Dværgebryggeriet

Et kæmpescenarie til Hinterlandet

Af Ryan Rohde Hougaard

Dværgebryggeriet

Dette scenarie er skrevet af Ryan Rohde Hougaard med illustrationshjælp fra Oliver Nøglebæk og feedback fra Tore Bro. Det er oprindelig skrevet til at blive afviklet på Hammercon '17. Her opdateret til Fastaval 2018.

Scenariet er skrevet til regelsystemet Hinterlandet og foregår i dettes fiktionsunivers. I scenarieteksten er der ikke – mod sædvane – hjælp til de forskellige dele af et Hinterlandet-scenarie, men blot selve rumbeskrivelserne, monstrene og de magiske ting. Det er antaget, at det vil blive kørt af en erfaren spilleder, der selv kan håndtere disse ting.

Kort om notation:

I dette scenarie er der mange almindelige handlinger i Hinterlandet, hvis udtryk er forkortet i scenarieteksten:

Hvis der er et evnetjek, er det skrevet med kun forbogstavet for evnen, der skal bruges, efterfulgt af sværhedsgraden:

S8: Styrketjek mod sværhedsgrad 8

B10: Behændighedstjek 10

U – Udholdenhed, I – Intelligens, V – Visdom, K – Karisma

Dette kan udvides til at være et resistenstjek på den pågældende evne ved at sætte et R foran:

RU10: Et resistenstjek på Udholdenhed mod sværhedsgrad 10.

Hvis der skal angives ved forskellige udfald af tjekket, angives dette med + og – for hhv succes og et fejlet check. Dette kan udvides med et / til slut, hvis der er noget der sker uanset om det lykkes eller ej.

F.eks. RV10+4 temporære livspoint-Karakteren er omtåget/Karakteren er Væltet omkuld.

Et S efter en terning, 1t6S, betyder en sekssidet terning i skade.

Endelig er kampværdier for et monster udtrykt på denne kortform:

F14,T8,S2,R12,M8,A: 2xklør+6, 1t6+livsdræn

Livsdræn:….

Hulesystemets baggrund:

Først var der kraftkilden inde midt i bjerget. Siden opstod Korridoren, der måske blev bygget, men det vides ikke. På et tidspunkt efter dette, kom Folket af det Sorte Blod til. Der blev også bygget en helligdom til dragegloberne, der dog forfaldt igen. Siden lavede en kult gange dybt ind i bjerget for at udnytte kraftkilden. De omdannede sig til Cerebroerne, der først for sent forstod, at de uden slaver ikke kunne påvirke den fysiske verden og derfor blev fanget i deres eget tempel. For mere end 1000 år siden kom Stenbrødrene og overtog den yderste del, renoverede, udvidede og byggede et bryggeri. De tilmurede adgangen til de bagerste dele, hvor monstre og andet utøj holdt til. Stenbrødrene forsvandt, og andre grupper brugte deres bryggeri som hjem.

For nylig fandt en gruppe eventyrere en gammel tønde med øl, og den er blevet solgt for ublu summer, så nu er interessen vækket for området. En ny eventyrgruppe er draget ud for at få flere, men de er nu fanget og belejret - lederen er søn af en indflydelsesrig handelsmand. Ude i Dværgebryggeriet er en gruppe orker anledt af en orkhøvdingsøn, der skal bevise sit værd, den belejrende part - de vil have øl. Øverst har en stamme gobliner slået sig ned. Stammen hedder Galhvepse, fordi de opdrætter kæmpehvepse, som de rider på, og de er for tiden i hulerne for at lade hvepsene formere sig. De er dog generet af flagermusefolket, der bebor de øverste huler, hvor de savner deres konge, der sidder i en dampfyldt hule. For at det ikke skulle være nok, så har frøfolket opbygget et brohoved nede ved floden for at tage kontrol over området og måske indtage hulerne.

Missionerne

Dværgebryggeriet starter lidt anderledes op end typiske Hinterlandet-scenarier. For det første udgår det fra Færgelejet, og så udstikker kommandanten ikke en mission til gruppen. I stedet vil der blive uddelt en mission til hver af deltagerne, men det er kun muligt for gruppen at indløse dusøren for en enkelt mission – dette er for at sikre, at de har en mission, de kan løse, uanset hvilken indgang de vælger.

Rygtetabel

Slå en 1t10

1	En gammel vaskekone fortæller: Flagermusefolket er talrige derude. De er blodsugere, så pas på! De har altid en konge, og hvis denne væltes, så vil de straks vælge en ny, og de vælger gerne nogen, der ikke er flagermusefolk
2	Oppe på toppen ligger der en kilde - der var en eventyrer, der sagde, at han aldrig havde følt sig så frisk, som da han havde drukket af den.
3	Der er faktisk en havn i en hule, hvor man kan sejle lige ind med selv en stor flodbåd.
4	Tjek længere oppe af bjerget. Der er andre indgange end hovedindgangen.
5	Der er hulebjørne i området, så pas på.
6	Der er legender blandt Hinterlandets stammer, at der nogle sørgeligt udseende mennesker med sort blod ude ved bjerget - det værste er, at det kan smitte.
7	Hvis du ser en hest derude, så behandl den pænt. Den sidste mand, der forsøgte at ride den, kommer aldrig til at gå ordentligt igen.
8	Der er orker derude, og de forstår kun ét sprog - magt. Den stærkeste er leder. Hold dog øje med deres shamaner, for de kan magi, der knytter sig til elementerne, og de kan vende en kamp imod dig førend du får startet. Erfarne krigsfolk siger, at når en shaman har kastet sin magi, går ser lidt tid, før denne kan kaste den igen.
9	Der er gobliner derude, og man skal passe på, for de er fra en stamme, der kalder sig Galhvepse, og de opdrætter og dresserer kæmpehvepse, så de kan flyve rundt på dem. Det værste er, at de øver sig i bueskydning, så de kan flyve rundt oppe i luften og skyde på dig, uden du kan gøre noget ved dem.
10	Der var en eventyrer, der kom hjem uden ben. Han sagde, at han blot havde villet vaske dem i en bjergsø.

Rejsen

Det er meningen, at eventyrerne skal bruge floden til at komme op til hulesystemet – hvis de ikke gør, så forklar de svære rejseforhold, der vil gøre, at der er 8 dage derop til fods. Der er 4 via floden, og så er man direkte ved hulesystemet.

Geografi

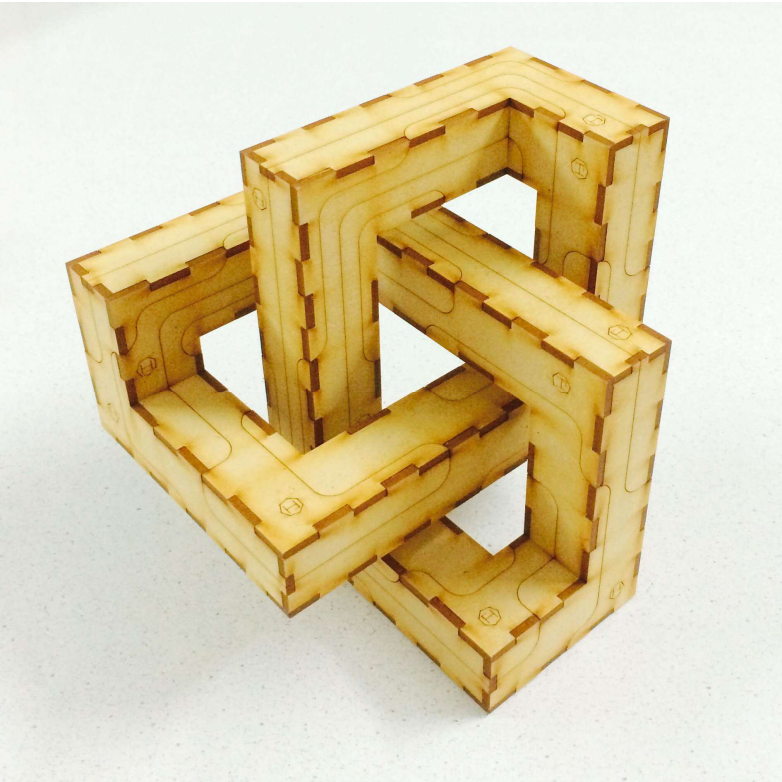
Floden, Gungun, er en biflod til den, man sejler på fra Færgelejet. Det ligger i Sølandet lige på grænsen til bjergene. Dværgebryggeriet ligger i et forbjerg lidt før nogle vandfald, der umuliggør videre sejlads. Det er mestendels rundet, men rejser sig dramatisk ud mod floden til et klippefremspring, der knejser ud over floden. Der damper op fra toppen, hvorfor som regel kaldes Det Rygende Bjerg.

Rørsystemet

Igennem den del, som dværgene byggede, snor sig store kobberrør, der har forsynet bryggeriet med henholdsvis rent vand fra Jomfruens Kilde og hed damp fra Dragens Grotte. Der er to separate rørsystemer til koldt vand og hed damp respektivt. På kortet er de markeret med blå og røde streger. Rørene er 1 meter i diameter, så der skal kravles derinde og evt kamp kan kun være med små våben. Der hvor der er en prik på stregen, er der et mandehul, hvor man kan komme ind og ud af rørsystemet. Det kræver et Mekanik-tjek 6 første gang, man skal ind for at kunne finde ud af boltene, og det kræver et Mekanik-tjek 10 hver gang man vil ud indefra ad et mandehul, der ikke er åbent.

Korridoren

Inde i hulesystemet er der en gennemgående gang, der er en stor korridor på 6 x 6 meter på hver led af et grønt, stenagtigt materiale, der er helt ekstremt hårdt – selv dværgene havde svært ved at hugge sig igennem det. Det er ukendt, hvordan korridoren er opstået. Den slynger sig igennem alle etagerne uden nogensinde at krydse sig selv. Den består af skakterne A til D samt de store gange, der forbinder disse. Den tredimensionelle rumlige form er således:



Hulesystemet

#001: Kornkajen

En stensætning ved flodens bred udgør et yderst praktiskt anløbssted, hvilket andre tydeligvis også synes, idet der allerede er fortøjet en robåd til denne praktiske kaj.

Stensætningen er rigtig nok en kaj, der er lavet af Stenbrødrene, der byggede bryggeriet. Der er et overgroet togspor (minevognsstørrelse), der starter her, der kan fornemmes med et sansetjek 12. Det leder op til #401 - men først forbi #002. Ellers kan hovedindgangen (#201) anes – og vejen derop leder ikke forbi #002.

Robåden ejes af eventyrgruppen, der er fanget i #202

#002: Viadukten

En viadukt, hvor vejen op til hovedindgangen (#201) går over sporet op til maltlageret (#401). Viadukten er fænomenalt stenarbejde, men voldsomt vejrbidt.

I nærheden går en hest og græsser fredeligt. Den er et prægtigt eksemplar, gråskimlet og langmanet. Den har ikke saddel, bidsel eller noget - der er ingen tegn på en ejer.

