de bliver stadigt tydeligere og tydeligere, indtil væggene er helt sorte, og de lysende prikker forestiller stjerner på nattehimlen.

I et hjørne på nattehimlen anes pludselig en lille rød prik, som gradvist vokser, mens den bevæger sig hen over væggene. Prikken bliver omspændt af flammer, som den trækker i en lang hale efter sig. I takt med at den bevæger sig henover væggene, glider den stadigt nærmere gulvet. Den nærmer sig samtidig med også væggen indtil naborummet med de røde vægge, og da den når gulvet, lyder der et voldsomt flammebrøl inden ved siden af, og herinde rejser sig en ildsøjle mod himlen, som snart forsvinder. Kort tid efter begynder de sorte vægge at blegne.

Statuen: I et skjult rum i statuens sokkel er **Himmelhvælvets værk**. Det kræver et sanse-tjek 6 at finde, dirke-tjek 8 at åbne, eller et bryde-tjek 16 at tvinge op.

#23 Vejen ud

Trappen er lang og stejl. Den har ikke været brugt i århundreder, og der er et tykt lag støv overalt. Spindelvæv hænger tungt i luften, og enhver der bevæger sig op bliver møgbeskidt. Trappen ender i en i solid stenplade. På begge sider af stenpladen snor sig kæmpe rødder fra et ældgammelt træ, der på den anden side af stenpladen er vokset op og træets rødder er vokset rundt om stenlåget og ned i trappeopgangen.

Heltene kan ikke løfte stenpladen med træ, jord og rødder ovenpå, men hvor rødderne er brudt gennem, kan man grave sig vej op til overfladen. Det tager otte timer at grave et hul stort nok til et voksent menneske, men allerede efter fire timer er der et lille hul op til overfladen.

Appendiks: Monstre

Ligskænder-kultist

Iklædt tunge sorte rober skjuler de deres sygeligt udseende kroppe med deres bleggule hud. Huden er dekoreret med sorte tatoveringer i sindrige mønstre, og deres tænder er filet skarpe, så de bedre kan fortære de døde.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11 (nekromanti 15); Morale 12 (fanatiker 15); Angreb: Spyd+4 eller bue+5; Skade 1t6+1

Gusten: Ligskænderne er gustne væsner. De kan hver runde bruge deres gustne natur til at skade deres omgivelser med ord, blikke eller bevægelser. De kan enten lave et gusten-angreb+4; skade 1t6 eller forstærke et af deres andre angreb, så det gør 1t6 ekstra i skade.

Forbandet: Ligskændere har svært ved at finde vej til efterlivet. Deres sjæle vender i stedet tilbage til deres kroppe, som de forsøger at kravle ind i og leve videre med. En ligskænder, der hugges ned i et hug, vender tilbage to runder senere, som genganger:

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 4; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Klør+6; Skade 1t6+1

Skyr solen: Gengangere har *ulempe*, når de opholder sig i sollys.

Ligskænder-troldfolk af askemagiens orden

De skjuler deres sygeligt udseende kroppe med deres bleggule hud, som er dekoreret med sorte tatoveringer i sindrige mønstre under tunge sorte kapper. Hænderne er sortsvedne og forbrændte, og de har ingen hår på kroppen, da det er brændt væk. Tænderne er filet skarpe, så de bedre kan fortære de døde.

- Forsvar 12: Tærskel 8; Sår 3; Resistens 13 (Nekromanti 17); Morale 13; Angreb: trolddom eller daggert+4; Skade: magi eller 1t4+1

Gusten: Ligskænderne er gustne væsner. De kan hver runde bruge deres gustne natur til at skade deres omgivelser med ord, blikke eller bevægelser. De kan enten lave et gusten angreb+4; skade 1t6 eller forstærke et af deres andre angreb, så det gør 1t6 ekstra i skade.

Forbandet: Ligskændere har svært ved at finde vej til efterlivet. Deres sjæle vender i stedet tilbage til deres kroppe, som de forsøger at kravle ind i og leve videre med. En ligskænder, der hugges ned i et hug, vender tilbage to runder senere, som genganger:

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 4; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Klør+6; Skade 1t6+1

Skyr solen: Gengangere har *ulempe*, når de opholder sig i sollys.

