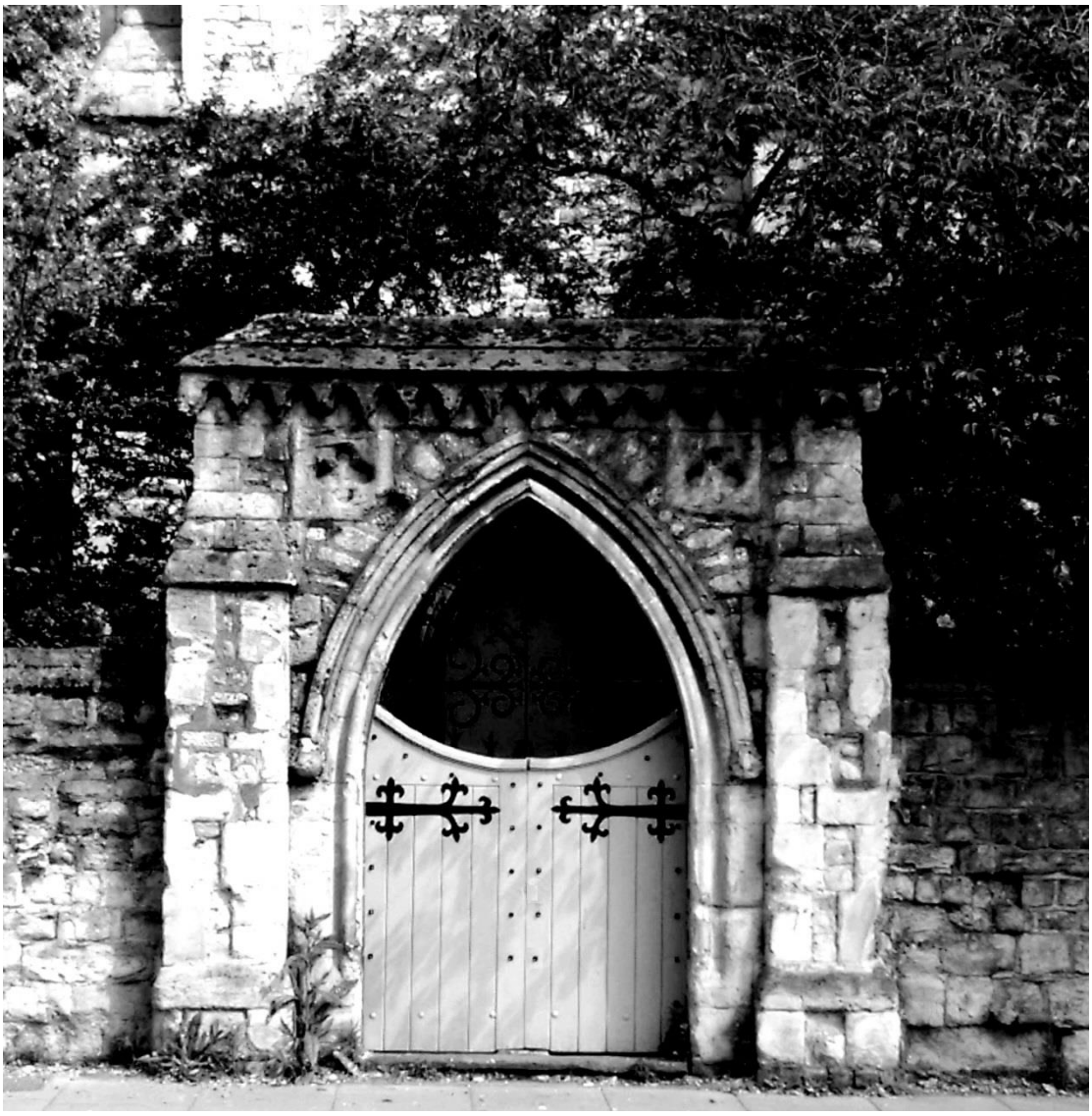
# De hjerteløses hammer



Under to gravhøje gemmer sig bankende hjerter og glemte skatte fra fjern tidsalder, men vejen til dybet rummer mødet med rædsler og særheder, som risikerer de opdagelsesrejsende ar på sjælen.

Et scenarie til Hinterlandet på HammerCon af Morten Greis Petersen.

## Foromtalen

*Talrige tegn og varsler på at stor ulykke truer livet ved Den ensomme fæstning har gjort deres entre: Ved sidste fuldmåne har månen rød og truende på himlen, ingen smørkærnere kunne få deres smør til at stivne den følgende morgen, og en flok af gæs fløj skræppende over teltlejren ved solnedgang, hvilket de kloge koner kan fortælle er et ilde tegn, vejrheksen har jamret over kommende uvejr, og fæstningens biavler klager over, at halvdelen af hans bidronninger pludseligt er døde, mens vaskekonerne fortæller, at vandet i bækken ikke længere vasker rent, og det siges, at da fæstningens kok skulle anrette fisk til kommandanten, fandt han kul i fiskenes indvolde!*

*Skyerne hænger lavt og gråt over teltlejren og fæstningen, og moralen er i bund. Overalt ser folk tegn på den nært forestående undergang, men heksene ved heksens hule har en løsning på problemet. De skal bare lige bruge nogle modige folk til a hjælpe sig, for ude i ødemarken er kilden til at afværge ulykker og onde skæbner, hvis bare nogen tør drage der til*.

## Forhistorien

Langt ude i Hinterlandet i slettelandet er der mange sære, små høje. Mange af dem er opført af hinterlændinge generationer tilbage, og de mindes højenes beboere gennem sange. Når tiden er til det, tager hinterlændingene ud og åbner højene og gør dem klar til kommende høvdinges bortgang. Nogle høje vender de dog aldrig tilbage til, nogle af højene er forbandede eller hjemsøgte, eller de ligger for tæt på dødsriget til, at hinterlændingene vil røre ved dem – det er i hvert fald hvad de selv siger.

Missionen i dette scenarie bringer eventyrerne til en af disse høje, en af de forbandede, en af dem, der ligger for tæt på dødsriget.

## Missionsbriefingen

Stemningen i teltlejren ved den ensomme fæstning er trykket. Hver morgen lugter der af røgelse og brændofre, når folk begynder dagen med gaver til De udødelige i håbet om at formilde dem, og hver eftermiddag må fæstningens soldater ud og bryde slagsmål om mellem anspændte folk, der beskylder hinanden for at være årsag til de frygtelige tegn og varsler, som hver dag ses over lejren.

Kommandant Lucnius har lovet og svoret ved De udødelige, at han vil vende den ulykkelige stemning, og han har konsulteret vismænd og orakler og profeter for at finde en løsning. Senest har han sendt bud til Heksens hule for at opnå heksenes hjælp. Nu er I blevet indkaldt til en mission oppe på hans kontor.

### Kommandantens mission

Kommandanten ser langt ældre ud end normalt. Renderne under hans øjne er mørkere og dybere end normalt, og hans øjne udstråler træthed.

”Jeg har indkaldt jer til denne mission, fordi dårlige varsler hænger over lejren, og jeg har konsulteret med talrige vidende folk om den rette løsning. Ifølge heksene fra Heksens hule skyldes de mange dårlige varsler, at en gruppe eventyrere har skændet en grav, og det gravgods de tog, skal returneres til ejeren, men ingen kender graven eller gravens ejermand. Jeg har forhørt mig hos de hinterlandske stammeledere, og de har fortalt mig om deres forfædres gravhøje, og sammen med heksene har vi fundet en plan. Den røvede skat er denne forgyldte hammer, som har tilhørt en afdød høvding, og den skal bringes til dødsriget for at høvdingen kan få den igen. Ifølge heksene ligger en gravhøj i slettelandet fire dage herfra, så tæt på dødsriget at hammeren kan overdrages

til sin ejermand der. Det er jeres opgave. Jeres løn er 40 guldstykker til hver af jer, der vender levende tilbage, og hvad end skatte I måtte støde på undervejs, så længe disse skatte ikke er røvet gravgods."

Med de ord overrækker kommandanten den forgyldte hammer (som er en prydsgenstanbd, ikke et våben) til eventyrerne. Deres opgave er at drage til den angivne gravhøj og anbringe hammeren så tæt på dødsriget som muligt (hvilket er i rum 6K i hulesystemet). Eventyrerne forventes at drag af sted den følgende dag.

## Forberedelse og afgang

Spillerne har nu muligheden for at gøre de sidste indkøb. Har de forsyninger nok til at nå ud og hjem igen, eller har de brug for lidt ekstra?