Hesten hedder Abildgrå, er meget intelligent og afskyr en hver form for ejerskab. Den vil helst være i fred, men folk, der behandler den med respekt og ærbødighed, kan få dens velsignelse med et betydningsfuldt prrr. Ve den der prøver at indfange den. Den lader gerne til at følge med for at kunne få en større hævn senere. Ved trusler stikker den af, men kommer gerne tilbage til det gode græs senere.

Abildgrås velsignelse: Resten af dagen har den velsignede fordel på Behændighed-tjeks.

#003: Jomfruens kilde

På toppen er et firkantet bassin - ca 2 meter på hver led. En kvindestatue i ren hvid marmor hælder vand ud af en krukke, der løber ned i bassinet. Ti meter væk er der et bronzerør, 1 meter i diameter, der stikker 2 meter i vejret. Der kommer en tyk, hvid røg op derfra. Der er et tilsvarende rør 3 meter længere væk uden røg.

Kilden er svagt magisk (aura, 20 for at sanse) og giver 1t6 temporære livspoint, der holder resten af dagen (virker kun en gang hver dag), men kun når drukket fra bassinet - det mister sin effekt i drikkedunke etc. Smagen er dog altid klar og frisk og vandet bliver ikke dårligt. Der er et afløb i bunden af bassinet, men det er druknedøden at blive trukket derned.

Det rygende rør er meget varmt at røre ved (1t4+4 i skade). Det leder ned til #411, men den skoldhede damp giver 1t10+5 i skade hver runde. Dampen kan omdirigeres andetsteds i hulesystemet (#301). Bed om et Sansetjek 6, hvis de er henne ved røret. Hvis det lykkes, ser de en gammel, forvitret sten på toppen af en lille dysse. Den har fire buede striber helt overgroet med lav.

Det andet rør leder ned til #412, der er ikke noget damp, og begge rør kræver reb for at komme ned i.

#004: Den gyldne uglebjørn

En stor huleindgang i siden af bjerget. Der ligger kadaverrester foran og inde i hulen - mestendels itubidte knoglerester og skindtotter. Lugten er voldsom og uden tvivl af rovdyr.

Hvis man kommer om dagen, ligger her 3 uglebjørne og en unge og sover. Det er muligt at snige sig ind, B12. Om natten er hannen og 4 ud 6 også den ene hun ude at finde føde. Ungen er altid i hulen sammen med en hun.

Hannen er uglebjørnenes svar på gorillaernes sølvryg - han er en gylden uglebjørn. Større, stærkere og mere udspekuleret. Hans fjer er gyldne i kanten, hvilket gør ham til et underfuldt syn. Nakkefjerene er eftertragtede af Kejserrigets skrivere, og købmænd giver gerne 2 guld per fjer. Der er 16 nakkefjer, og for hvert sår uglebjørnen får, ødelægges en nakkefjer. Hvis tærsklen overskrides, bevares nakkefjerene. Bed spillerne slå et I10, og hvis én af dem lykkes, så fortæl dem om nakkefjerene.

Gylden uglebjørn

F18; T16; S16; R16, M18;

A 2xKlør+8 1t8+6; Bid+10 2t10+6.

Ekstrem succes (17-20): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde

Alternativt angreb: Omfavne+8 2t10+4 og ofret er fanget i uglebjørnens favn, kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhedsgrad 14

Alternativ for 1 klo-angreb: Finte, uglebjørnen foregiver at angribe, men overrasker og bringer modstanderen i en sårbar position. Modstanderen skal lave et RI14 - hvis det fejler, har denne -4 til sit Forsvar indtil slutningen af sin næste runde.

Uglebjørn (hun)

F16; T12; S10; R16, M18; A 2xKlør+4, 1t8; Bid+8 2t8+4.

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

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

Ungen er knap en uge gammel, fjerløs og er ikke nogen trussel

#005: Maltristeriet

Nogle rester af vejrbidte mure - med de umiskendelige tegn på dværgebyggeri - er hjemsted for 5 hvide telte sat op hulter til bulter.

Lejren bebos af folk i hvide kåber, der hilser en velkommen. De spørger, om man er medlem af Den Hvide Labyrints Orden. Hvis man er, får man alle rygter, ordenen har samt gratis valg af tre ting fra købslisten - til gengæld forventes man at hjælpe med missionen uden kompensation.

Alle er velkomne, kan handle, samle rygter samt acceptere lederens mission.

#005a: Ekspeditionsleder Valiantes

Valiantes fortæller om, at de er udsendt af Ordenen for at finde en magisk ting, som de mener befinder sig i bjerget. Han vil tilbyde dem en mission, hvor han vil give 20 guld per person, hvis de kan bringe den til ham. Det handler om en skriftrulle, der omhandler noget hvidt.

Han har også et rygte, som man kan få, hvis man klarer K12: Der er en indgang til et rum med en bro bagerst i den hule, hvor der lever hulebjørne. De har set det, og en enkelt modig mand sneg sig derind og prøvede at frem og tilbage over broen – så åbnede der sig en dør bagerst i rummet, men den forsvandt, da han gik over til den.

Om ordenen vil han fortælle, at den kun er for troldfolk og at den har et højere mål, han ikke kan tale om. Han kan ikke indvi nogen her i lejren, men inde ved Fæstningen er der et sted - hvis man kan finde det.

#005b: Udstyrsansvarlig Melania

En midaldrende fåmælt dame, der sælger følgende:

Værn mod udøde (Skriftrullen fra Ishme-Dagan), 1 stk, 17 guld

Svæveolie, 2 stk, 1 dose, 20 guld

Edderkoppeolie, 1 stk, 2 doser, 16 guld

Dødemandsstøv, 2 poser, 23 guld

Det er også muligt at få lokket et rygte ud af Melania på et K14: Flagermusefolket – der bor oppe i en af rørene på toppen - plejer at finde en ulyksalig sjæl, som de udråber til deres konge. Typisk binder de personen og tilbeder denne længe efter, at denne er død.

#005c: Dinos

En ung, ranglet mand. Kan nemt overtales til terningespil - han spiller op til 10 guld væk.

Dinos har også et rygte, hvis man klarer K8: Eventyrer-gruppen, der kom i robåden, gik ind ad hovedindgangen, men er ikke set komme ud igen.

#101: Den indre kaj

En åbning i klippesiden antyder en hule inde i klippen - med roligt vand ser det ud til. Åbningen er stor nok til, at en flodbåd kan gå derind - men der er ingen anelse om højden og dybden længere inde vil tillade det. Et sansetjek 12 gør en opmærksom på tilstedeværelsen af frøfolk.

Indenfor i hulen er der rigelig plads til en flodbåd, og der en en dværgeskabt kaj, hvor der kan lægges til og fortøjes. Men der er også en hel eskadre (1t6+20) frøfolk udsendt for at indtage dette lovende nye sted.

Der står to tønder øl, som burde være til at fragte med. Intet problem på en flodbåd, tung last på robåde og tømmerflåder. Umuligt til fods.

Man vil blive antastet så snart man sejler ind i hulen ved, at der dukker frøfolk op rundt om båden.

Vejen markeret med N1 er en sliske oppe fra køkkenet. Den er svært at kravle op ad. B10-man kurer tilbage til #101.

Frøfolk-soldat

F16,T6,S3,R12,M11,A: Spyd+4, 1t6+2

Amfibier: Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand, og er generelt ikke besværet af vand – herunder kamp fra vand op mod båd.

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

Taktisk formation: Trænede soldater kan arbejde sammen og dække hinandens ryg. De kender formationer, der sikrer et effektivt angreb og forsvar mod uorganiserede modstandere. 10 eller flere frøfolk-soldater kan bruge en team-handling på at gruppere. Herefter agerer de som én modstander, der har Forsvar 20 og et angreb på +10 mod hver modstander, hvor skaden er 1t6+2. Når tre sår er pådraget, dør et frøfolk – dette sker også, hvis en tærskel på 6 overgås. Når formationen kommer ned på 6 frøfolk, opløses den.

#102: Lageret

Rummet er fyldt med kæmpe ølankre der står på rad og række. Hvert anker er 3 meter i diameter og lige så langt, og det er ikke transportabelt.

Her har frøfolket deres hovedkvarter. Der er stillet borde op, og frøfolk-kommandanten ordner tingene herfra med et rend af ordonnanser, der hopper ind og ud.

Blandt ølankrene står der i alt 3 mindre ølankre,, som burde være til at fragte med. Intet problem på en flodbåd, tung last på robåde og tømmerflåder. Umuligt til fods.

#103: Klaringstankene

Store, lave tanke fyldt med vand fylder rummet. Rundt om vimser frøfolk-videnskabsfolk, der ivrigt eksperimenterer med at avle frøer i tankene. De er ellevilde med det rene, friske vand, som kommer fra Jomfruens Kilde. De vil gerne lades i fred og har ikke lyst til at slås.

#104: Vagtstation

To frøfolk-soldater er på vagt her, da trappen er primær vej til resten af systemet. Hvis man kommer fra trappen, vil de antaste en og være mistænksomme – og hurtigt tilkalde hjælp, mens hvis man kommer fra et andet rum, er de pænt ligeglade, eftersom de anser en for at have lovligt ærinde (dette gælder ikke, hvis man bryder igennem muren fra #108).

#105: Ordonnans-station

Unge frøfolk på vej op i graderne. De hopper med beskeder, ærinder og andet forefaldende arbejde. De hænger ud her, når der ikke er noget at lave. Der vil typisk være 1t6 ordonnanser i rummet, og de er nysgerrige efter alle rygter og nye ting, der sker. De er åbentsindede overfor fremmede.

Iblandt sig har ordonnanserne 35 sølv på sig.

#106: Efterretningsrum

Stille travlhed præger rummet. Sagte, koncentreret kvækken, nøje studeren af kort og nogle, der ihærdigt tager notater. Der står et stort bord midt i rummet fyldt med kort og omkranset af efterretningsfolk. Eventuelle forhør vil blive holdt her.

På den sydlige væg hænger en lille daggert, der bliver undersøgt grundigt af tre frøfolk. Dette er Hungir, der findes i det magiske appendiks.

Døren til #107 er tyk, tung og boltet grundigt. Ved siden af hænger nogle heldragter i læder og i dværgestørrelse, der er gamle og mørnede, men stadig brugbare. Frøfolkene vil bruge gangen ned til #107 som fængsel, hvis de har behov for det. Den har ingen lås – kun bolte. Det kræver et Vælte&Nedbryde-tjek 22 for at bryde igennem døren, når den er

boltet. Op til to andre kan give en hjælpende hånd, og hvis det fejler med mere end 8, så tager alle 1t4 i skade. Efter tre forsøg er der ikke håb om, at det vil lykkes på noget tidspunkt (ingen yderligere forsøg).

#107: Dragens Hule

Gangen herned til er en meget lang trappe nedad, der ender i endnu en tyk dør.

Rummet er en bar, naturlig hule, hvor der kommer overophedet damp ud af utallige sprækker. Dampen drives op i et hul i loftet.

Hvis man ikke har en sikkerhedsdragt på, når man åbner rummet, tager man 6t6 i skade og 3t6 i skade hver runde efterfølgende. I sikkerhedsdragt er man sikker de første 4 runder, hvorefter man skal foretage et RU4 eller tage 1t6 i skade. Hver runde øges sværhedsgraden med 1, og hvis tidligere tjeks er fejlet, stiger skaden først til 2t6 og så til 3t6.