Trolddom

Troldfolkene kan bruge en formular hver runde i stedet for et angreb. De kan ikke bruge samme formular to gange i træk.

Sky af aske og gnister - fra aske, gløder eller flammer rejser sig en sky af aske og gnister, som svider alle inden for 3m (men kultisterne påvirkes ikke). Alle i området skal klare Resistens (trolddom) 10 eller tabe modstanderen af syne i en runde.

Askenæve af gnister - en kæmpe næve af sortgrå aske omgivet af en sky af gnister samlet sig fra aske, gløder og flammer i området, og den enorme næve hamre ud efter en modstander inden for 3m af askemagikeren: Angreb+6; Skade 1t10+slå omkuld (modstanderen slynges over gulvet og vælter omkuld).

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.

Goblinvagter

Særligt udvalgte for deres tålmodighed og for deres evne til at blive på deres vagt uden at falde i søvn, udgør goblinvagterne nærmest et elitekorps blandt goblinerne. De er mere ondsindede end andre gobliner, og fra deres udvalgte position er de en pestilens for andre gobliner og en plage for helte.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 13 (15 mod søvn); Morale 11; Angreb: kortsværd+4; skade 1t6+2.

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.

De kutteklædte (gobliner)

De kutteklædte er et særligt broderskab af gobliner, der er fælles om at dyrke Opslugeren, som de ærer med bizarre og blasfemiske ritualer med det formål en dag at mane opslugeren frem, så den kan fortære solen og henlægge verdenen i et evigt mørke.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 14; Angreb: morgenstjerne+4; skade 1t6+1

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.

Olmt blik: De kutteklædte kan dagligt kaste et hvast blik på deres modstander med deres blodskudte øjne. Modstanderen skal klare et resistens (frygt) 9-tjek. Hvis det fejler, skræmmes modstanderen, som har *ulempe* på alle frygtbaserede tjeks resten af kampen, og *ulempe* på næste handling mod en af de kutteklædte.

Ekstrem succes (19-20): Knusende slag. Angrebet splintrer modstanderens skjold og gør 1t6+2 i skade.

Goblin høvding

Nogle få gobliner lever længe nok til at blive høvdinge. De er ofte snedige og ondskabsfulde, og ikke sjældent har de dræbt flere gobliner end andre væsner for at opnå deres position. Goblinhøvdinge er større, federe og stærkere end andre gobliner.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 14; Morale 13; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+3.

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.

Krigsbrøl: Øredøvende brøl, der fjerner frygt fra gobliner, og som skader fjender. Alle ikke-gobliner inden for 2m skal klare resistens (sonisk) 8 eller tage 1t4 i skade. Brølet kan gøres hver anden runde, og det kan kombineres med angreb.

Den blinde goblinseerske

En splejset udseende goblin med grånende hud og hår, der er hvidt af ælde. Et snavset stykke klæde dækker mere eller mindre over to tomme øjenhuler, hvor hendes øjne en gang var, inden de blev gravet ud for at gøre hende til en seerske.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: ingen

Blind: Goblinseersken er blind. Hun kan intet se, men hendes manglende syn, synes bare at få hende til at "se" kraftigere.

Synsk: Goblinseersken kan se ind i de levende, og hver dag kan hun sige en profetisk ting eller en ubehagelig sandhed om personen, som hun ser på (og det har fået dræbt mange seersker).

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 fejt lært at stikke af fra deres modstandre 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.

Koboldhøvding

Nogle kobolder vokser sig større og stærkere end andre, og de bliver til koboldstammernes høvdinge, og fra den position er de despotiske herskere, der hersker med blanding af frygt og nederdrægtigheder.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (undvige 15); Morale 12; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+1.

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejt lært at stikke af fra deres modstandre 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.

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.

Kødædende plante

Planten er resultatet af en forbandelse kastet på et levende væsen. Væsnet slår rødder og forvandles til en plante. I plantens krop kan anes væsnet, som gav den kødædende plante form. Fra solide stængler vokser store, sort-lilla blomster med dybe skåle, som udsender en sødlig duft, der er kvalm.