### Rygter

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

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

| 1t6 | Rygtet |
|---|---|
| **1** | På markedspladsen overhøres to handelsmænd snakke om, at hinterlændingen er holdt op med at komme på markedet. Ifølge hinterlændingene er der taget dårlige varsler, og nogen vil inden længe stå på dødens rand. |
| **2** | Oppe ved garnisonens vagtstue beretter en soldat, at han har set kommandanten holde flere møder med de lokale hinterlandske stammeledere, og den seneste mission går ind i et område, som ifølge hinterlændingene er hjemsøgt af deres forfædre. |
| **3** | Overhørt ved et langbord i en krostue beretter en eventyrer om, at han flere gange har set gravhøje i slettelandet, og hvordan de er blevet åbnet og genanvendt af hinterlændinge, når hinterlændingene har erklæret, at graven er rolig. |
| **4** | I badstuen snakker et par karavaenfolk om, at de flere gange måtte skræmme hobgobliner væk, som lå i baghold for at røve dem. Der er mange omstrejfende hobgobliner for tiden. |
| **5** | I vinstuen lader en kartograf forstå, at der hviler en forbandelse over lejren og fæstningen, og den eneste måde at løfte forbandelsen på er ved at gøre som i gamle dage og bringe et menneskeoffer. Der er ingen tvivl om, at kommandantens næste mission vil inkludere noget sådan, og stakkels de eventyrere, der får en mission af ham. |
| **6** | På vaskepladsen går snakken mellem vaskekonerne, og emnet er de onde tegn, der plager lejren. En vaskekone påstår, at hun har hørt, at heksene fra Heksens hule har fundet en løsning, den kræver at man begår gravrøveri – men hvem tør pådrage sig de dødes vrede? |

# Rejsen

I kan enten spille rejsen rent deskriptivt, hvor du i bedste Ringenes herre eller Willow stil beskriver, hvordan landskabet ser ud, mens bombastisk musik lyder, og eventyrerne marcherer gennem et filmisk smukt landskab, eller I kan gøre brug af rejsereglerne (se disse) for rejsen ud.

Der er fire dage ud til de to gravhøje i slettelandet. Hvis eventyrerne har nogen møder med omstrejfende væsner, kan det være bander på 6+1t4 hobgoblins, som er ude og jage storvildt.

# Udforskningen

Eventyrerne er nået frem til området omkring hulesystemet, og de står nu over for hoveddelen af scenariet.

### Belønning: Eventyrpoint

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1000 point). For fælder, mysterier og undere oplevet erhverves yderligere følgende eventyrpoint:

- **Mysterium**: Rum 2C – statuens fads fortryllede lys. 100 point
- **Fælde**: Rum 3E – Den kraftige trolddomsaura. 100/300 point
- **Mysterium**: Rum 3E – Hjertebanken – at opleve den mystiske hjertebanken. 50 point
- **Mysterium**: Rum 3E - Hjertebanken – at opleve den fælles livskraft. 150 point
- **Mysterium**: Rum 3F - At opleve vogterne. 50 point
- **Under**: Rum 3F – At opleve stencirklens trolddom 100 point
- **Under**: Rum 4G – At opleve obelisken 50 point
- **Fælde**: Rum 4G – At opleve obeliskens dragende kraft 50/100 point
- **Under**: Rum 4G – At opleve rejsen gennem obelisken 200 point
- **Fælde**: Rum 4G – At opleve obeliskens kraftudladning 100/200 point
- **Fælde**: Rum 5J – Den kraftige trolddomsaura. 75/200 point
- **Mysterium**: Rum 5J – Hjertebanken – at opleve den mystiske hjertebanken. 50 point
- **Mysterium**: Rum 5J – Hjertebanken – at opleve den fælles livskraft. 150 point
- **Under**: Rum 6K – Porten til dødsriget 100 point
- **Under**: Rum 6K – Opleve det fortryllede brøndvand 50 point

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).

Eventyrpointene udbetales straks, at eventyrerne har forladt hulesystemet og befinder sig i umiddelbar sikkerhed. Eventyrpoint for skatte fundet, opnås først ved hjemkomst til Fæstningen, og den sum af eventyrpoint skal fordeles mellem spillerne.

## Området uden for hulesystemet

Området er overgroet af højt græs, der svajer dovent i vinden, kun skilt af viltert tornekrat, der med krogede grene og sorte torne rager ud efter rejsendes klæder. Smalle stier stier fører hen til to græsklædte høje, og i takt med man nærmer sig, vokser en stank af af råddenskab frem fulgt af fluers summen.

Følger man stierne fører de hen til den ene høj (1A), og dens to åbninger. Der er ingen stier hen til den anden høj, som ligger få meter derfra. Bortset fra de to åbninger i den ene høj, er de to høje ens, og udover åbningerne er der intet særligt at bemærke omkring højene.

Ikke langt fra højen med åbninger er en blodig slagteplads. Her er resterne af hjorte, harer og grævlinge. Luften er tyk af fede spyfluer, som summer omkring de opskårne dyr. Dyrene mangler flere kødfyldte dele, som åbenlyst er blevet skåret ud til senere fortæring, og deres hjerter er flået ud af deres brystkasser af nogen, som har flækket brystkasserne op. Blodspor fører til porten i den nærliggende høj.

## #1A – Højen med åbningerne

Udefra er det en græsbeklædt jordhøj. Den stikker tydeligt frem af landskabet, og atmosfæren omkring gravhøjen er ladet med minder om gamle dage og glemte gravfærde. Når man nærmer sig højen, fyldes sindet med minder om de, der er gået i forvejen til dødsriget.

I den ene side af højen er en smal, portåbning af grå sten, der på afstand ligner kranier. Åbningen fører ind til en smal, lav gang, der skråner nedad. Omtrent 140cm høj og en halv meter bred (gangen fører til 2C). Der er et smalt spor af bloddråber, som tørrer ud på vej ned af den skrånende gang. Luften er tung af fugt og råd. Levende ild sprutter, danser og kæmper for ikke at gå ud. Forude høres ekkoet af vands dryppen.

Ved det ene 'hjørne' af den aflange, rundede høj er et ujævnt hul, der går stejlt nedad. Siderne er ujævne, der er mange fremspringende kanter og stenflader, rødder bryder gennem skaktens sider flere steder, og den skråner stejlt men ikke lodret nedad. Den ujævne skakt fører til rum 4H. Det kræver et klatretjek 8 at komme ned (reb giver +4 bonus). Hvis tjekket fejler, skærer man et stykke udstyr (f.eks. et reb eller siden på en rygsæk) over (50%) eller man falder eller skærer sig på en fremspringende sten for 1t8 skade (50%).

## 1B: Højen uden åbninger

Udefra er det en græsbeklædt jordhøj. Højen har ingen åbninger, og der er ingen tegn på indgange. Også her er atmosfæren fyldt med minder om det hedengangne, og man kan mærke, at området er hengivet til de døde.

**Udgange indefra**: Sti ned til gravens forkammer (3F).

Højen gemmer et hulrum, som er bag et to meter tykt jordlag, og som er tilgængeligt via en stejl gang fra rum 3F. Hulrummet er et gammelt gravkammer, hvis sider er beklædt med mørnede skind, som falder sammen ved den mindste berøring. På gulvet er resterne af et sengeleje omkranset af krukker med indtørrede korn, bortrådnede frugter og indtørret øl, samt en solid kiste med jernbånd og en stor lås. I bagenden er en brønd herinde omkranset af en lav stenkant (40cm), hvorfra man kan høre en konstant lyd af dryppen (se afsnittet nedenfor om brønden).

Brønden er en åbning i gulvet, og på siderne af brønden samler fugt sig og danner vanddråber, som forsvinder ned i mørket. Fra et sted dybt nede i mørket ekkoer vanddråbernes plasken op, men mængden af plasken står ikke mål med mængden af dråber, som falder.

Midt i alt dette sidder den gamle krigsmand, **Teutorigos**, som får århundreder siden blev stedt til hvile af sine slægtninge i den gamle gravhøj for at han skulle vandre til dødsriget. Fra graven fører en gang ned til et ceremonielt forkammer (3F) til dødsriget (hvis port er i 6K), men Teutorigos har aldrig turde gå vejen, og er aldrig kommet længere end til forkammeret – både forkammerets vogtere og tanken om at forlade de levendes verden skræmmer ham.

Teutorigos er en ensom og ulykkelig skabning, der ingen fornemmelse har for, hvor lang tid der er gået, og som ikke længere mærker tidens gang. For ham er et døgn eller tre ingen tid. Hvis man kan hjælpe Teutorigos med at finde modet til at forlade de levendes verden, vil han overlade sine gravgaver til eventyrerne, og vise dem den hemmelige vej ud af højen, ligesom han vil belønne dem, hvis de kan underholde ham for en kort stund (men for Teutorigos er en kort stund ikke en time eller tre, men et døgn eller tre). Teutorigos er en magtfuld dødning, og han ved, at han er svær at ’dræbe’, idet dødsrigets nærhed styrker ham.