#108: Det Sorte Folks arnested

Åbningen ud til dværgedelen (#105/#106) er muret til - det kan umiddelbart ses fra begge sider.

Et udslukt bål midt i rummet. Omkring det sidder 10 skikkelser - de er fuldstændigt udmagrede, så der kun er skind og ben tilbage - og skindet er gennemsigtigt, så man kan faktisk se knoglerne. Dem og så blodbanerne, der er fyldt med sort blod, der stadig pumpes rundt i kroppen uden et hjerte (eller andre organer). De har et lændeklæde på, men ellers ikke noget.

Folket af det Sorte Blod vogter over Ordets Dome (#110), som de mener er farlig for nogen som helst at bruge eller være i nærheden af. De vil derfor ikke tillade nogen at gå derind, og vil forsøge at blokere dem vejen. Folket har intet forhold til tid. At de "snart skal ud på vagt", kan godt være om et år. De føler, at det var for nylig, at Cerebroerne angreb dem for at få adgang til Domen (det er tusindvis af år siden). De er ekstremt resignerede af natur. De er forbandet til at vogte stedet resten af deres uliv. De er konstant sultne, men kan ikke fordøje noget.

Folk af det sorte blod

F: 14, T: 10, S: 4, A: Hænder+6 1t6

Våbeneffekt (på 20): Brugeren inficeres med det sorte blod

Udød - folket af det sorte blod tæller som udøde med dertilhørende immunitet overfor søvn, gift etc.

Det sorte blod: Når et folk gives et sår, skal der slås et RU6 (tæller som sygdom). Hvis det fejler, rammes angriberen af blodet og nedkalder Det Sorte Blods Forbandelse over sig. Hvis folket fældes ved at overgå dets tærskel, laves et RU10 med samme udkomme.

Det Sorte Blods Forbandelse

Offerets blod bliver øjeblikkeligt sort. Dette kan ses på læber o lign steder. Dette koster 1 Karismapoint, der ikke kan helbredes. Det er ikke længere muligt at fordøje mad, der passerer uhindret igennem. Det er ikke længere muligt at helbrede via mad (f.eks. en nats søvn). Til gengæld behøves offeret heller ikke at spise noget - det sorte blod holder kroppen "levende". Langsomt mister kroppen musklerne og huden bliver gennemsigtig. Efter hvert scenarie mister karakteren 2 i Karisma. Hvis Karisma når 0, vil karakteren blive udød, men kan ellers fortsætte. I dette forløb mistes heller ikke noget i de andre evner - dette erstattes af det sorte blods kraft. Alle niveau 10 evner erstattes af Vogter af det Sorte Blod - karakteren vender tilbage for at vogte Ordets Dome. Forbandelsen kan fjernes ved at fjerne alt det sorte blod og erstatte det med rent blod - men der må ikke være den mindste smule af det sorte blod, da det forvandler det rene til sort ved berøring. Dette skal gøres inden karakteren er blevet en udød.

#109: Den Sorte Spåkone

I rummet hænger der sorte, lasede klæder ned fra loftet. I midten anes et lys. Når man kommer derind, sidder et folk af det sorte blod. Hun har en sort, laset kjole og et tørklæde om hovedet. Hun kigger i en krystalkugle, der lyser sort.

Moanda kan spå folk, hvis de tør - hendes forudsigelser er sandheden og ikke lavet for at behage folk, som hun forklarer. I virkeligheden er det forbandelser, som hun fremsiger.

Når hun spår folk, glimter, glitrer og roterer det sorte lys i hendes kugle, mens hun messer noget uforståeligt. Så intonerer hun alvorligt forudsigelsen, der findes ved at slå en 1t4 tre gange og vælge fra hver af de tre tabeller nedenunder.

Den sorte spåkones forbandelse

Den forbandede kan ikke stige til niveau 10 før spåkonens forudsigelse er blevet opfyldt. Der er ingen anden kendt måde at ophæve den på end at lade den blive opfyldt.

1t4:
En ven
En fjende
En betroet
En fremmed

1t4:
Lyver for dig
Fortæller om en skat
Falder dig i ryggen
Leder dig i fordærv

1t4
I en kamp
I en forhandling
På det værst tænkelige tidspunkt
Ud af det blå

#110: Ordets Dome

Et kæmpestort rum med et svagt hvælvet loft. Loft, vægge og gulv virker til at være i sandsten. Der er et svagt lys i rummet, der virker til at komme fra hele loftet uden at have en tydelig kilde. Der er tre gange ud fra domen.

Magien i rummet er meget kraftig, og hvis nogen prøver at sanse magi i rummet, er det RI10-1t10 i skade/Sanser er overvældet i en runde.

Når ord siges højere end en hvisken, begynder de at lyse op, så snart de forlader munden. Herefter farer de op mod domen, mens de får mere og mere kraft. De bliver til kraftord (tilsvarende power word: kill), der rikochetterer tilbage i en uforudsigelig vinkel. Alle ord, der bliver til kraftord, har en effekt, der nogenlunde svarer til ordets betydning. Dette er, som spilleder, en udfordrende improvisationsøvelse, for domen skal være mere farlig end brugbar - heling (og andre ord) har altid en sideeffekt, og den ene gang er ordet blåt og kantet; den næste er det grønt og bølgende, og effekterne er forskellige deraf.

#111: Sentient itch

Det er en tør grotte med en lidt stikkende, prikkende fornemmelse i luften. Der høres regelmæssigt lyden af kradsen.

Grotten bebos af intelligente klø'er - ikkekorporlige væsener, der elsker at hoppe over på andre levende væsener og skabe kløe. RB12-man er blevet vært for en kløe. Den sidder typisk et sted og skaber en ubærlig kløe. Hvis man prøver at kradse der, flytter kløen sig lidt og fortsætter. Den er også god til at forudse forsøg på at fjerne den.

Når man har en kløe på sig, har man ulempe på alle handlinger. Efter en time falder den af - mæt og tilfreds.

#112: Gaudius og en skat

I grotten ligger der en mand på gulvet med et jernspyd op gennem låret. Han stønner svagt og har det rigtig skidt. Spyddet sidder fast i gulvet, og er 1,5m højt, men hvis man får ham af det, kan førstehjælp, helende drik e.lign. gøre ham selvhjulpen.

Han ligger også henover en lille skattekiste nedfældet i gulvet. Først er han for langt væk til at bekymre sig om det, men snart vil han gøre alt for at holde det for sig selv. Han mener det er hans - han fandt det og har lidt for det. Skrinet indeholder et par pacibus - to stumpe guldklumper, rigt dekoreret, der kan sættes på et vædderfolks horn. De giver vædderfolket +2 til forhandlinger, der handler om at bilægge stridigheder. De er 20 guld værd hver især - det halve (altså 10 per styk), hvis de sælges hver for sig, og det ved Gaudius godt.

#113: Den levende hule

Grottens vægge skælver - langsomt frem og tilbage. Gulvet føles stenagtigt, men alligevel en anelse eftergivende (lige som den "asfalt" på legepladser, man kan lande blødt på). Der er adskillige fremspring rundt om på vægge, loft og gulv. En gang i mellem åbner fremspringene sig, og der kommer dunster ud.

#114: Kanariefuglen

Når man kommer ind i hulen, vil man kunne høre lyden af en kanariefugl - lidt som en hvisken. Ekkoet deraf. Ikke helt i denne verden.

Efter kort tid i hulen, skal man foretage et RU10-1t4+1 i evneskade på udholdenhed pga giftige gasser. Man begynder at hoste og gispe efter vejret. Andre er ikke besværet eller mærker noget. Hvis man fortsætter med at opholde sig i hulen, lyder kanariefuglen igen, og et nyt slag foretages. Hvis man holder vejret, kan man sagtens løbe igennem rummet uden at indånde noget.

Dværge bruger kanariefugle til at få en advarsel om kuldioxid og andre giftige gasser. Hvis kanariefuglen dør, er det med at komme ud. I dette rum døde der en kanariefugl - og pga det høje maginiveau blev den til et spøgelse.

#115: Krystalkrebs

Hulen består af grove, uregelmæssige klippevægge. Der er tynde stalagmitter (dem fra jorden) rundt omkring i hulen, men ingen tilsvarende stalakitter, og de er lavet af noget, der ligner kvartskrystal. Hvis man kigger lidt, kan man se små krebs, hvis bagende ikke er gemt i en konkylie, men i et krystal. Krebsene er ikke mere end 2 cm lange, og de arbejder utrætteligt på at bygge hver deres stalagmit højere. Krystalkrebsene er et under.

Det er muligt at smadre stalagmitterne med hamre for at tage dem med sig, men der for i alt 25 guld, da krystallerne ikke er så pæne knuste, og man er tungt lastet.

#116: Glas-åkander

Hele grotten er en klar sø, hvor man kan se flere meter ned. Der virker til at være et svagt, blåligt lys nedefra, der dog ikke kommer fra nogen enkelt kilde. Hvis man kommer fra #110, kan den anden udgang ikke umiddelbart ses. Sanse 10+opdager man udgangen. Bonusser til at opdage hemmelige døre og arkitektoniske evner (f.eks. dværgens) giver fordel, hvis ikke andet er angivet.

Hvis man hopper i vandet ved bredden (der er dybt helt ind til kanten som en pool), finder man ud af, at vandet har magiske egenskaber, der fjerner legemsdele. Typisk vil tæerne forsvinde først - lidt ligesom syre, men uden smerte og det er, som de aldrig har eksisteret. Derefter vil benet forsvinde længere og længere op. Det kan helbredes med Bringe Balance.

Hvis nogen prøver at drikke vandet, vil først deres læber forsvinde, herefter vil vandet langsomt opløse deres mavesæk, og hvis ikke en Bringe Balance bruges inden for en times tid, vil de få et hul i maven (ud gennem huden), der ikke kan overleves.

Men et skridts længde ude, vokser der glasklare åkander, der usynligt dækker overfladen. Disse kan man gå tørskoet over på den anden side på.

Fra den anden side kan man se udgangen mod #110, men åkanderne vokser heller ikke helt ind til kanten her.

#117: Den døende kæmpemuldvarp

En aldrende kæmpemuldvarp har lagt sig her for at dø. Den vil gerne have fred, og hvis man ikke vil give den det, skal den nok selv sørge for det. Der ikke mange, der ved det, men muldvarper slår gerne på dem, der er mindre end sig selv.

Stor som en bjørn, med gråblank pels og et par kæmpe grabber med lange, voldsomme kløer

F13,T8,S4,R10,M10,A: 2xklør+6,1t10

Effekt (19-20): Kløerne borer sig dybt ind i kødet, og kæmpemuldvarpen graver et stykke kød ud af offerets krop, der tager 1t4 i evneskade i Styrke samt 2t10 i almindelig skade.

#118: Pons Ansinorum

Et aflangt rum, hvor der står en bro på langs i rummet. Broen er lavet af en marmorlignende sten, der er i ét ubrudt stykke. Broen leder ikke henover noget.

Der er umiddelbart ikke nogen udgange af rummet.