- Forsvar 10; Tærskel 13; Sår 5; Resistens 18; Morale 18; Angreb: "bid" *eller* "opsluge" *og* "binde"

Sødlig duft: Planten udsender en sødlig duft, der både drager væsner til sig og dysser dem i søvn. Er man inden for 3m af planten, kan man mærke duften og skal klare Resistens (gift) 12, eller træde helt hen til planten. Væsner inden for 1m af planten skal klare Resistens (gift) 12 eller blive døsige og efter en runde falde i en dyb søvn, der varer 6 timer (hvis de overlever så længe).

Bælg: Planten af nogle store bælge på 30-50cm i længde, og de kan vokse op til 2m i længden. Bælgene kan åbne sig og afsløre et rødt, klistret hulrum med en ætsende væske. Bælgen kan 'bid' efter væsner og med enorm kraft lukke sig om ofret. Hvis bælgen er stor nok, vil den sluge ofret og langsomt opløse det.

- Bælg-"bid": Angreb+8; Skade 2t6.
- Bælg-"opsluge": Angreb+6; Skade: Sluger ofret, der tager 1t10+5 i skade i timen. Ofret kan bryde fri med et undslippe-tjek 14.

Rødder: Rødderne kan stikke op af jorden og sno sig om ting. Rødderne kan angribe op til 2m væk. Angreb+6; Skade: Fanget - rødderne snor sig om ofret ben og arme, trækker det tættere på sine bælge, mens ofret

hindres i at bevæge sig. Det kræver et undslippe-tjek 10 at komme fri. Et rodangreb kan kombineres med et bælg-angreb.

Plante: Planten er et levende væsen men uden bevidsthed. Effekter, der rammer dyr og bevidste væsner, påvirker ikke nødvendigvis planten, og den er i de tilfælde immun over for angrebet. Planten er begrænset i sin mobilitet, da den ikke kan bevæge sig ud af stedet, men den kan bevæge sine grene og svaje med kroppen.

Appendiks: Magiske skatte

Suldrurs flammehandske

En læderhandske dekoreret med røde og gule perler, der forestiller flammer, som snor sig om fingrene, og hvor flammerne samler sig i håndfladen.

Suldrurs flammehandske har evnen til at opsamle flammer og lagre dem i håndfladen og siden slynge flammerne ud igen.

At opsamle flammer: Ved at stikken hånden ind i flammer, gribe om en fakkel eller lignende, kan "håndfuld" flammer opsamles. Opsamlingen af flammer svækker ilden, f.eks. går faklen ud, og den kan ikke antændes igen, da flammen er fjernet fra faklen.

At udslynge flammer: De opbevarede flammer kan slynges af sted en af gangen med et afstandsangreb. Handsken giver +2 angrebsbonus og flammen gør 1t4+2 skade. Med ekstrem succes (19-20) kan effekten "antændes" vælges. Modstanderen bryder i brand, og denne tager automatisk 1t4+2 i skade i to runder.

Opbevaring af flammer: Suldrurs handske kan lagre op til fire "håndfulde" ild (en håndfuld svarer til en fakkel), og hver håndfuld holder i 12 timer.

Dragende: Suldrurs flammehandske drager folk til at lege med ild. Handsken drager folk til at samle flammer op, når den ikke har nogen flammer i sig.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Elver-amulet

De smukke elver-amuletter forestiller metallisk, grønt løv, og de glimter gyldent i solens skær og sølvert i månens skær.

Når solens stråler falder på amuletten, fyldes bæreren af amuletten med heltemod, og bæreren har *fordel* på tjeks mod frygt og nekromantisk trolddom. Falder månens stråler på amuletten, har bæreren *fordel* på tjeks mod alkymistiske trolddom og dragemagi. Hvis hverkens solens eller månens stråler falder på amuletten, skænker amuletten bæreren *fordel* på et tjek dagligt mod trolddom.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Kvalk

En spinkel plante med grønne, hårde stængler og små gule blomster og har en skarp duft. Planten vokser få steder, men er altid eftertragtet af troldfolk, da planten skarpe duft skærper deres magiske studier. Af samme grund kaldes Kvalk også for troldmandens urt.

Anbringer man kvalk mellem siderne i en tryllebog, opleves den skarpe rensende duft, når man læser i bogen.