De hinterlændinge, der begravede Teutorigos her, har aldrig siden kunnet genanvende deres stammes gravhøje, fordi Teutorigos ikke har forladt dem.

**Dødningens skat**: I jernkisten med den tunge lås (kompleks lås; dirke-evne 12; styrketjek 18) er 500 sølvstykker, et sølvbæltespænde forestillende en løve i spring, hvor øjnene er funklende røde ædelstene (15 guld), to fingerringe i bronze dekoreret med geometriske mønstre og pyntet med jade (8 guld), et kappespænde i guld forestillende en jagtfalk med vingerne udstrakte og kløerne gribende om et sølvsværd (12 guld), et messing pilekogger forret med pels, og koggeret er dekoreret med motiver af folk, der nedlægger vildsvin med pile (det er **Nynniaws fortryllede pilekogger**), og et drikkebæger af gnistrende grønt glas med en sølvfod, der forestiller en ulvepote (6 guld). I et træskrin er tre flasker i gråt stentøj, og hver flaske er dekoreret med et malet stenøje: rødt stenøje (**Listedrik**), grønt stenøje (**Styrkedrik**) og blåt stenøje (**Helbredende drik**).

**Den hemmelige vej ud**: Skjult under sengelejet under et lag jord er en tung jernstang bestående af sammensatte led. Jernstangen er gravet ned i gulvet i et rør, som går ud til højens væg, og kun dens yderste led er tilgængeligt (men skjult under sengelejets halm). Det yderste led kan vippes op og roteres (styrketjek 16 eller 28 styrkepoint fra to personer), og hvis det gøres, får det en del af højens væg til at smuldre, og man kan træde direkte ud af højen. Teutorigos vil ikke lade nogen bruge udgangen, sålænge han selv bebor højen.

## Brønden (1B, 2C, 4I, 6K)

Ned gennem flere af grotterne er en åbning, som udgør en brønd, der går fra det øverste lag af grotter til det nederste. Åbningerne er skåret gennem klippen og siderne er fugtige. Vand trækker gennem brøndernes sider, hvor det løber sammen til tunge, kolde dråber, der falder ned langs hele skakten. Fra hvert lag formes dråber, og des dybere man kommer ned, des tættere falder dråberne. I bunden er en stor vandpyt formet af klippernes vand.

At klatre ned langs siderne af brønden er vanskeligt. Siderne er fugtige og glatte vand, og når man først er på vej ned i næste grotte, er der ingen sider at støtte sig til. At klatre på siden kræver klatre-tjek 12 (+6 bonus med reb). Hvis det fejler, falder man ned på næste etage og tager 1t8 skade og skal lave et behændighedstjek 8. Hvis behændighedstjekket fejler, styrter man en etage mere for 1t8 skade og skal lave et nyt behændighedstjek etc., indtil man rammer grottens bund (for 1t8 skade), eller man er succesfuld og lander på en etage.

## 2C: De hjerteløses sal

*Luften er fugtig, og lyden i den smalle gang er fyldt med lyden af dryppende vand, som ekkoer stadigt tydeligere, da gangen åbner ud i en mørk grotte. Her forstærkes stanken af fugt og råd, og en stanken bliver for et kort øjeblik helt overvældende.*

*I midten af grotten er en solid stensokkel, omtrent 2 meter høj, og på dens top er statuen af en kvinde, der i sin ene hånd holder en gylden fakkel højt, som glimter i jeres lys, og i den anden hånd balancerer et bredt fad holdt højt. Omkring soklen og rundt langs væggene sidder de blege, kolde lig af adskillige mennesker. Der er brystkasser bærer et stort, blodigt sår med et hul, hvor deres hjerter engang var. Ved dem ligger knive, køller og økser ramt af rust og snavs. I den fjerne ende af dalen er en brønd med en lav stenkant. Fra en åbning i loftet over brønden falder sporadiske dråber. Lidt dybere inde er en åbning i grottevæggen*.

**Udgange**: Sti op til udgangen (1A) og sti ned til hjertekammeret (3E).

Hele vejen rundt i salen ligger og sidder lig – det er 30 **De hjrteløse** – som er i en dvalelignende tilstand, som de langsomt vågner af, når der er levende i salen. Man kan nå at distrahere dem med offergaver, klatre op på statuen, kaste sig ned i brønden eller forsøge at snige sig ubemærket gennem salen. Centralt i salen er brønden og soklen med statuen, som holder en fakkel og et fad løftet højt til vejrs.

**Brønden**: Den lave stenkant er omkring 40cm høj. Fra brønden høres en konstant lyd af faldende dråber. Nogle falder fra åbningen over brønden, men flere dannes på brøndens sider, hvor de forsvinder ned i mørket, og sender ekkoer af plisken tilbage.

**Soklen og statuen**: Soklen er let at bestige (1½m høj, 1½m bred). Den er dekoreret med kanter og udskæringer (klatretjek 6), men statuen (2m høj) er ikke så let at klatre op på (klatretjek 12; fejlet tjek risikerer, at man glider inden for rækkevidde af de hjerteløse). Statuen forestiller en smuk, velformet kvinde. Hendes ansigt udstråler stolthed. Hendes ene arm er strukket helt ud, og i den holder hun en fakkel, hvor både faklen og dens flamme er af guld (faklen er forgyldt træ; 25 guld). I sin anden hånd balancerer hun et stort, bredt fad på næsten 80cm i diameter, som hun holder løftet over sit hoved.

Armen med faklen kan bøjes. Den kan bøjes over til fadet, hvor faklen kan berøre krystallen i fadet, men armen kan også bøjes nedaf – hvis man kravler op til armen for eksempel for at tage faklen, vil den bøje sig ned, så man er inden for de hjerteløses rækkevidde.

**Fadet**: I fadet har en koloni af **gul skimmelsvamp** akkumuleret sig, og hvis man kravler op til fadet, risiskerer man at aktivere sporene. Fadet kan nås ved at klatre op på statuen (klatretjek 12 – fejlet slå fadet løs eller resulterer i fald for 1t6 skade), eller ved at slå fadet løs (tærskel 8/styrketjek 14).

I midten af fadet er en monteret en grøn krystal (5 guld) udskåret som en lille flamme, som kan antændes med berøring af guld (berøringen konsumerer guld 1t6 guldstykkers værdi), og berørt med guld blusser den grønne krystal som en levende flamme, der spreder et gyldentgrønt skær – som solens skarpe lys gennem skovens blade – omkring sig. Lyset får de hjerteløse til at stoppe op og stå livløse. Lyset brænder i 5 minutter.

## Ligene: De hjerteløse

Når De hjerteløse kan mærke levendes tilstedeværelse, begynder de at røre på sig. En skraben af stål mod sten, en raslen af klæde, et livløst suk, en bevægelse ud af øjekrogen. Så begynder De hjerteløse at stavre til live. Deres mål er at fordrive levende eller tage dem, der vover sig for vidt, som fanger og slæbe dem ned i hjertesalen (3E) for at føje nye ofre  til skaren af hjerteløse.

Flammer holder De hjerteløse stangen, men de frygter ikke våben. Hjerter fra friskslagtede væsner kan bestikke De hjerteløse, som fortærer dem for kortvarigt at kunne mærke fornemmelsen af at have et hjerte i sig igen. Hvis ikke de holdes tilbage, vil de angribe. De kan mærke levendes tilstedeværelse på deres bankende hjerter. De hjerteløse vil ikke forfølge folk dybere ned end til hjertekammeret (3E) – som de ikke vil opholde sig i – og de vil ikke forfølge folk ud i solens lys.

**At true med levende flammer**: Levende ild skræmmer og fascinerer de hjerteløse. Med et true-tjek 12 kan man med en fakkel holde dem på afstand af en selv; hvis man skræmmer dem bort fra et af deres ofre, kræver det true-tjek 16.

**At bestikke med friske hjerter**: De hjerteløse begærer hjerter i afsagnet efter at have et selv. Et frisk hjerte kan distrahere fire hjerteløse i 1t6 minutter, mens de fortærer hjertet.

**At snige sig forbi**: De hjerteløse kan mærke hjerters banken, men en stille puls vil ikke vække deres hunger efter de levende. Med et snige tjek 8 kan man liste sig forbi dem. Hvis man foretager sig noget aktivt (som hæver pulsen) eller hvis man er skræmt, er der *ulempe* på at skjule sig fra dem.

Hvis man observerer de hjerteløse, kan spilleder lade observatøren forsøge et visdomstjek 10 – hvis det er succesfuldt, indser man, at de reagerer på hjerteslag, og man kan forsøge at forholde sig roligt. Resistens (Viljestyrke) 12 for at gøre det – er det succesfuldt, kan *ulempe* fjernes, og havde man ikke ulempe, kan man opnå *fordel* i stedet.