Broen er en prøvelse, der skal forhindre, at uværdige kommer op til Cerebroernes tempel. Hvis man går over broen, sker der ikke noget. Man skal gå uden om den, henover den (mod vest) og så kan man se en åbning i østenden (til #117) - men man skal gå udenom igen, ellers forsvinder åbningen igen. Det er også muligt at åbne to skatterum i siderne, men her skal man gå udenom, henover mod vest, så hen midt for broen i den sydlige side og kravle over den og så viser den sydlige åbning sig (#119), men man skal udenom, ellers lukker den igen. Endelig kan man fortsætte efter at have kravlet over fra syd med at gå over broen mod øst denne gang og så kravle over fra nord for at åbne #120 - hele tiden observerende konceptet med at gå uden om.

#119: Cerebroernes skatkammer

Et bart stenrum med et lille skrin på en lav piedestal, hvor i der ligger ædelstene for 75 guld

#120: Den magiske lanterne

Rummet er et bart stenrum, der er tomt pånær en lav piedestal, hvor der står en smukt ornamenteret sølvlampe med skodder for tre af siderne. Dette er den magiske skat, Lanterna Viae

#201: Ankomsthallen

Udenfor er der en pænt udhugget gang ind i bjerget. Det tyder på, at der engang har været porte for, men de er forsvundet for længst.

Et enormt, aflangt rum strækker sig foran jer. Der ser ud til at have været en bar eller lignende i midten, men den er ødelagt nu. Mere markant, så er rummet fyldt med orker - mere end 20 - og de ser ud til at have camperet her et stykke tid.

Orkerne forsøger desparat at bryde igennen porten nede i enden af rummet, der markerer skellet mellem den "offentlige" del af bryggeriet og de beskyttede, indre dele.

De har været camperet en lille uge, og humøret blandt dem er en krudttønde pakket i nitroglycerin. Der er tre bander ledet af hver deres løjtnant, og de er alle ledet af Blegøre, der er høvdingens søn, der er på sin første mission og desperat for at blive en succes og skabe sig et bedre navn end sit nuværende. Den eneste, der støtter ham, er Tante Vand (se #203), hvilket på en måde gør det hele værre, men de andre er bange for hende. Så Blegøre vil gøre alt for at fremstå stærk, handlekraftig og selvstændig. Han skal ind gennem porten og skaffe øl - koste hvad det vil. De tre løjtnanter, Blodhår, Marvflækker og Nyremos, er på nippet til at vælte Blegøre. De har hhv 6 5 og 4 orker under sig.

Ork

F12,T6,S2,R11,M12,A: Økse+2,1t8

Amokløb: Orker kan storme ind i kamp. De får fordel på deres angreb, hvis de laver stomløb.

Orkløjtnant (Blodhår, Marvflækker, Nyremos)

F13,T8,S3,R111,M12,A: Økse+4, 1t8+2

Amokløb

Krigsbrøl – orkledere kan opildne deres fæller med voldsomme krigsbrøl. Krigsbrøl er en parlayhandling, som kan ophæve en frygteffekt. Orkhøvdingen laver et tjek (1t20+4) mod det værdien af den handling, som skræmte orkerne. Hvis frygten ikke skyldes en magisk effekt, har orkhøvdingen fordel på sit tjek.

Orkhøvding (Blegøre)

F14,T9,S4,R11,M12,A: sværd+5, 1t8+3

Amokløb, Krigsbrøl

Ekstrem succes (19-20): Skamferende ar – orkhøvdingen tildeler sin modstander et skamferende ar. Modstanderen mister 1 karismapoint, og ofret har fremover ulempe på forsøg på at intimidere, true eller skræmme orker

Hvis det kommer til kamp, vil orkerne i kraft af deres store antal forsøge at tilfangetage modstandere.

Stunt-manøvre: *Tilfangetage*, orken prøver at fange og holde sin modstander fast. Denne laver et angrebsrul +4, og hvis det lykkes, har orken fat i sin modstander. Modstanderen kan i sin tur forsøge at slippe fri med S14. Hvis orken eller dens fæller opnår tre succesfulde angreb på denne vis inden modstanderen formår at slippe fri, er modstanderen ubønhørligt fanget og kan ikke kæmpe videre. Hvis modstanderen er holdt af to orker, er det S16. Orken har +4 på sit angreb, hvis modstanderen er Væltet omkuld.

Fanger vil blive forsøgt handlet med dem bag porten (se #204) uden held, tvunget til at bryde igennem porten, smidt ud, torteret og/eller stegt afhængig af, hvordan de opfører sig.

Porten indtil #204 har en kompleks lås med sværhedsgrad 16. Vælte&Nedbryde er 24, hvis orkerne hjælper til (de har prøvet det samme i en uge nu).

#202: Herretoilet

Her hutler 8 gobliner sig sammen, der holdes som slaver af orkerne. De skal lave mad, hente brænde og ordne affald. De er så underkuede, at de sandsynligvis stikker nogen, der prøver at hjælpe dem, til orkerne. Der er et kobberdæksel (til rørsystemet), der kan åbnes med et Mekanik-tjek 6.

#203: Dametoilet

Her har Blikdød, også kendt som Tante Vand blandt familie, slået sig ned. Rummet er tungt af røgelse, og orkgrafittien virker til at have et formål. Sandsynligvis sidder Blikdød i trance, og kan ikke lide at blive forstyrret, ellers er hun ved at ofre nogle små dyr. Hun har et blødt punkt for sin nevø, Blegøre, men ellers har hun meget lidt tålmodighed med andre.

Der er et kobberdæksel (til rørsystemet), der kan åbnes med et Mekanik-tjek 6.

Orkshaman, vand

F12,T6,S2,R11,M12,A: Daggert+2,1t4+1

Tåge: En vandets shaman kan fremkalde tåge som en trolddomshandling. Dette giver alle i området ulempe på deres angreb.

Kogende blod: som en trolddomshandling kan en vandets shaman få blodet til at koge i en modstander ved at pege på modstanderen, mens de laver fagter med den anden hånd. Dette er et magisk angreb, hvor modstanderen skal lave et RI12-2t8S. Denne magi kan bruges hver tredje runde.

Vand på gulvet: Som en trolddomshandling kan en vandets shaman få vand til at pible frem under en modstanders fødder. Denne skal lave et B12-personen vælter omkuld og slår sig for 1t4. Denne magi kan bruges hver anden runde.

#204: Forsvarsrum

#a: Her er mellemrummet, hvor indtrængere ikke kan komme igennem, mens man beskyder dem fra skydeskårene. Rummet har en port i hver ende, der er nemt at åbne indefra, men kræver umenneskelige kræfter udefra. Der er gitre for nogle smalle åbninger indtil den indre side, #b, og porten derind kræver et styrketjek 24, eller klare den komplekse lås, der er sværhedsgrad 16.

Herinde er en gruppe eventyrere fanget. De er ramt af en god del undergangsstemning. De har været fanget mellem en dør, de ikke kan bryde op (ind til #b) og orkerne i ankomsthallen, der kræver øl og truer med død og ødelæggelse. De har ikke mere mad. De har til gengæld fundet en lille kiste med guldsager for i alt 20 guld.

Vilhelmus Portus, niv 1 lykkeridder, leder, uerfaren og skyder skylden på alt og alle

Inira Mireus, niv 2 helligfolk, kejserkulten, stoisk og overbevist om, at dette er de Udødeliges straf for at være taget på eventyr.

Soros Purgatum, niv 4 alkymist, resigneret og undergangsbetonet - har indstillet sig på at skulle dø der og udbreder sig gerne om det

#b: Rummet består af en smal gang foran porten til #a, samt to trapper op til en hævet del langs a-rummet, hvor der er smalle åbninger ind til med jerngitter for.

#205: Forsamlingshallen

Denne kæmpe hal er stille og majestætisk. I gamle dage var den et knudepunkt, men nu ligger den tyst hen. Væggene er seks meter høje og loftet rejser sig stejlt op i mørket derfra. Gulvet er en mosaik af obsidian og fliser med sølvskær og væggene har smukke basrelieffer af dværgenes helte.

#206: Mesterens kontor

Døren fra #205 er låst med en simpel lås 8. Fra køkkenet er der åbent. Der står et stort skrivebord, dækket af støv, hvor der er en aflåst skuffe, simpel 10, hvori der ligger en helbredende drik og 70 sølvstykker. Drikken smadres, hvis man slår sig vej ind til den. På væggen hænger en stor træplade, hvor der er en masse riller i, hvori der hænger små farvede metalstykker i grupper.

I hjørnet står en stor lampe, der sidder fast i gulvet. Ved siden af, ligger en mystisk boks. Et mekanik-slag 8 kan få den til at afgive en flamme, der ikke kan pustes ud. Den kan tænde lampen og den kan tages med.

#207: Køkken

Rummet fremstår, som om der var ved at blive lavet mad, da det blev forladt - der er dog ikke noget i gryderne. Herinde er der 10 flammekvælere:

De er helt sorte oozes, der elsker varme. Når en varmekilde kommer i nærheden, lader de sig falde ned på den. Dette kvæler så godt som altid varmekilden, da de er meget våde. Hvert minut skal hver spiller slå et undvigetjek 10, hvis de har en fakkel, og 6, hvis de har en lanterne. Andre varmekilder kan have andre sværhedsgrader. Hvis et slag fejler, lander en ooze på faklen/lanternen, og den går ud. I fuldkommen mørke er det mere end almindeligt svært at finde ud, og der er stor chance for at falde over borde og stole. Flammekvælere, der har ladet sig falde, kravler tilbage i løbet af en dags tid.

N2 er en sliske ned til #101 (til affald). Det kræver B10 ikke at falde og kure ned – men man lander "blot" i vandet i #101.

#208: Spisesal

Der er borde og bænke til en større forsamling. Alt står pænt, parat og forladt.

Oppe i loftet hænger der en større forsamling (20) flammekvælere. (se #207)

Hvis man leder i rummet i en ti minutters tid, så finder man Mengir, en magisk daggert, der er beskrevet i det magiske appendiks.

#209: Fermenteringshal

Rummet er meget højt (9m) og centralt står der 6 meter høje kobberkedler/siloer - fire styks. Adskillige rør går til og fra dem. I niveau med deres top, løber der en tre meter bred løbegang rundt under loftet. Den ser ud til at være i metal med ottekantede udstansninger.

#210: Mesterens værelse

Rummet har blot en stor, bar stenkasse - så spartansk, som kun en dværg kunne sove i. På den ene væg hænger en fint ornamenteret dværgedaggert i overstørrelse. Den svarer til et kortsværd i længde, men æggen er ikke skarp, og den kan ikke blive det. Det er en pynteting, men den kan indbringe 20 guld.

Sansetjek 6 for at finde det skjulte "pengeskab" i væggen. Det afsløres ved at glide fingrene henover væggen, hvorved et nøglehul blotlægges. Kompleks lås 14+Skabet svinger åbent, og der er et pergament med dværgeruner på-Ingen succes, der kan prøves igen-4: En gråsort giftgas spreder sig i hele rummet. RU10 (mod gift)-2t6S. Giften kan aktiveres mange gange. Pergamentet viser sig at være opskriften på dværgenes øl.