Troldfolk med kvalk i deres tryllebøger må vælge en af deres memoriserede formularer, som kan kastes med fordel. Formularen skal vælges, når der vælges memoriserede formularer. En "dosis" dvs. en plante med stængel holder i en uge.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Den røde krystal

Den røde krystal er på størrelse med en håndbold. Den er en stor, solid klump af gennemsigtig krystal, som altid er lun at røre ved, og der pulserer et rødt lys inde i den. Den er smukt skåret til med flotte facetter.

Flammehæmmer: Et levende væsen, der har krystallen i hånden, kan ignorere skade fra ild og flammer. Krystallen absorberer 4 point skade hver runde, og hver gang krystallen absorberer ild, lyser den kraftigere op. Absorberer krystallen 20 point på en time, slår en flammetunge ud af krystallen og rammer en tilfældig person, anden en bæreren, inden for 10m. Ofret skal klare Resistens 10 eller blive brændt for 3t6 i skade.

Flammetunge: Med krystallen i hånden kan brugeren få flammen i krystallen til at danse på hypnotisk vis; krystallen vises frem til en modstander inden for 10m, og der laves et magisk angreb+1 mod vedkommende. Hvis succesfuldt bliver denne opslugt af krystallen og bliver uopmærksom på sine omgivelser - dette giver andre *fordel* på deres snige-tjeks eller de kan lave et overraskelsesangreb mod vedkommende med *fordel*. Denne effekt kan bruges tre gange om dagen, og den virker kun på seende væsner, der ikke er opslugt af kamp eller noget lignende.

Dragende: Natlige studier - Brugeren af krystallen bliver draget til at studere krystallen i stjernernes skær. Vedkommende vil holde sig vågen natten lang og studere krystallen under stjernerne, og hvis vedkommende ingen søvn får, får vedkommende kun den halve mængde heling for overnatningen, kan ikke memorisere formularer, og efter anden nat, er der *ulempe* på fysiske og mentale aktiviteter grundet søvn-mangel. Det kræver viljekraft at gå til ro, og hvis der ikke er nogen til at hjælpe brugeren i seng, vil denne forblive vågen og studere krystallen.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Himmelhvælvets værk

En ældgammel tryllebog, der er laset og slidt. Den er omtrent 10cm tyk, 40cm høj og 30cm bred, og mange løse ark stikker ud mellem siderne. Bindet er blankslidt læder, der en gang har haft en illustration af sort, sølv og guld, men det meste er flaget af og illustrationen er ikke til at identificere.

Inde i bogen er et væld af lærdom om illusioner og astrologi, om blændværk og læsning af stjernernes gang på himlen, og om hvorledes en ældgammel orden af troldfolk studerede stjernerne for at lære at bruge illusionsmagi.

Illusionist-formularer: Besiddelse af Himmelhvælvets værk lader karakterer, der skal vælge troldfolk-formularer, også vælge fra illusionist-formularerne fra både standardsamlingen af formularer og fra mikro-supplementet Illusionisten.

Mikro-supplement: Besiddelse af Himmelhvælvets værk giver adgang til mikro-supplementet Illusionisten. Det er muligt at lave en illusionist-karakter med supplementet, og supplementet kan bruges, når man besidder dette værk.