**Bemærkning**: Brug rummet til at skabe spænding og uhygge – rummet er en slags prøvelse, og en slags hindring mod at eventyrerne kommer og går frit, når de først er begyndt udforskningen af graven. Giv spillerne muligheden for at flygte, true eller snige sig gennem stedet, og hvis de forfølges, så hold lad dem blive forfulgt ned til E3, og tving dem til at vælge en E3's mange udgange uden at have tid til at stoppe op.

## 2D: De slimede ægs rede

*I det fjerne hjørne er en stor klynge af blå æg, der glimter fugtigt af slim. Hvert æg er omtrent 30-40 cm i længden, og dets skal ligner blå krystal dækket af hvidligt, klart slim. Nogle af krystallerne funklende blå, andre er matte i farven, og de ligger alle hulter til bulter over i hinanden. Der er måske 12 æg*.

**Udgange**: Sti ned til hjertekammeret (3E) og ned til Obelisken (4G). Obs stien ned til 4G er glat!

Gulvet er dækket af et lag indtørret slim. Jordvæggene er mørke og fugtige, og sur duft af syrerester hænger i luften og får næsebor til at svi.

Æggene er lagt af et slimbæst, som havde fundet vej ned i grotterne, men fælden i rum 4G dræbte bæstet (der er et indtørret spor af slim ned af trappen), og dets æg ligger nu ubeskyttede tilbage. De matte æg rummer døde slimbæstlarver, mens de funklende æg rummer larver klar til at komme ud og æde sig store. Æggenes skaller er guld værd – de 6 matte æg er 4 guld stykket, de 7 funklende æg er 8 guld stykket.

Hvis et funklende æg forstyrres, bryder 1t3 **slimbæst-larver** fri af deres skaller, men man kan fjerne de matte, uden at der sker noget (det kan kræve behændighed 6 at få et mat æg fri).

**Smal, glat, skrånende gang**: Fra rum 2D og ned af den meget stejle passage til 4G er et indtørret slimspor fra slimbæstet. Passagen er glat, og det kræver balancetjek 10 ikke at miste balancen og kure ned i bunden på både op- og nedturen. For hver person man rammer, skal de klare et Resistens (undvige) for ikke at blive hevet med ned. Lander to eller flere sammen, tager de 1t6 skade.

## 3E: Hjertekammeret

**Udgange**: Sti op til De hjerteløses sal (2C), sti op til æggereden (2D), sti ned til Ildbillernes rede (4H) og ned til lille hjertekammer (5J)

Fra loftet hænger røde, kødfulde trevler, der drypper af blod. Luften er kølig og fugtig. Overalt ligger de lemlæstede lig af hobgoblin-krigere. Deres ansigter er trykket ind, knust, og blod er strømmet fra deres øjne og hører, brystkasserne er ødelagt indefra, hvor deres hjerter er eksploderet og har efterladt splintrede ribben.

Midt i rummet i en cirkel er gulvet dækket af knudrede sten, og midt i cirklen står et alter i grå sten. På alterets sider er udskæringer levende og døende mennesker dansende og kæmpende med hinanden, og brostene er dekoreret med udskæringer, der forestiller hjerter – i en foruroligende høj detaljegrad, nærmest som om hver brosten er en sammensmeltning af forstenede hjerter. En lav rytmisk dunken kan mærkes i kroppen, men ikke høres … det føles som et pulsslag.

**Alteret og stenkredsen**: De knudrede brosten i gulvet er hjerter af sten eller forstenede hjerter. Alteret summer af trolddomskraft, når man rører ved det, og ens puls går i vejret. Hvis en person får sit hastigt bankende hjerte udskåret på alteret, stivner det til sten, og ofret forvandles til en hjerteløs.

**Døde hobgoblins**: Hvert lig har 1t6 sølvstykker på sig, en har et pandebånd af perler og jadehjorte (4 guld). De er bevæbnet med inferiøre økser og spyd.

**De hjerteløse**: De hjerteløse i 2C vil forfølge folk ind i hulen, hvor de vil gøre et sidste forsøg på at hugge folk ned, inden de flygter videre, men de hjerteløse vil ikke længere, og de vil ikke opholde sig længe i rummet, når de ikke længere kan mærke hjerters banken.

**Kraftig trolddomsaura (fælde)**: Hvis man forsøger at sanse magi herinde, åbner man sig for stedets trolddom, som koncentrerer sig om vedkommende pludseligt og med stor kraft. Den dæmpede bankelyd bliver intens, som et titanisk hjerteslag, og de voldsomme lyde gør det umuligt at orientere sig eller have ørenlyd. Ofret skal klare et Resistens (stamina) 8. Hvis det fejler, begynder det at bløde ud af ørerne, ofrets hjerteslag bliver nærmest højlydt, og vedkommende tager 2t8 skade (hvis ofret dør, er det fordi hjertet brister). Hvis det er succesfuldt, når ofret at lukke af tidligt, og tager kun 1t6 skade. Effekten slår til, hver gang man forsøger at sanse magi herinde.

### Magisk aura: Hjertebanken

Alle levende, allierede væsner påvirkes af stedets fortryllelse, og deres hjerter begynder at banke i takt. Når de er påvirkede af den magiske aura, deler de livskraft med hinanden. Alle levende, allierede væsner i kammeret betragtes som havende fælles pulje af livspoint og al skade tages fra puljen. Udtømmes puljen, dør de alle, og hvis de forlader lokalet fordeles puljen jævnt, hvilket i grelle tilfælde kan risikere i en eller flere død (for karakterer betyder det, at de har en fælles pulje af livspoint, for væsner at de trækker på en fælles pulje af sår,

og at dræbende hug ikke har nogen effekt imod dem; med en kombination af karakterer og biroller, omregnes alle sår til livspoint: 1 sår er 5 livspoint).

## 3F: Gravens forkammer

**Udgange**: Sti op til gravkammeret (1B) og ned til Hammersalen (4I).

Ved begge indgangene til kammeret er dørkarmen hele vejen rundt bestående af grå, livløse kranier, der med tomme øjenhuler tager imod gæsterne. Blankpolerede stenfliser er monteret i jordvæggene. Fliserne er bemalet med falmede illustrationer af folk på vandring og på vej ned af trapper. Folkene er altid omringet af sorte skygge-monstre, som gemmer sig søjler og trapper, under jorden eller bag væsner. Skygge-monstrene er udstyret med lange klør og hæslige kæbe-partier.

På gulvet er indrettet et komplekst mønster af sortmalede sten, som udgør en lang og kompleks rute, som man kan vandre. Mønstret har en udgang i hver ende af rummet, og det tager 1t6+4 minutter at gå ruten. Har man vandret ruten, føler man sig afklaret (*fordel* på næste Resistens (viljestyrke) foretaget i hulesystemet), og man er sikret imod at vende tilbage som genganger indtil næste fuldmåne. Der hænger en velsignet aura af nekrotisk energi over stencirklen.

Kammeret er en forberedelse til at stige ned i mørket og træde ind i dødsriget. Forkammeret har en gruppe vogtere, der skal teste de døde, når de vandrer fra graven ned til porten til dødsriget (6K). Vogterne er ikke interesserede i levende, medmindre de hjælper dødninge med at passere gennem forkammeret.

**Vogterne**: Levende skygger, som skal prøve alle dødninge, som passerer gennem deres kammer på vejen til dødsriget, og prøvelsen består typisk i at skyggerne angriber og forsøger at flå dødningen i stykker. De levende skygger har ingen interesse i levende væsner, medmindre de levende væsner hindrer skyggerne i at teste de døde. Brug de levende skygger til at skabe en stemning af uhygge, hvor karaktererne hele tiden har en fornemmelse af at blive overvåget, og at der er noget i mørket, som holder øje med dem.

**Teutorigos og vogterne**: Hvis eventyrerne har fået Teutorigos indgydet med mod til at passere gennem forkammeret, og hvis de ikke griber ind, når vogterne angriber Teutorigos, så vil de se, at vogterne efter et par runder indstiller deres angreb værende tilfredse med Teutorigos' indsats, men hvis eventyrerne blander sig, vil vogterne angribe også eventyrerne. Vogterne er bundet til forkammeret.

## 4G: Obelisken og Slimbæstets endeligt

**Udgange**: Sti op til æggereden (2D) – glat (se 2D for beskrivelse)

*Et sælsomt gyldent lys oplyser området, og der hænger en intens stank af syrlig råd i luften. Luften er kølig og let fugtig, gulvet er dækket af indtørret, glat slim*.