#211: Bungo og sirenen

Rummet er fyldt med en tung, klæg parfumeduft. Mod den ene væg står en kæmpe himmelseng med tunge gardiner. I sengen ligger en halving sammen med en meget smuk kvinde.

Halvingen er Bungo, der er berømt/berygtet fra tidligere eventyr. Kvinden viser sig at have en skrækindjagende mund med sylespidse tænder.

Hun er en sirene, der er halvt skræmt over indtrængerne, halvt savlende over det friske kød, der lige er ankommet.

Bungo vil beskytte hende, da han er meget forelsket i hende. Han undgår at blive spist ved at fortælle hende historier fra sit liv.

Under sengen står et skrin med guldtingeltangel for 30 guld.

Sirene:

F14,T9,S5,R13,M13,A: Øresønderrivende sang+5, 2t8+vækket eller Bid+5,1t8+gift

Vækket – vækker sovende væsner eller væsner i trance (også af magisk søvn og trance)
Gift – søvndyssende gift. Resistens (gift)-tjek 10 eller ofret falder i en dyb søvn, som varer i 6-24 timer.

#212: Templets helligste

Rummet dirrer af magisk kraft, så alle kan mærke det. Brug af sanse magi medfører øjeblikkeligt 1t8 i skade og magidøvhed i 10 minutter. Midt i rummet står et fad på 3 meter i diameter, hvis indhold gløder af kraft. Farven afhænger af, hvilken dør, man kom ind af: Øst - rød, Vest - grøn, Syd - gul. Man kan gå igennem rummet, ud af en anden dør, og hvis man går ind ad den igen, har væsken nu den farve, som den pågældende dør dikterer. Hvis ens medeventyrere bliver stående i rummet, kan man ikke se hinanden, da man er på hvert sit plan - der er dybest set fire rum i rummet (der er også en blå variant, der svarer til Nord). Man kan bevæge sig mellem de fire planer, mens man er inde i rummet, ved at dreje sig en kvart omgang og slå I6+man skifter til det plan, som man drejede sig imod- man ser fjoget ud. I kamp er dette en trolddomshandling. Cerebroer kan gøre det som deres bevægelse i turen (så de kan også nå noget andet), og de klarer automatisk deres slag. (Folket af det sorte blod er tilstede på alle planer samtidigt).

Hvis man drikker af fadet, forvandles man. Hvis man drikker flere gange (uanset farve), gives der -1 per yderligere gang. Fortæl spilleren, hvordan drikken virker til at kæmpe nede i maven med det, som denne allerede har hældt derned. Bringe balance kan fjerne alle effekter på én gang, og dette nulstiller også det, der lægges til slaget.

Den gule væske:
<=0: Knoglerne begynder at vokse uhæmmet ud gennem kroppen, hvor de bliver til lange stænger, inden de stopper deres vækst. Dels giver det 3t8S og dels gør det bevægelse umulig.
1: Kroppens knogler bliver krøllede. Dels er det smertefuldt (1t6S), men det giver også 1t4+1 i Behændighedsskade
2: Begge hænder gror en ekstra finger - det giver +1 til at skyde med bue (til angrebsslaget)
3: Fødderne vokser sig hårde på undersiden. Det giver fordel på slag, der handler om at modstå ting fra jorden (f.eks. partisansøm)
4: Knoglerne udvikler ekstra ledbånd, hvilket giver +1 til Behændighed.

Den grønne væske:
<=0: Musklerne svulmer op til groteske proportioner, og personen ender med at ligne en bold på flere meters bredde. Man kan blive trillet på store steder, men man kan ikke selv bevæge sig.
1: Musklerne i kroppen bliver luftige, og der tages 1t4+1 i Styrkeskade

2: Musklerne på brystet vokser sig større (ja, tydelig six-pack), og der fås +2 på Vælte&nedbryde-tjeks
3: Musklerne i ballerne vokser sig store, og der er +4 til at hoppe/springe
4: Musklerne i kroppen muterer og får ekstra fibre og bliver grå (kan ses gennem huden). +1 til Styrke.

Den røde væske:
<=0: Sjælen løsrives fra kroppen. Den kan eksistere for sig selv, men den kan ikke interagere med den virkelige verden. Kroppen falder livløs omkring.
1: Din sjæl krymper og vrider sig. 1t4+1 Visdom-skade
2: Din indsigt i de (halv)menneskelige svagheder bliver foruroligende stor (din næse vokser også til dobbelt længde), og du kan lave et Visdom-tjek mod modstanderens morale for at finde ud af, hvad der kan friste væsenet, så længe det er humanoidt
3: Din indre vilje bliver stålhård, og du får +1 til Visdomsbaserede resistenstjek, men du mister alt håret.
4: Din sjæl begynder at pulsere af energi. Du får +1 til Visdom, og der er en svag, lysende glød i dine øjne.

Den blå væske
<=0: Væsken flyder ætsende igennem din hjerne og brænder minder, evner og færdigheder væk. Du kan ikke længere bruge nogen af din karakters evner, og du har -2 til alle tjeks baseret på Intelligens. Du kan ikke få nye eventyrpoint.
1: Hjernen deler al viden op i logisk/rationelt og emotionelt. De to sider kan ikke længere kommunikere. 1t4+1 Intelligens-skade.
2: Din hjerne bliver superhurtig til at udregne matematik. Dine pupiller bliver også firkantede. Du får fordel på Mekanik-tjeks
3: Gamle glemte minder genopfriskes, og din hukommelse kender umiddelbart ingen grænser. Du gror også grå hår ud af ørerne, der dækker dem helt. Du får +2 på Kundskab-tjeks
4: Din hjerne vokser sig større og stærkere, hvilket kan ses på din pande, der skubber sig et par centimeter ud over øjenbrynene. Du får +2 til Intelligens.

#213: Mumiernes hal

Herinde er der små alkover i siderne. Hver er de lukket med en lille dør, og over den en lille lem på måske 10 cm i højden - alle lemme pånær én står åben.

Hvis man undersøger alkoverne, viser det sig, at de er låst inde fra (med en haspe). S6 for at bryde dem op. Inden i hver sidder en velbevaret mumie sammenkrummet i munkeklæder, hvis pandeskal er brudt op indefra og hjernekisten er tom. Der hænger en

klokke ved mumiens ene hånd. I alkoven hvor lemmen ikke er åben, er mumiens pandeskal ikke brudt op.

#214: Processionshal

En simpelt udsmykket hal, hvor der hænger rødorange rober blandt røgekar, små bækkener og musikinstrumenter. På gulvet er den firfoldige stjerne indridset, og man kan se, små folk aftegnet ved hver stjernetak, der ser ud til at dreje omkring. De er aftegnet skiftevis i farverne rød, gul, grøn og blå.

Røgekarene er i guld og er 15 guld værd samlet.

Der er to Cerebroer i rummet.

#215: Kildeværelset

Rummet er tomt pånær en enkelt ting - en lille fontæne uden udsmykning, hvor der løber vand fra et hul i muren ned i et lille halvrundt kar også på muren.

Vandet er fra Jomfruens kilde, så det giver 1t6 temporære livspoint, der holder resten af dagen (virker kun en gang hver dag), men kun når drukket fra bassinet - det mister sin effekt i drikkedunke etc. Smagen er dog altid klar og frisk og vandet bliver ikke dårligt.

#216: Lager

Rummet er ikke så stort - i høj grad føles det sådan, da rummet er fuldt af hylder og på gulvet ligger bunker fra bortrådnede sække og deres indhold. Det kunne være barkmel, der var i dem. Der er ikke nogen spændende ting - blot lerkrukker med støvet af deres indhold, små tindåser, hvis indhold åbenbart var mere værdifuldt (dåserne selv er 5 sølv værd - der er 5). Fra loftet hænger et net, der nok har været brugt til at tørre urter.

#217: Dormitorium

Rummet har simple køjesenge. De står stadig, men ved den mindste berøring bliver de til støv. Der ligger et skelet i en af køjesengene i grå klæder og med et langt, hvidt skæg.

Der er små kister ved sengene, og nede i dem kan man – ved at bruge en 10 minutter – finde personlige ejendele af værdi, som kan indbringe 10 guld ved Fæstningen.

Scene: En Cerebro forsøger med blå lyn at dominere skelettet.

#218: Meditationsrum

Rummet har små podier i to rækker langs væggene. Ved hvert podie er der en bederulle, der står på en stang mellem podiet og loftet, som den kan dreje omkring. Der ligger en Cerebro på tre af podierne.

Midt i rummet er et bord i massivt sten, hvorpå et stenfad står. I fadet ligger tre skriftruller (det er tre Den Hvide Støjs Skriftrulle - se magisk appendiks)

#219: Ankomstrum

Der er en stor, tung dør i et skrå hjørne af rummet. Rummet har dekorative billeder, der består af mønstre i alskens farver. Der ligger de mørnede rester af måtter på gulvet. Langs væggene står der lave bænke. Det ene af de dekorative billeder er lavet på en metalfolie, og kan indbringe 5 guld.

Scene: Hvis man kommer ind udefra (nede fra #118), ligger der noget på gulvet, der et øjeblik efter, man er kommet ind, lyser op med et koldt, blåt skær og svæver op i luften. Det ligner en indtørret hjerne.

Cerebro: F14,T4,S2,R18,M18,A:1 psykisk

Som første handling vil en cerebro bruge:

Frastødning, retrætehandling, alle i området skal lave et RV16 (frygt)-offeret kan ikke angribe i denne runde – heller ikke med magi. I starten af hver runde kan der laves et tilsvarende tjek på deres initiativ, for at se om effekten ophører. Frastødning kan bruges hver anden runde og tæller som cerebroens angreb for runden.

Som en trolddomshandling kan en cerebro lave et af følgende psykiske angreb i en runde:

Dominans - cerebroen kan prøve at undertvinge sig et andet væsens vilje. Offeret udvælges og der laves et RI10+1t4S-Offeret er underkastet cerebroens magt. cerebroen vælger i næste runde handling og mål for karakteren. Denne kan efter sin handling foretage et nyt tjek. Hvis det lykkes, genvindes kontrollen. Hvis det fejler, er offeret trælbundet til cerebroen, indtil en af dem dør.

Psykisk lyn - cerebroen skyder et blåt lyn ud mod modstanderen, der skal lave et RI12-1t10S

Smerte - cerebroen sender en blå bølge ud i alle retninger og alle laver et RI14-1t4S

#220: Abbedens rum

Her er overdådigt udsmykket med guld-indfattede pergamentplakater på væggene (de er 10 guld værd, men skrøbelige) Midt i rummet er et podie med rige klæder draperet henover (også 10 guld værd samt skrøbelige).

På den ene væg er indgraveret en bro. Ovenover den er vist et øje. Nedenunder er vist først juveler og derefter en lanterne. Over hver af de tre symboler er der tekst på et ukendt sprog (milanesisk).

Hvis man kan tyde det ukendte sprog, står der i de tre sætninger:

Gå bort, hvis du søger indsigt

Gå på tværs, hvis du søger rigdom

Fortsæt, hvis du vil finde vejens lys

#221: Fordelingsrummet

Næsten alle damprør (varme rør) i hulesystemet forbinder til dette rum, der har form som en stor kugle med en diameter på ca 6 meter. Midt i rummet ligger en kæmpe, kuglerund sten på cirka halvanden meter med en lidt arret overflade, som kalk ofte har.