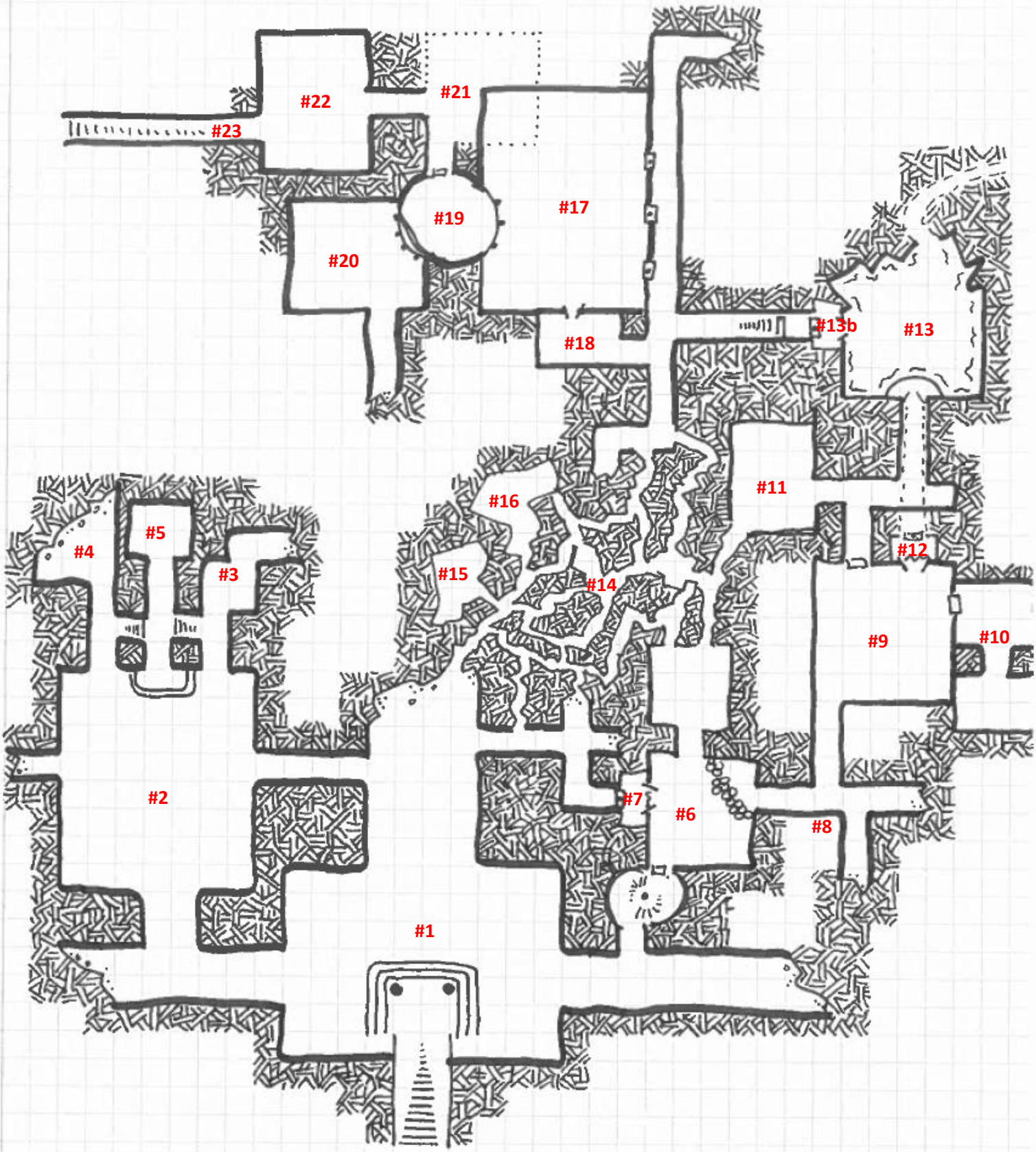
--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Sensommervin

Sensommervin er en fortryllet vin ynder blandt elvere og alkymister for dens evne til at samle sommerens kraft. Det er en tyk, fyldig og kraftig rødvin, der nærmest synes at gløde med et gyldent skær. En flaske indeholder nok til tre glas, og hvert glas tæller som en dosis, der giver følgende effekter:

Sangstemme: Vinen løsner stemmebåndene og giver dem fuglenes stemmer. I den følgende time kan man synge kraftigt og klart. Det giver *fordel* på sang-tjeks, og med sangstemmen kan man forsøge at ophæve en fjendtlig fortryllelse ved at synge for den fortryllede. Efter der er blevet sunget, foretages et karisma-tjek mod det magiske angrebs styrke (sværhedsgraden er 10+det magiske angrebs bonus *eller* den sværhedsgrad, som ofret skulle klare et resistenstjek imod). Anvendes effekten Sangstemme, ophører vinens magiske effekt.

Livskraft: Den stærke vin fylder folk med livskraft, og de har *fordel* på deres næste tjek mod nekromantisk trolddom inden for 24 timer.


#22
#21
#23
#19
#17
#20
#18
#13b
#13
#16
#11
#5
#4
#3
#15
#14
#12
#9
#10
#2
#7
#6
#8
#1