Midten af kammeret er domineret af en lav sokkel på hvilken står en sort obelisk og udsender et gyldent lys. Obelisken er spejlblank, tre meter høj, og omkring den ligger det indtørrede lig af et seks meter langt slimbæst (1m i diameter) skåret i tre dele, som om nogen med en gigantisk kniv ubesværet har delt ormen i tre dele. Herfra kommer den intense rådnende, syrlige stank

**Liget af slimbæstet**: Det enorme bæst er indtørret, det er skåret op, så indvolde er væltet ud, og luften er tyk af stanken af syre, rådnende indvolde og den sygelige lugt af indtørret slim. Det er skåret igennem af noget ufatteligt skarpt.

## Obelisken

Den sorte obelisk er formet af sort krystal, som udsender et gyldent lys, og den svæver lige over soklen. En usynlig kraft hænger mærkbart i luften. Ser man nærmere efter på obelisken, aner man skygger bag dens sorte glasoverflade, som følger og holder øje med en. Obelisken er lavet et gådefuldt materiale, som er noget nær umuligt hugge eller skære i – og hvis man forsøger at smadre obelisken, forsvarer den sig med energi-udladninger (se forneden).

**Fortryllende aura**: Alle, der er i obeliskens nærhed, mærker at de drages imod obelisken. De har lyst til at røre og beundre den. Man kan modstå driften ved at klare et et Resistens (viljestyrke) 6, ellers drages man mod obelisken. Draget mærker man et behov efter at røre obelisken, og hver runde, hvor man ikke aktivt erklærer, at man holder sig fra obelisken, bevæger man sig hen til den (der er tre gange uopmærksom bevægelse hen til obelisken).

**Obeliskens vision**: Rører man ved obelisken, dukker pludselige billeder op i ens indre sind, og det er uklart, om man er ført ind i obelisken, eller om man drømmer, og selvom det føles som timer og dage, går der muligvis kun få øjeblikke: *Man befinder sig i et endeløst mørke, hvor der i det fjerne dukker et trekantet, hvidt lys op. Det kommer nærmere, det er en trekantet, oplyst korridor, hvis sider er beklædt med hvidligt og blåligt metal og oplyst rør, der udstråler et hvidt lys. Nede for enden af gangen er en dør, som glider lydløst til side, og som afslører en stor, rund sal, som er klart oplyst og flere etager høj. Hele vejen rundt lyser glasflader op med sære, bevægelige billeder, og inde i midten af salen ved et rundt bord, der blinker og gløder fra talrige farvede knapper, står en flok mænd og kvinder i kridhvide rober. De er majestætiske, ranke og smukke at se på, men de er også aldrende og med bekymrede miner. De vender sig og kigger alvorsfuldt, en af dem taler i en fremmed tunge, men så tier vedkommende, og i stedet høres en kvindes stemme inde i hovedet. Det er kvinden oppe ved det runde bord, hun taler uden at tale! "Fremmed! Velkommen til vort råd. Vi har søgt retræte fra den verden udenfor, som vores hovmod ødelagde, og som vi har forladt for at lade den hele igen. Er freden vendt tilbage? Er verden hel igen? Er vores navne glemte? Vis os din verden."*

Lad spilleren svare, hvad denne lyster. Flokken forstår gennem telepati karakterens ord og tanker.

Medmindre spilleren kan svare virkeligt overbevisende om, at verden er fredelig og restaureret, og ikke lade sine minder, tanker og mentale billeder afslører noget andet – og det er noget nær umuligt – drager rådet sin konklusion: *"Verden er ikke klar til os endnu. Vi takker dig,* [indsæt navn], *for at have hjulpet os, men det er med bedrøvelse, at vi må vente en tid endnu med at vende tilbage." En pludselig, usynlig kraft trækker af sted, og salen forsvinder, da turen går tilbage af korridoren, og snart er der det uendelige mørke over det hele, mens korridoren forsvinder i horisonten som et trekantet lys, der blegner i natten. Så er du tilbage i grotten foran obelisken, og du mærker instinktivt, at en voldsom kraftudladning er ved at samle sig i krystallen.*

Efter visionen opbygger obelisken en kraftig energi-udladning, som de slynger ud omkring sig. Alle har et øjeblik til at flygte, og hvis de ikke reagerer, skal de foretage et Resistens (undvige) 6, da obelisken udslynger sin voldsomme energiladning. Succes: Man strejfes af den voldsomme kraft, som skærer uhindret gennem alt, for 2t10 skade, og 1t4 stykker udstyr skæres i stykker. Fejlet: Man undgår ikke energiudladningen, som skærer gennem alt for 5t10 skade, og 2t4 stykker udstyr skæres i stykker.

## 4H: Via skakten – Kæmpe ildbillernes rede

**Udgange**: Op til hullet ved højen (1B) og sti op til Hjertekammeret (3E).

*Luften er tyk af en tør, hed stank af syre. Der er en myldren og tumlen af kæmpe ildbillerne, som tumler rundt imellem hinanden. Deres tykke panser smælder højlydt imod hinanden, og deres kindbakker klikker ildevarslende. Fra deres tykke bagkroppe kommer et dæmpet, flammende skær, som oplyser grotten, i et blafrende, usikkert lys. Gulvet er er rodet op af billerne, som konstant tumler rundt*.

Der er en myldren af kæmpe ildbiller, som kravler rundt oven i hinanden, og de smækker aggressivt og sultne efter alt, der rører sig, men kun hvis der er blod i luften, går de amok – og eventyrere skal være varsomme med ikke at indlede en kamp herinde. Der er **16 kæmpe ildbiller** herinde og **30 ildbiller** (harmløse, men de knytnæve store biller er stadig klamme, og deres bid kan stadig gøre nas).

Ildbillerne tumler rundt om en smal sokkel udskåret med sære, geometriske mønstre, som det gør ondt at kigge på, og på toppen af den meterhøje sokkel er en halv meter høj stenfigur, der forestiller en tyk, skikkelse siddende med benene over kors og med et elefanthoved, hvis snabel holder om en rød krystal. Krystallen er 20 guldstykker værd, og den kræver et behændighedstjek eller styrketjek 12 at lirke eller vriste fri.

Ildbillerne er sultne, men de er også forvirrede. Man kan liste sig gennem skaren, hvis man er forsigtig (snige-tjek 10), man kan distrahere dem med mad (1t3+1 biller distraheres pr ration) eller måske finde vej forbi dem på anden måde. Hvis billerne lugter blod, går de amok og angriber vildt omkring sig.

## 4I: Hammersalen

**Udgange**: Sti op til gravens forkammer (3F) og sti ned til lille hjertekammer (5J).

*Luften er fugtig, og lyden af faldende dråber er kraftig. Lyden kommer fra en åbning i loftet, hvorfra dråber falder. De falder over en brønd med en lav stenkant. Ikke langt derfra sidder en lille flok af hobgoblins omkring en oliekerte. Foran oliekerten står et lille jernbur, og inde i buret hopper en lille skikkelse og sprutter af arrigskab*.

I den ene ende af grotten er en brønd omkranset af en lav stenkant. Fra en åbning i loftet over brønden falder en jævn strøm af dråber ned gennem brønden.

Herinden befinder sig **9 hobgoblins**, som er de sidste overlevende af den ekspedition, der trængte ind i hulerne for at røve slimbæst-æg. Det er ikke gået dem som planlagt. Med sig har de fangen **Griffelpyt**, som er et lille nisse-lignende væsen i brune og grønne klæder, som de holder fanget i et lille bur af jern, som de slæber rundt på, da Griffelpyt er hobgoblinernes ekspert.

**Hobgoblinerne**: Hobgoblinerne er unge, dristige krigere draget af sted på en farlig færd, hvor deres mål er at erobre slimbæst-æg og komme hjem med dem, men bare det at samle æggene er farligt, og hulerne, hvor slimbæstet har lagt dem, er sig selv livsfarlige. Med sig har hobgoblinerne fået Griffelpyt af stammens ældste, som har formanet, at Griffelpyt skal holdes i buret. Hobgoblinerne er udmattede, og de er interesserede i at finde en vej ud. De er anført af Gnort, hvis beslutninger konstant betvivles af Hjart. De andre er Jurtag, Vrenk, Aihalig, Knark, Qrirk, strat og Klox.

**Skatte**: Mellem sig har hobgoblinerne 67 sølvstykker, et pandebånd dekoreret med perler og jaderæve (5 guld) og en bæltetaske, som indeholder **to tørrede damrod-svampe**.

Hobgoblinerne kan oplyse følgende:

- De er her for at jagte slimbæst-æg, men stedets trolddom har splittet dem og forårsaget deres død. De har ikke fundet hulerne endnu, men de har også kun været her i kort tid.
- Fangen i buret er Griffelpyt, som er en løgner og en bedrager, og hvis man slipper ham fri af buret, vil han lyve.