Stenen er en form for kedelsten, der har fået intelligens. Den har ikke rigtigt noget mål i sit liv, men den reagerer negativt på forstyrrelser. Kort efter, at nogen kommer ind i rummet, begynder den at trille lige så stille. Hvis ikke man forsvinder der, begynder den at rulle rundt i det runde rum, mens den forholdsvist hurtigt får samlet fart. Så vil den prøve at tromle forstyrrelsen ned.

Levende kedelsten

F10;T12;S*;R12;M*;A:Tromlen

* Kedelstenen har ikke sår, da den ikke tager skade førend tærsklen nås. Det må spillerne gerne erfare første gang de slår på den. Den har heller ingen morale, da den er tankeløs.

Tromlen: Kedelstenen triller rundt for fulde hammer. I hver runde kan alle, der er tilstedeværende i rummet vælge Stunt-manøvren Springe til side. I så fald kan de undgå kedelstenens angreb med et RB6. Ellers skal alle andre lave et RB14, når de har haft deres tur. Hvis det fejler, er det 2t6S. Hvis ingen bliver ramt i en runde, får kedelstenen mere fart på, og skaden stiger med 1t6 for hver runde, indtil nogen rammes, hvorefter skaden starter ved 2t6 igen. Til gengæld lægges der også +2 til skade, der gives til kedelstenen, for hver tilllægsterning til dens egen skade.

#301: Humlelageret

Rummet er fyldt med en form for hvepsebo i overstørrelse. Der er gange på kryds og tværs i mange niveauer i rummet, der er lavet af en tyk papmaché, der ikke føles for sikker at gå på.

Der er 6 "lokationer" i hvepseboet – fire udgange og to steder indeni. Det er svært at finde rundt i labyrinten, og det kræver et rejsetjek 8 at nå frem til en udgang, som man sigter efter (6, hvis man har gået mellem de to udgange før). Hvis man ikke har et bestemt mål, så ankommer man til en tilfældig udgang (eller kobberrøret – se nedenfor). Hvis et rejsetjek fejler, slås for følgende hændelser:

-0: Møde med én Galhveps-goblin

-2: 1t4 Kæmpehvepse

-4: 1t4+2 Galhveps-gobliner

-6: 1t4+1 Galhveps-gobliner med 1t6+2 kæmpehvepse i tømmer

-8: 2t8 Galhveps-gobliner med hver deres kæmpehveps

Udover de viste udgange, er der også to "rum" i hvepseboet:

1: hvor et stort kobberrør kommer op af gulvet, der deler sig i to, der begge fortsætter op i loftet. Hvor det deler sig, er der et stort håndtag. Det står umiddelbart til venstre. Røret er så varmt at røre ved, at man tager 1t4+1 i skade. Der ligger 15 sølvstykker spredt på gulvet.

2: Her holder hvepsedronningen til. For at finde stedet, skal rejsetjekkes lykkes med mere end 4 over (13+). Hun ligger stor og tung og lægger regelmæssigt hvepseæg. Der er både gobliner og kæmpehvepse herinde, der hjælper hende med mad og med at fragte æggene væk. Der er typisk 1t4+1 Galhveps-gobliner samt 2t4 kæmpehvepse der. De er alle ømtålelige og beskyttende overfor dronningen.

Galhveps-goblin

Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd/kortbue+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.

Kamp på hveps: Galhveps-gobliner er berygtede for at kunne flyve på deres kæmpehvepse, og de har udviklet specielle teknikker til kamp fra hvepseryg. De ynder at holde sig oppe i luften, mens de skyder med deres buer på offeret. Her har de Forsvar 14 og angrebet med

kortbuen er med +4. Hvis der er bliver skudt for meget tilbage, vil de lave styrtdyk mod modstanderne og lade kæmpehvepsen foretage sit angreb. Her er de i stand til at bevæge sig før og efter angrebet, så de når på afstand igen efter at have angrebet. Kun modstandere, hvis initiativ er lavere end goblinens kan forsøge sig med et nærkampsangreb (udskudt til goblinens initiativværdi, da de står og venter).

Kæmpehveps

Forsvar 15; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 13 (gift 15); Morale 15 (ild 11); Angreb: hvepsestik+2; Skade 1t10+smerte.

Smerte: Resistens (gift) 8 eller bliv ramt af voldsom smerte, som giver ulempe på alle handlinger i 10 minutter

Alternativt angreb: Grib modstander+4; skade 1t4+grebet

Grebet: Gælder mod forsvarsløse eller små modstandere. Modstanderen kan komme fri med tjek 10. Hvepsen kan med en fangen modstander begynde at slæbe eller flyve bort med denne.

#302: Illusionsrum

En tidligere gang, der nu er brudt sammen til små rum. Tværsnittet er femkantet og væggen ser ud til at bestå af grå skæl.

Rummet er delt i midten af en illusion forestillende en væg i samme materiale som de andre i rummet. Det kræver et Sanse-tjek 10 at fornemme, at der er noget anderledes, 14 at se, at det er en illusion (der kan gives fornyet check, hvis det lykkes på 10, men ikke på 14). På den vestlige side af illusionen er der et alter med en marmordrage som en del af illusionen. Marmordragen holder en kugle i hånden. Hvis man prøver at tage den, slå RI10+1t10S-3t10S/Hånden er forkullet og ubrugelig.

I fordums tid var dette den første test. De, der troede, at dette var dragegloben, blev straffet. Kun de, der higede nok, brød igennem illusionen.

#303: Prostreringsrum

En tidligere gang, der nu er brudt sammen til små rum. Tværsnittet er femkantet og væggen ser ud til at bestå af grå skæl

Lige over knæhøjde er der - gemt mellem skællene - giftpile, der aktiverer efter et øjeblik. Et sansetjek 8 kan afsløre hullerne og at man kan kaste sig til jorden for at undgå dem.

Ellers skal man foretage et undvigetjek 12+1t4 skade og lidt svie-1t4 evneskade i styrke, og man segner til jorden.

I fordums tid skulle de, der søgte dragegloberne, prostrere sig for dem på vejen derop - ellers skulle giften nok sørge for det.

#304: Underkastelsesrum

En tidligere gang, der nu er brudt sammen til små rum. Tværsnittet er femkantet og væggen ser ud til at bestå af grå skæl.

Straks man træder ind i rummet fornemmes en kraft, en mægtig, fremmed kraft, der er tilstede i rummet. Efter et øjeblik forsøger den at underkaste sig de tilstedeværendes vilje.

Hvis man ikke kæmper imod, 1t4. Hvis man gør, RV8+1t6S-2t6S. Sålænge det lykkes, fortsættes med RV8 indtil man fejler.

Kraften er en gammel test af de, der søgte adgang til dragegloberne (#306) - de skal være villige til at underkaste sig dragerne.

#305: De fem døres rum

Rummet har grå skæl på væggene, men det meste af rummet er domineret af et femkantet, indre rum i farvede skæl.

Hver side har sin egen farve: Grøn, Blå, Hvid, dæmpet Rød og en gråsort, der er lidt mørkere end de grå ydervægge.

Hver side er i virkeligheden en dør ind til #306. Hvis man træder tæt på en dør, begynder den at gløde i sin farve (rød og sort meget svagt), og hvis man lægger en hånd på og trykker, glider døren væk - op i loftet.

#306: Dragegloberne

Indenfor står fem piedestaler med hver deres globe på. De tre af dem gløder i hhv grøn, blå og hvid, mens de to sidste er udslukte. Rummet emmer af kraft - kraft fra magt. En kraft så voldsom, at den virker til at stråle igennem en.

Midt i rummet står en kiste. Den er i samme mystiske skællede materiale som rummet. Den kan åbnes som en kompleks lås 15 eller brydes op på 19, og inden i er der 5 smukke dragefigurer i krystalglas. De er 10 guld værd hver især, og hvis man bryder kisten op, går

der 1 i stykker. Hvis man har fejlede forsøg på at bryde den op, så smadres der en yderligere for hvert forsøg.

Hvis man rører ved den grønne, blå eller hvide drageglobe (de to andre har ikke nogen effekt), skal der foretages et RU8-man udvikler en mutation (hvis der allerede findes en mutation samme sted, vælges den næste på listen). Den afhænger af, hvilken globe, man rører ved:

1t4

Grøn:
1 - huden bliver skællet grøn. Karakteren får +2 i forsvar og -4 til Karisma, der ikke kan heles.
2 - Munden kan kun spise dyr fra skoven. Karakteren er immun overfor gift, der indtages og tager -4 til Styrke, der ikke kan heles
3 - Blodet bliver giftigt, og modstandere tager 1t4 i skade, når de rammer karakteren - dette tæller som et sår. Der tages -4 til Udholdenhed, der ikke kan heles.
4 - Fødderne bliver gribeklør, og der gives +4 til Fourageringstjeks og -4 til Behændighed, der ikke kan heles

Blå:
1 - huden bliver skællet blå. Karakteren får +2 i forsvar og -4 til Karisma, der ikke kan heles.
2 - Munden kan kun spise dyr fra ørkenen. Karakteren behøves ikke vand og tager -4 til Udholdenhed, der ikke kan heles
3 - Blodet bliver elektrisk, og kan kanaliseres ud i metalvåben, giver 1t4 ekstra skade, hvis angrebet lykkes. Der tages -4 til Styrke ,der ikke kan heles
4 - Fødderne bliver klove, og der gives +2 til rejsetjeks og -4 til Behændighed, der ikke kan heles

Hvid:
1 - Huden bliver skællet hvid. Karakteren får +2 i forsvar og -4 til Karisma, der ikke kan heles.
2 - Munden kan kun spise dyr fra havet. Karakteren kan ånde under vandet, og der tages -4 til Styrke, der ikke kan heles
3 - Blodet bliver koldt, og kulde kan ikke skade karakteren. Der tages også -4 til Udholdenhed, der ikke kan heles
4 - Fødderne bliver til luffer, og der er fordel på at bevæge sig i vand. Der tages -4 til Behændighed, der ikke kan heles

#307: En tom grotte

Der er ikke noget i denne grotte

#308: Drømmefangeren

Inden eventyrerne når ind i grotten, kan de med tusmørkesyn lave et sansetjek 10 - hvis gruppen har kraftigt lys, kan alle lave et. Hvis der lykkes, kan de se adskillige skeletter ligge på gulvet inde i grotten.

Inde i grotten er skeletterne åbenlyse. Ved nærmere undersøgelse viser de sig at have et nærmest boret hul i kraniet ind til hjernen. Hvad er svært at se, er den drømmefanger, der sidder oppe i loftet. Den falder i med den grå sten. Den påvirker folk til at falde i søvn. Alle skal lave et RV12 mod søvn-Man lægger sig ned og falder i søvn. Sovende kan vækkes ved at ruske dem, men alle skal lave regelmæssige tjeks sålænge de er i grotten. Efter et par minutter, hvor nogen har sovet i grotten, flakser drømmefangeren ned for at æde sit bytte. Den ligner en mellemting mellem en hamster og et møl og er stengrå i camouflage-mønster. Den vil sætte sig på den sovendes hoved og bore en snabel ind igennem hjerneskallen, for derefter at udsuge drømmene - tom for drømme vågner man aldrig igen. Drømmefangeren kan slås ihjel som et hvert andet dyr

Der ligger et brugbart kortsværd blandt skeletterne, men ellers er der ikke noget, der er brugbart endsige af værdi.

Drømmefanger

F10,T4,S2,R8 (14 mod søvn),M8,A 1xSnabel+3,1t4+drømmedræn, Drømmedræn - karakteren tager 1t6 i evneskade i Visdom. Hvis Visdom når 0, dør man.

#309: Astralsprækker

I denne grotte fanger små sprækker i luften kanten af ens synsfelt. Med et I4, kan blikket fæstnes på den sprække, man opdagede. Det er ikke muligt at stikke hånden eller andre ting igennem - sprækkerne giver kun et kig til et andet sted. Der kræver I10 at kunne finde en anden sprække efter den første (også nogle, andre kan se), og når det slag fejler, kan yderligere ikke findes (for den karakter).

Slå en 1t6:
- Et travlt rum med et stort bord fyldt med kort. Der er frøfolk over alt. Der kan anes en kraftig, tung dør i væggen med dragter ved siden af.
- En halving ligger og slanger sig i en seng sammen med en kvinde med en frygtindgydende mund. De har et skrin med guldting, som de kigger på

- Synet er underligt, da det viser et alter til en drage på en væg, der er halvt gennemskinnelig. Væggene og loftet i rummet danner en femkant og de er dækket af skæl
- En stor krystal sidder i en rund trækonstruktion i et lille rum
- Et skelet sidder i en glitrende rustning på en tronstol. Luften er tyk af damp
- Et rum, hvor der er tegnet en firetakket stjerne fire gange oven i hinanden lidt forskudt. Der er små mennesker ved hver tak i skiftevis rød, grøn, gul og blå, og de ser ud til at dreje rundt.

#310: Den astralrejsende

Midt i rummet ligger en menneskekrop, hvorfra en svagt glødende luft slynger sig op, indtil den forsvinder ca halvanden meter over kroppen. Kroppen er fuldstændig indsunken. Den ser ud til at klamre sig til en halvåben bog på dens bryst. Hvis den undersøges, kræver det et Førstehjælpstjek 6 for at se, at kroppen faktisk er i live, ellers virker den død.

Hvis man tager bogen, lyder der et skrig fra langt borte og skikkelsen ånder ud. Det var et troldfolk, hvis sidste binding til livet var bogen. Den findes i det magiske appendiks.

#311: Astralmolasse

Ud af intetheden glider en svagt synlig, tyk masse nedover det skrånende gulv - massen har et perlemorsagtigt skær. Den glider hen til udgangen mod hulerne #308 og #309.

Substansen kan faktisk berøres - den er meget klæbrig (man trækker tråde), vejer ikke noget og dufter heller ikke.

Dette er astralmolasse, og hvis man smager på det, har det heller ikke nogen smag - det opløses på tungen, men det er sukker for sjælen og i en time har man +2 til resistenstjek baseret på Visdom - til gengæld skal man foretage et RI10, hvis man i den time skal lave noget der går imod ens moral, hvis det fejler, nægter man uden overtalelsesmuligheder. Molassen kan opbevares i hænderne eller andet, der er levende og har en sjæl, men opløses øjeblikkeligt, hvis det hældes i kander etc

#312: Sommerfugle i astralvinden

Midt i grotten er der en svag glød i luften. Rundt om flakser nogle næsten gennemsigtige sommerfugle dovent - som om luften, de svæver i er tyk og langsom. Man kan ikke røre dem, men hvis man står, hvor de flyver, kan man mærke deres vingeslag på sjælen.

#313: Gluggalleriet

En cirkulær gang, hvor der er små vinduer ind til den store forsamlingshal (#205)

På den østre side ligger der en ligge læderpose, hvori der er en smaragd til en værdi af 25 guld.

På den nordre side er en pilastre på væggen. Mellem dem er der en hemmelig dør, hvor Sansetjek 10 kan finde åbningsmekanismen - nedbrydning tjek 14.

#314: Sovesal 1

Her står gamle køjesenge, men de bliver stadig brugt. I et par af dem, ligger der fuglefangere og hviler sig (eller keder sig - det kan være svært at se forskel). Der står også en fuglefanger og skyder en bold op af væggen, som den griber igen med en af sine mange arme. To fuglefangere sidder på gulvet bøjet over et brætspil - i dybe overvejelser, men de flytter aldrig nogen brikker. Bagerst er en fuglefanger i gang med at tage armbøjninger, hvilket er urimeligt nemt med så mange arme.

Hvis man gennemsøger rummet, så ligger der for 15 guld i antikke dværgegenstande.

#315: Sovesal 2

Der står en enkelt fuglefanger herinde, der gransker en tekst indhugget i væggen. Den forstår den ikke, men prøver ihærdigt.

Den bærer et diadem, der er magisk (Ksenas diadem, der findes i det magiske appendiks), hvilket hæver dens angrebsværdi med 1 og lægger 1 til dens skadesterning.

Der står også en alabasterstatue i hjørnet, der forestiller en dame. Man vil være tungt lastet, men den er 20 guld værd.

Teksten er i runer (kræver at man er dværg, eller evner, der giver tydning eller magi) og siger: "Vågn hver morgen med mål i sind, giv dig da til arbejdet hen. Lyd din mester og følg hans ord, styrk dig ved maden på hans bord. Tørn da årle ind, at du frisk er imorgen igen"

#316: Kølerum

Rummet er fyldt med vand halvvejs op. Der er køligt og fugtigt. Langs den ene væg går der en gangbro i metal (med ottekantede huller i). Nede i vandet er der store kobberspiraler, der kommer ud ad væggen ved #317 og slynger sig til den anden ende af rummet, hvor de løber gennem væggen til #209.

Nede i vandet ligger en guldstatuette til 10 guld. Den er til at se, hvis man kigger grundigt ned i vandet.

#317: Kogerum

Gamle ødelagte kobberkedler med store rør gående ud fra sig står i rummet. Mere markant er dog goblinerne, der har slået sig ned her. Der er små teltagtige ophæng, små bål, masser af skidt og masser af grafitti.

Galhveps-goblinerne er her mere af nød end af lyst. Deres kæmpehvepse drager hertil en gang årligt for at yngle, og de følger med. Det er en form for sommerlejr for dem, hvor nye krigere indvies og alliancer indgås. Goblinerne er meget generet af fuglefangerne (se #401), der går efter hvepsene og også lidt af flagermusefolket.

Goblinerne har værdier for 5 guld iblandt sig

#318 Astraledderkopperne

Alle spillere kan slå et RV10. De, hvor det lykkes, kan se/mærke, at lidt længere fremme i korridoren er virkeligheden tynd og tæt på astralplanet – og hvad mere er, så der der noget, der lurer. Det er muligt at gå op langs siderne for at undgå det. Hvis man går midt i korridoren, mærker man noget, glider henover ens sjæl, og skal lave RV8. Hvis det fejler hænger deres sjæl fast i et astralspind, og hvor meget de end rykker, så sidder de fast. De trækkes straks ind på astralplanet, og man kan fornemme dem, men ikke røre ved dem. Medmindre der er nogen, der har specielle evner/formularer, der virker på astralplanet, kommer astraledderkopperne snart og sprøjter deres gift ind, og offeret lider en langsom, pinefuld død efterhånden som deres sjæl opløses og tilsidst suges ud af edderkopperne.

#318a:

Der er en døråbning, men den er muret til. S16 for at nedbryde. Der er ikke eventyrpoint for at opleve dette sted.

#401: Iblødsætning

Et bart stenrum med kun et tomt stenkar i midten. Rummet har en del spindelvæv på vægge og loft. Det har også to fuglefangere, der er midt i en parring (der involverer en del kokoner med indfangne fugle som forspil). Dette gør desværre fuglefangerne helt uden for diplomatisk rækkevidde, og de vil angribe nærmest uanset hvad.

Fuglefanger

F13,T7,S3,R12,M12,A: 6xklo+4, 1t6

Fire øjne: Fuglefangeren har fire øjne, der kan holde øje med alt omkring den. Derfor virker evnen Snigangreb ikke på den.

#402: Maltlager

Et stort rum med søjler i. Gulvet har en underlig opbygning med fine små huller og kun et par centimeters hulrum nedenunder. Der er spindelsvæv mange steder mellem gulv og loft. Her er også fire fuglefangere, der er ved at fortære en kondor. De kan forhandles med, men fuglefangere har svært ved kommunikation, så der er ulempe på alle tjeks, hvor sådant forsøges.

#403: Toppen af forsamlingshallen

Den hemmelige dør herind kræver sansetjek 10 at finde. Udefra er den hemmelige dør omkranset af pilastre, men mekanismen til at åbne er svær at finde. Der kan kun forsøges én gang af én karakter. Det er en smal, lav gang, der ikke er gjort noget ud af, men den leder ud til en lille platform med et hul midten. Platformen befinder sig i toppen af forsamlingshallen (#205), og der er ca 18 meter ned (6d6 at falde ned). Der hænger en kraftig krog i loftet - lige henover hullet.

#404: Tørring af malt

En tør, varm luft fylder rummet. I midten er der en fintmasket rist hængt op i ca trekvart meters højde vha metalstænger. Midt i risten er der et hul og under hullet står en krukke - man kan mærke varmen kommer fra den - hvis låg er koblet på en anordning op i loftet, henover loftet og ned til et håndtag på væggen. Gulvet under risten er lidt sænket med en kanal rundt yderst. Der er en åbning i vestre væg ind til rummet ved siden af (#405).

Fuglefangere kan ikke lide at komme ind i det her rum. Åbningen ind til rummet ved siden af var til at skovle malt igennem - en halving kan godt klemme sig igennem.

Hvis man hiver i håndtaget, åbnes krukken og en ildånd kommer farende ud. Hvis der ikke er hældt vand i kanalen, er der ikke noget, der holder ånden tilbage og den vil forsøge at brænde alt og alle. Den kan tvinges tilbage i krukken ved at oversvømme kanalen, så vandet løber helt hen til krukken.

Ildånd

F15;T10;S5;R15;M16 (Kulde:8;vand:4);A:Ildstorm

Ildstorm: Alle i området skal lave RU14 eller tage 1t6+4 i skade. Skaden herfra er forbrændinger, der ikke kan helbredes via Førstehjælp, men kun heling.

Ukorporlig: Der er ulempe på at angribe med fysiske våben. Immun overfor syre, sygdom o.lign.

Ånd: Har kun et formål i sit liv, så kan ikke trues til at stoppe. Føler ikke sult, træthed, udmattelse eller lign

#405: Valsemølle

To store stenruller dominerer rummet. De er sat op på et stativ, så de kan bruges som en valse, der drejes ved håndkraft. Under valsen er der en kobberbakke – hernede ligger en stor tyk guldring. Den er magisk og findes i det magisk appendiks under navnet Saane-ringen. Der er hul i både vestre og østre mur, som en halving akkurat kan klemme sig igennem.