**Griffelpyt**: Griffelpyt holdes fanget i et jernbur af hobgoblinerne, der truer med at tilberede ham som frokost, hvis han ikke afslører hulernes hemmeligheder for ham. Han er en hidsigprop, som arrigt hopper, spræller og springer omkring i sit bur. Griffelpyt er ikke noget taknemmeligt væsen, men bister og arrig, også over for folk, der måtte befri ham. Lukkes Griffelpyt ud af sit bur, vil han bruge sine evner til at forsvinde, når han har haft lejligheden til at fornærme folk, både hobgoblinerne og evt. undsættere. Han kan dog fristes af hemmeligheder og gåder til at blive hængende. Griffelpyt føler sig ikke bundet af noget løfte, han afgiver.

Griffelpyt kan berette følgende, hvis man kan få ham lokket eller tvunget i tale.

- Hobgoblinerne er på jagt efter æggene fra et slimbæst, da disse kan sælge godt, hvis man kan skaffe dem sikkert tilbage. De er ude efter de matte æg, som er de mindst værdifulde, men de sikre at tage, da de funklende æg indeholder levende slimbæstlarver, som er ekstremt sultne.
- Hobgoblinerne sneg sig gennem salene, men er strandet her, da stedets trolddom har fået has på flere af dem. De brugte hjerter fra dyrevildt til at snige sig forbi de hjerteløse, men i deres grådighed kunne de ikke enes om at dele det potentielle rov, og det kom til kamp mellem dem.
- Stedet er en gammel gravplads, som mennesker har brugt til at sende deres afdøde til dødsriget, og overgangen fra de levendes til de dødes verden er her skrøbelig, og selv de levende vil kunne krydse over.

## 5J: Lille hjertekammer

**Udgange**: Sti op til Hammersalen (4I) og til hjertekammeret (3E) og ned til det dybeste kammer (6K).

Luften er tung og kvalm, fra loftet hænger blodige trevler, der drypper blod, og fra et ubestemmeligt sted mærkes en hjertebanken. En usynlig kraft mærkes pulsere herinde.

**Hobgoblins i baghold**: I en sidekorridor gemmer **4 hobgoblins** sig, og de er klar til at storme ind i rummet og angribe folk.

**Kraftig trolddomsaura (fælde)**: Hvis man forsøger at sanse magi herinde, åbner man sig for stedets trolddom, som koncentrerer sig om vedkommende pludseligt og med stor kraft. Den dæmpede bankelyd bliver intens, som et titanisk hjerteslag, og de voldsomme lyde gør det umuligt at orientere sig eller have ørenlyd. Ofret skal klare et Resistens (stamina) 8. Hvis det fejler, begynder det at bløde ud af ørerne, ofrets hjerteslag bliver nærmest højlydt, og vedkommende tager 1t8 skade (hvis ofret dør, er det fordi hjertet brister). Hvis det er succesfuldt, når ofret at lukke af tidligt, og tager kun 1t3 skade. Effekten slår til, hver gang man forsøger at sanse magi herinde.

### Magisk aura: Hjertebanken

Alle levende, allierede væsner påvirkes af stedets fortryllelse, og deres hjerter begynder at banke i takt. Når de er påvirkede af den magiske aura, deler de livskraft med hinanden. Alle levende, allierede væsner i kammeret betragtes som havende fælles pulje af livspoint og al skade tages fra puljen. Udtømmes puljen, dør de alle, og hvis de forlader lokalet fordeles puljen jævnt, hvilket i grelle tilfælde kan risikere i en eller flere død (for karakterer betyder det, at de har en fælles pulje af livspoint, for væsner at de trækker på en fælles pulje af sår, og at dræbende hug ikke har nogen effekt imod dem; med en kombination af karakterer og biroller, omregnes alle sår til livspoint: 1 sår er 5 livspoint).

## 6K: Det dybeste kammer

**Udgange**: Sti op til lille hjertekammer (5J).

Her er et konstant ekko af faldende dråber, og luften er fugtig af de mange dråber, der falder i en konstant strøm fra en åbning i loftet. På gulvet samler de sig til en større vandpyt, der er omkranset af en lav gråhvid, kalklignende rand. Luften er kold, man kan se sin ånde danne dampskyer, og mørket er tæt. I den bagerste ende af grotten, forbliver mørket tæt trods lyset fra fakler og lamper.

Mørket i den bagerste ende af grotten stammer fra dødsriget, og de angiver overgangen til dødsriget. Det mørke kan ikke fordrives med lys fra de levendes verden med undtagen af solens skær. Grotten er vejen til dødsriget for dødninge, og levende kan følge med ind for at hente lærdom og hemmeligheder fra de dødes verden.

**Missionen**: Eventyrerne har gennemført deres mission, hvis den forgyldte hammer efterlades ved mørket i grptten.

### Vejen til Dødsriget

Enhver dødning, som bevæger sig ind i dette kammer, kan se vejen til Dødsriget, og i bunden af kammeret kan de passere ind i Dødsriget. Levende væsner kan gå med den døde ind i Dødsriget, men vejen tilbage kan kun findes ved at gøre et blodoffer, eller hvis folk i den levende verden kan guide folk strandet i Dødsriget tilbage. I dødsriget kan finde afdøde og man kan udspørge dem, men hvert spørgsmål kræver blod (blod ofres svarende til 5 livspoint eller 1 sår; kan ikke heles med førstehjælp). I dødsriget mærker man hverken sult eller tørst eller har behov for søvn, mens man er der.

Hvis nogen dør i dette kammer, vil man se deres ånd rejse sig som en skygge og vandre ind i dødsriget. Man kan følge med en dør person på denne måde – men en person, som er vandret ind i dødsriget, kan ikke vækkes til live igen.

### Vandpytten: Klippernes tårer, stendråber

Vandet i pytten stammer fra klipperne (se brønden), og i vandpytten undergår de en forvandling, og bliver til det, som alkymister og hekse kalder **stendråber** eller **klippernes tårer**. Vandet bliver til sten igen med tiden, men indtil da besidder de en fortryllelse. En gang om ugen kan man høste 1t3 doser – der er to doser, da eventyrerne ankommer.

# Appendiks: Monstre

## Slimbæst-larve

Fra det øjeblik de bryder fri af deres æg er de hidsige bæster, der konstant søger føde og aggressivt bider ud efter alt, hvad der rører sig omkring dem. I deres konstante hunger er de ligefrem kendt for at overfalde rullesten og andre uspiselige ting, som rørte på sig. I larve-stadiet har deres slimhud ikke opnået den klistrerende og ætsende effekt, som eventyrere frygter hos de voksne versioner.

Slimbæst-larver er blå-sorte og dækket af et tyndt, sølvskinnende lag slim, som stinker surt og syrligt. De er omkring en halv meter lange, når de bryder fri af deres æg, og den slimede krop ender i et tandsat gab.

- Forsvar 10; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 11 (syre 18); Morale 18 (ustyrligt sulten; distraheres 11); Angreb: Bid+6; Skade 1t4+frådende bid

**Immunitet**: Slimbæst-larver tager halv skade fra syre- og flammeangreb.

**Tankeløs**: I larvestadiet er slimbæster tankeløse ædemaskiner, og de er derfor immune over for mange former for mentale angreb og effekter.

**Frådende bid**: Monstret går bersærk, og at den forsøger at sluge sit offer, som nu må sande, at der dybere ned i slimbæst-larven er flere rækker af tænder. Hvis en slimbæst-larve rammer med sit bid, må den bide en gang mere, og blive ved, indtil den fejler eller har foretaget fire succesfulde angreb. Hvert angreb gør 1t4 skade.

## Kæmpe ildbille

De over en meter lange biller er et skræmmende syn for mange mennesker, når de kommer med deres klikkende kindbakker og tykke panser. Ildbiller kan let genkendes på afstand, da deres store bagpartier lyser op fra en indre ild, som sender et lys gennem gennemsigtige kitinplader. Kæmpe ildbiller er frygtede af eventyrere for deres evne til at slynge brændende kemikalier ud, hvis man rammer dem for hårdt.

- Forsvar 16; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 10 (insekt 16); Morale 10 (insekt 16); Angreb: Bid+6; Skade 1t8+1

**Bille**: Kæmpe ildbiller er insekter, og de har samme rudimentære bevidsthed, som normale biller har. De kan distraheres med mad.

**Ekstrem succes (20): Kindbakkebid** – De kraftige kindbakker rammer deres offer og en genstand, som ofret holder, og kindbakkerne klemmer solidt om dem. Angrebet gør normal skade, men genstanden (f.eks. våben eller skjold) ødelægges (effekten påvirker ikke magiske ting).

**Flammekirtler**: Bagpartiet på ildbiller gløder med et levende, flammende men afdæmpet skær. Ilden i bagpartiet skyldes en kemisk blanding i ildbillens krop, som brænder i kroppen og sender lys gennem delvist gennemsigtige kitinplader. Når en ildbille er død, kan man høste en flammekirtel og bruge som lyskilde. Den holder i 10-60 minutter.

**Eksplosiv flammekirtel**: Hvis man slå hul på en levende ildbilles flammekirtler, risikerer man, at de brændende kemikalier sprøjter ud af billens krop. Dræbende hug, som rammer 3 point over billens tærskel, og som ikke er en ekstrem succes, kommer til at slå hul på kirtlen. Alle undtagen andre biller i nærkamp den døende bille, skal foretage et Resistens (undvige) 6. Hvis det fejler, rammes man af brændende kemikalier for 1t6 skade, og hvis skaden er en 6'er, bliver massen hængende på ofret og brænder de følgende runder for 1t6 skade, så længe der rulles 6'ere på skaden.

## Hjerteløs

Hjerteløse er dødninge, der har fået flået deres hjerter ud, og drevet af forbandelser stadig lever videre. De tørster efter de levendes hjerteblod, de hungrer efter de levendes bankende hjerter.

- Forsvar 12; Tærskel 6 (12); Sår 3; Resistens 16 (ild 12; udød); Morale 16 (ild 12; udød); Angreb: klør+6; Skade 1t10+2

**Genganger**: Hjerteløse er korporlige gengangere. De påvirkes ikke af søvn, sult, sygdom og lignende, som særligt gælder for levende væsner.

**Hjerteløs livskraft**: Deres hjerter er revet fri af deres kroppe, og de banker stadig et sted. Hjerteløse er derfor meget svære at dræbe permanent. Hvis de ikke rammes af et angreb, der gør mindst 12 skade, vil de rejse sig op igen 1t4 minutter senere, efter de har været ramt af et dræbende hug for 6-11 skade eller har mistet tre sår.

**Levende flammer**: Levende ild skræmmer og fascinerer de hjerteløse. Med et true-tjek 12 kan man med en fakkel holde dem på afstand af en selv; hvis man skræmmer dem bort fra et af deres ofre, kræver det true-tjek 16.

**Bestikkes med friske hjerter**: De hjerteløse begærer hjerter i afsagnet efter at have et selv. Et frisk hjerte kan distrahere fire hjerteløse i 1t6 minutter, mens de fortærer hjertet.

**Høre hjerters banken**: De hjerteløse kan mærke hjerters banken, men en stille puls vil ikke vække deres hunger efter de levende. Med et snige tjek 8 kan man liste sig forbi dem. Hvis man foretager sig noget aktivt (som hæver pulsen) eller hvis man er skræmt, er der *ulempe* på at skjule sig fra dem.

Hvis man observerer de hjerteløse, kan spilleder lade observatøren forsøge et visdomstjek 10 – hvis det er succesfuldt, indser man, at de reagerer på hjerteslag, og man kan forsøge at forholde sig roligt. Resistens (Viljestyrke) 12 for at gøre det – er det succesfuldt, kan *ulempe* fjernes, og havde man ikke ulempe, kan man opnå *fordel* i stedet.

## 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 hulessystem.

- 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).

## Gravens hvileløse

Gravens hviløse er folk, der er stedt til hvile, men som lever et uliv fanget i deres grav, fordi de ikke kan, vil eller tør finde vej til dødsriget. De er ofte ældgamle, ensomme og dybt begravet i deres minder, som er det sidste, de har tilbage, og som ofte er det, der afholder dem fra at finde vej til dødsriget.

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 7; Resistens 12 (Nekromanti 16; genganger); Morale 14 (Forfængelig 8); Angreb: berøring+5; Skade: 1t10+4+livssvækkelse

*Genganger*: Gravens hvileløse er udød, og ting som søvn, sult, sygdom og lignende, der særligt påvirker levende væsner, påvirker ikke gravens hvileløse.

*Ekstrem succes (18-20): Knæsætte*: Den voldsomme kraft i berøringen tvinger modstanderen i knæ. Modstanderen kan i denne og følge runde ikke bevæge sig fra stedet medmindre det er den eneste handling, der foretages. Angrebet gør normal skade.

*Livssvækkelse*: Dødningens berøring er nok til i sig selv at fratage de levende lysten til livet. Rammes man af livssvækkelse, skal man klare Resistens (vilje) 8. Hvis det lykkes, modstår man effekten efter tre dage, men i de tre dage heler man ikke ved nattesøvn men kun via førstehjælp og trolddom. Fejler tjekket, kan man ikke hele via nattesøvn, og hver morgen, hvor karakteren begynder dagen med uhelede sår, skal karakteren klare et Resistens (Vilje) 8. Hvis det fejler, rammes ofret af mismod, og ofret kan ikke foretage noget den dag, men sidder i stedet helt apatisk. Effekten kan helbredes Renselse-formularen (Helligfolk styrke 4 formular) eller en daglig behandling med Bringe Balance ved tre solopgange i stræk.

*Dødens blik*: En gang pr. kamp kan gengangeren kaste et blik på de levende væsener, der står foran den. De skal hver klare Resistens (vilje 8) eller blive ramt af en voldsom svækkelse, som midlertidigt dræner dem for deres liv. Hvis de i løbet af kampen mister halvdelen de livspoint, som de har, når de rammes af svækkelsen, går de i jorden, som var de døde (f.eks. en lykkeridder med 43 livspoint, vil falde om, som var hun død, hvis hun mister 21 livspoint). De faldne vil komme til sig selv ved solopgang, eller hvis dødningen besejres; hvis de ikke falder, men f.eks. flygter fra kampen og kommer på tilpas afstand, kan de ryste dødens blik af sig.

## Gravens vogtere

Gravens vogtere er levn af døde, der kun eksisterer som skygger og minder. Kropsløse ånder, der smyger sig af sted, som monstrøse skygger, der har taget form efter mareridt, er de udstyret med lange kløer og frygtindgydende gab. De nærer et indædt had til levende væsner, og de begærer den livskraft, som buldrer hedt i levende væsner, mens de selv fortæres af gravens kulde. Gravens vogtere er bundet af stærke forbandelser, som holder dem til deres hverv, men de forsøger ethvert trick til at få lov at lade deres indestængte raseri ramme de levende.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12 (Nekromanti 15); Morale 19 (frygtløs); Angreb: strejf+6; Skade 1t6+koldt strejf eller sjæledræn.

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

Hvis gravens vogtere rammer deres offers fysiske krop, gør de *koldt strejf*-skade på deres offer, og hvis de i stedet rammer ofrets skygge, gør de *sjæledræn*-skade.

*Koldt strejf*: Dødskulden dræner ofret for 1t4 styrkepoint. Falder ofrets styrke til 0, dør ofret, og vender tilbage som et hvileløst spøgelse 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).

*Sjæledræn*: Dødskulden æder dele af ofrets skygge, som opsluges af gravens vogter. Gravens vogter heler 1 sår, hvis den er blevet skadet, og ofret mister 1t6 livspoint, som kun kan heles i sollys.

## 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; Resistens 12; Morale 12; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1

## Griffelpyt

Griffelpyt er en lille nisse-agtig mandsling med lang spids næse, stikkende øjne og et frygteligt humør. Han er lumsk, ondsindet og besiddende en talrige hemmeligheder, som han har listet ud af folk. Hans lange næse vejrer hemmeligheder for ham, og han begærer dem lige så meget, som han er ivrig efter gåder. Kun de to ting kan holde hans koleriske humør tilbage.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 16; Morale 16 (gåder 10; hemmeligheder 12); Angreb: Hån og spot; Skade speciel

**Særlig svaghed: Koldsmedet jern** – koldsmedet jern bider særligt på Griffelpyt, som hader og frygter koldsmedet jern. Et bur af koldsmedet jern kan holde ham indespærret.

**Hån og spot**: Hån og spot er et magisk angreb. Ofret skal klare et resistens (viljestyrke) 12 for ikke at lade sig påvirke. Griffelpyt kan påvirke en person af gangen, og højest tre personer på en gang kan være under Griffelpyts besværgelse.

Med sine hånende og spottende ord kan Griffelpyt få folk til at miste besindelsen, se rødt og gå amok. En modstander, der ophidses på denne måde, har ulempe på alle angreb mod Griffelpyt, og modstanderen skal mod slutningen af forløbet foretage et Resistens (Stamina) 8. Hvis det fejler, får ofret et dødbringende hjerteanfald som følge af sit raseri.

**Forsvinding**: Griffelpyt kan forsvinde, hvis man ikke aktivt kigger på ham. Er man påvirket af Griffelpyts hån og spot, tæller man ikke som kiggende på på Griffelpyt.

# Appendiks: Magiske skatte

## Nynniaws fortryllede pilekogger

Mesterjægeren Nunniaw er omtalt i talrige historier blandt hinterlændingene. Med sin snilde drev hun gæk med dårlige høvdinge, udfriede slaver og nedlagde ethvert dyr i skoven, hun lystede at fange, og om hendes bue, pile, daggert og andre ejendele er der legender om deres magiske egenskaber. En af tingene er Nynniaws fortryllede pilekogger, som hjalp hende på, når hun var ude og jage.

Nynniaws fortryllede pilekogger er et messing pilekogger forret med pels, og koggeret er dekoreret med motiver af folk, der nedlægger vildsvin med pile.

**Jagtlykke**: Pilekoggeret skænker fordel på jagt-tjeks, når man går alene på jagt med bue og pil.

**Vildsvinebane**: Pile taget fra koggeret, når man bærer det, har +2 angreb og +1 skade mod vildsvine og svin.

**Drillepind**: Bæreren af koggeret har +2 bonus til at fornærme og bluffe folk.

**Dragende**: Bekæmper af uretfærdigheder. Pilekoggeret drager en til at stå op imod uretfærdigheder, og hvis man besidder mere end en af Nynniaws magiske skatte, skal man klare et resistenstjek (viljestyrke) 8 for at modstå fristelsen til at grib ind (for hver skat efter den anden, man besidder, stiger sværhedsgraden med +2).

## Helbredende drik

Trylledrikken kommer i en grå lertøjsflaske dekoreret med et malet stenøje. Stenøjet er blåt.
Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Flasken indeholder en dose.

## Styrkedrik

Trylledrikken kommer i en grå lertøjsflaske dekoreret med et malet stenøje. Stenøjet er grønt.
Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

## Listedrik

Trylledrikken kommer i en grå lertøjsflaske dekoreret med et malet stenøje. Stenøjet er rødt.

Denne trylledrik gør personen bedre i stand til at bevæge sig uhørt og ubemærket. Når man indtager drikken, har man +4 bonus til at snige sig og undgå at blive bemærket. Effekten holder i en halv time, og når den udløber skal man foretage et Resistens (stamina) 6 for ikke at komme til at give et højlydt host, nys eller lignende lyd fra sig.

## Klippernes tårer – Stendråber

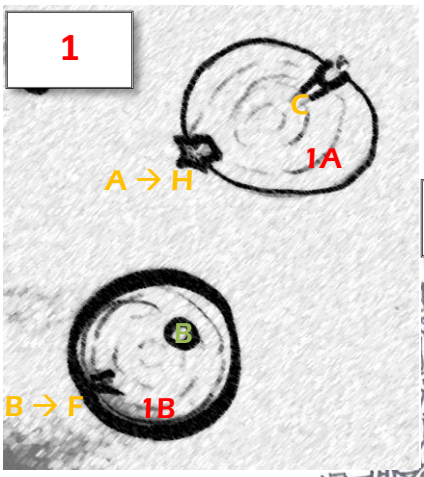
De fortryllede dråber kaldes både for klippernes tårer og for stendråber, og de høstes dybt under jorden, hvor solens lys ikke kommer. Når man tager en tår af dråberne (svarende til en dosis), opnår man dråbernes fortryllende effekt i en time:

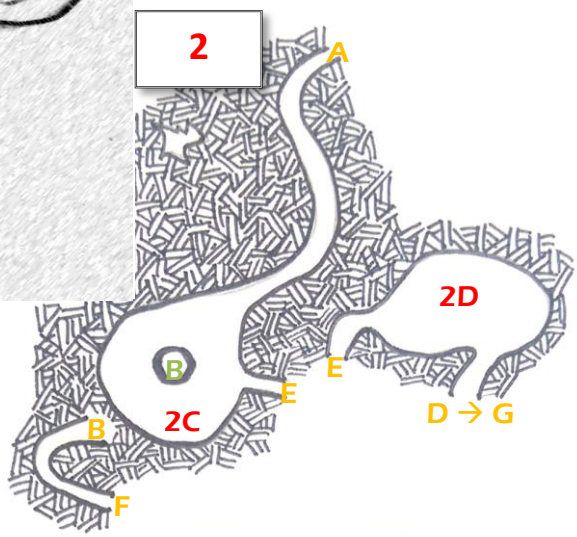
- Ens hud hærdes, så man tager 1 point mindre i skade fra fysiske angreb (minimum 1 skade; kan ikke kombineres med andre skadesreducerende effekter).
- Hvis man udsættes for en medusa, basilisk eller lignende væsens forstenende effekt, har man ulempe på at modstå effekten, sålænge man er påvirket af stendråberne.

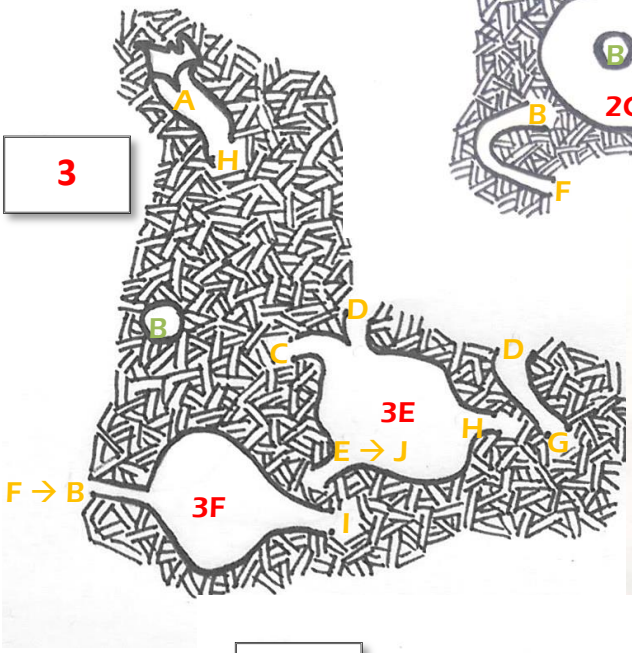
Når stendråberne er høstet, holder fortryllelsen en måned, hvorefter de forvandles til små sten.

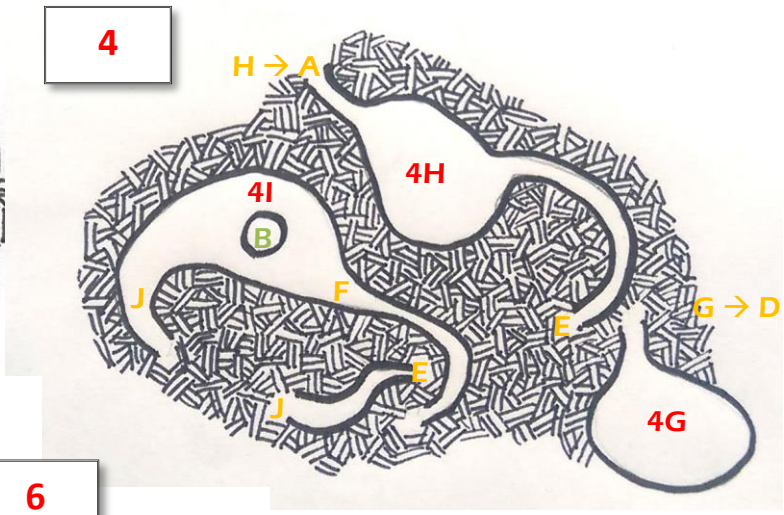
## Tørret damrod-svamp

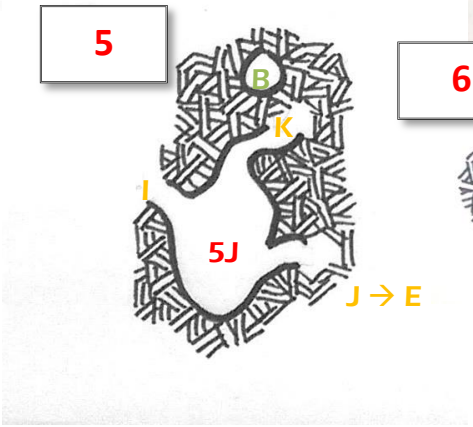
En lille svamp med sort stilk og en blå hat med røde prikker.
Spiser man den tørrede svamp helbredes man for 2t8 point skade, men de næste tre timer risikerer man spontant at falde i søvn. Tre gange i timen skal man klare et Resistens (søvn) 5, og hvis det fejler, falder man i søvn. Effekten kan ikke finde sted, når man er yderst aktiv (som ved løb, svømning, kamp etc.).


1
C
1A
A → H
B
B → F
1B


2
A
2D
B
E
E
2C
D → G
B
F


3
A
H
B
D
C
D
3E
H
G
E → J
F → B
3F
I


4
H → A
4H
4I
B
J
F
G → D
E
E
J
4G


5
B
K
I
5J
J → E

6
6K
B
J