#406: Mashing

En stor beholder i kobber står midt i rummet. Der går adskillige kobberrør fra et stort kobberrør i loftet ned til beholderen. Der er også et rør ned gennem gulvet. Beholderen er kompliceret indrettet, idet der også er en si i den nedre del, der med et Mekanik-tjek 6 kan tages ud, hvorved en halving eller mindre kan klemme sig ned igennem røret i gulvet (til #317).

#407: Elevatorrum

Dette rum er indrettet med pulte, rør, stænger, hjul og mere underlige himstregimser. Der er midt i rummet et stort hul, hvorover et kæmpe hjul hænger med et kraftigt tov henover, der fortsætter ned igennem hullet i loftet.

Et Mekanik-tjek 8 kan afgøre, at hele maskineriet er til for at styre vand ned igennem hullet eller aktivere andre funktioner via tovene derned. Det afslører også fire klokker i forskellig størrelse, der hænger på snore, der går ned gennem gulvet. Disse kan også opdages med et Sanse-tjek 12. Det kræver et Mekanik-tjek 16 at reparere maskineriet, hvorefter - hvis der også er dirigeret vand til rummet - elevatoren begynder at virke igen.

#408: Den snævre grotte

Der er trangt og besværligt her. Folk, der er mindre end dværge (f.eks. halvinger og fuglefolk), kan smyge sig igennem uden alt for store besværligheder. Større folk kræver et B8 for at kunne komme igennem. Hvis de fejler, sidder de fast, og det kræver enten et S12 for at komme fri (giver uanset udfald 1t4 i skade), eller også skal der findes en måde at løsne dem på.

#409: Den vandfyldte grotte

Det meste af hulen er fyldt med vand. Der er kun et lille stykke tørt land lige indenfor hver huleindgang. Det er muligt at vade et stykke ud, men så møder loftet vandoverfladen, og det er nødvendigt at dykke.

Under vandet kræver det I10 at finde en anden udgang (I6, hvis man har lys med). Hvis det fejler, tages et RU8-1t8, hvorefter Intelligenstjekket kan forsøges igen. Dette kan gentages efter samme mønster, men hvert RU øger sværhedsgraden med 4, og hvert fejlet RU øger skaden med +1t8. Spiller vælger selv, hvilken retning denne tager, men efter et fejlet Intelligens-tjek, slår spilleder for en tilfældig udgang (også der hvor karakteren startede)

Ting i sække bliver gennemblødt og potentielt ødelagt af vandet.

#410: Regnbueherrens skatkammer

Grotten går skråt nedad hele vejen. Bunden ligger 8 meter nede, men det er rimelig nemt at gå op og ned ad skråningen. I bunden ligger der regalia, som er en konge værdig. Der er et guldbånd, der ville passe oven på hovedet (40 guld). Et simpelt scepter, men hvad gør det, når det er lavet i guld (80 guld) og en signetring med fire buede striber på (12 guld).

#411: Kongens grotte

Denne grotte er til at begynde med fyldt med skoldhed damp, der giver 1t10+5 i runden. Den kan bortledes andetsteds i hulesystemet.

Grotten er 30 meter dyb, 10 meter på det bredeste sted, og meget irregulær. Hvis man firer sig ned fra skorstensrøret foroven, vil et normalt reb ikke kunne nå fast grund under fødderne

Væggene i grotten virker til at være blevet poleret en smule. Et fremspring ca midt i hulen (vertikalt), har en trone stående på, hvad der ville opfattes som væggen, og spændt fast til den er et skelet. Skelettet er flagermusefolkets konge (ufrivilligt), og det er faktisk også Regnbueherren (et frønnet emblem afslører det, hvis man kan genkende det). Skelettet bærer Regnbueherrens Rustning, der er magisk (findes i appendiks). Hvis man vil have rustningen, så falder skelettet dog til bunden af hulen, og flagermusefolket vil hive fat i den første og bedste, binde pågældende til tronen og erklære personen konge - på ufrivillig livstid.

#412: Flagermusefolkets grotte

En grotte, der er 30 meter i dybden med 20×10 m på det bredeste sted. Midtvejs er der et hul ind til #411, hvor der emmer damp fra. Hvis man firer sig ned fra skorstensrøret foroven, vil et normalt reb ikke kunne nå fast grund under fødderne.

Overalt, på hvert et udhæng og fremspring - af hvilke, der er utallige, hænger der flagermusefolk tæt pakket. Der er 1t10+40. De kigger. Og afventer.

Flagermusefolket vil gerne have adgang til #411 (dampen skal væk), da deres konge sidder derinde. Ellers har de det meget godt. De er meget benovede over høje mennesker, hvorfor man som udgangspunkt vil blive vel modtaget.

I bunden ligger et flere meter dybt lag guano, der får øjnene til løbe i vand og det river i næse, mund og lunger. Ulempe på de fleste aktiviteter. Man synker i til knæene, hvilket snart begynder at svie. Der er en lille del af hulen, der ligger lidt højere, her er en ind/udgang til rørsystemet.

Flagermusefolk

De besynderlige, blodsugende flagermusefolk er omtrent en meter høje, og deres kroppe er brunsorte dækket med en kort, strid pels, som falder i med natten. Deres arme er deres vinger. De har kulsorte øjne, der ikke ynder lys, og de kan bruge bruge ekkolokation til at jage med. De sover om dagen, hvor de hænger i loftet, og de jager udenfor om natten. Flagermusefolket har en overtroisk respekt for høje væsner (alle, der er højere end dem), og selvom de godt kan lide blodet fra tænkende og talende væsner, drikker de det kun, hvis de får det foræret. Normalt lever de af blodet fra dyr, som de jager og nedlægger om

natten. Flagermusefolket er til at bestikke ved at man skænker dem sit friske blod (gør 1t6 skade; kan ikke heles med førstehjælp).

• Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 11; Angreb: Bid og kløer+2; Skade 1t8

Sværme: En flok flagermusefolk kan suse omkring deres modstandere, som en forvirrende sværm af vinger og kroppe, skarpe tænder og ondskabsfulde blikke. For hver 4 flagermusefolk kan der sværmes om en modstander, som hver runde enten har ulempe på sit angreb eller automatisk tager 1t8 skade, inden modstanderen må agere (spilleren vælger selv effekten).

Natjægere: I mørke, hvor de kan bruge deres blikke og ekkolation, har de fordel på at jage deres bytte.

#413: Afgrunden

I kommer ind i grotten lige under "loftet". Der er en åbning til en anden grotte lige over for jer. Imellem er der 12 meter og det er et dybt hul med stejle sider.

At kravle op og ned er B12-1t6S-4:2t6S-8:3t6S.

I bunden er der en indgang (K4) til #301, der ikke særlig nemt kan ses oppefra. Nedefra kan de to udgange godt anes.

#414: Krystalsøjlen

Rummet er fyldt med liv. Der er gennemsigtige insekter overalt. Men den mest markante ting i rummet er en søjle på to meter, der består af krystaller, der muligvis er stablet oven på hinanden. Øverst står en krukke.

Krystallerne er samlet 20 guld værd, mens hvis blot en tages/pilles ved, falder hele søjlen sammen, og krukken falder ned og knuses, hvilket spilder syre udover hele området, hvorved der tages 1t6+4 i skade samt 1t3 i Karisma-skade. Hvis krukken forsøges tages ned, kræver det et B10-1t10+6 samt 1t4+1 Karisma-skade, idet krukken krakelerer og al syren fosser ned over den, der forsøger.

#415:Glidebanen

Hulen er mestendels vandret og med 3 meter til loftet. Den skråner fra #412 ned mod hullet L, der går lodret ned. Gulvet er dækket af guano og er glat. Hvis man vil forsøge at gå henover det Der skal laves et B8-der kures 1t3 sektioner mod L. Tænk hulen inddelt i

fire sektioner og L som en femte. Hvis man kurer ned i L, falder man i hullet og skal lave et Held-tjek* 18. For hver 2 under, tages 1t6 i skade.

* Et Held-tjek er alle evnebonusser lagt sammen.

#416: Tidskrystallen

Et lille rum med en rund trækonstruktion op til skulderhøjde midt i rummet, hvor der fire håndtag ud fra. Midt i konstruktionen sidder der en blålig krystal på størrelse med en amerikansk fodbold - smukt facetteret. Det er muligt at ødelægge konstruktionen, så krystallen kan tages (den er magisk og findes i appendiks).

Hvis man drejer på håndtagene (de kører rundt om konstruktionen som en mølle), oplades der energi, der kan mærkes og ses i krystallen, der begynder at gnitre indeni med et koldt lys.

Hvis de fortsætter med at dreje, Slå da to t10 med forskellig farve, hvor du regner den ene plus og den anden minus. Hvis summen er mindre end 0, så beskriv, hvordan energien fortsat stiger, noter en streg på et stykke papir og slå så igen. Gentag indtil du har et positivt resultat.

Pludselig udløses energien i krystallen og de, der drejer på konstruktionen transporteres i tid (fremad, hvis de drejer med uret og omvendt). Hvor meget beregnes således:

Antal streger på papiret:

1- 1 sek

2- 1 min

3- 1 time

4- 1 dag

5- 1 måned

6- 1 år

7- 1 århundrede

8+ 1 årtusinde

Gang dette med resultatet fra terningerne (feks: to streger på papiret × (8 - 2) = 6 minutter).

I alle tilfælde vil de deltagende opeve glimtet og et øjebliks "fastfrysning". Hvis de transporteres tilbage i tid, vil de stå i samme rum, og hvis det kun er kort tid, vil de også kunne se sig selv. De kan ikke påvirke noget, før de er nået frem til deres egen tid, men de kan se sig omkring (en slags tidsspøgelser). Tilskuere vil se dem forsvinde, hvis de har bevæget sig væk fra konstruktionen, da de får deres påvirkningskraft tilbage, når de krydser "tidslinjen" - som i eksemplet ovenfor, efter 6 minutter. De ældes i den tid, hvor de er "spøgelser".

Hvis de rejser frem i tid, forsvinder de øjeblikkeligt for eventuelle tilskuere og dukker op samme sted efter den udløste tid. Selv bemærker de ikke noget - de aner ikke, at de har rejst i tid. Fremad ældes de ikke.

Hvis de rejser langt frem eller tilbage, udgår de som karakterer.

#417: Vandforsyningen

Trappen herop til er styrtet sammen. Den eneste adgang er via vandrør fra #407. Herinde er der et stort rør ned fra loftet, der deles i to. I delepunktet er der et stort håndtag, der er drejet mod nord. Det kan drejes til den modsatte position med et S14 (én anden kan hjælpe), hvorved vandet begynder at flyde mod #407, så det kan bruges til elevatoren. Det flyder også ud til alle andre rum, der har en kold vandledning.

Eventyrpoint

Der er 100 point per nummeret rum (i alt 8000 point)

Rum	Betingelse	Point
A-D	At indse, at Korridoren er en sammenhængende gang	200
A-D	At gå Korridoren i hele dens længde	100
#002	At opleve Abildgrås intelligens	100
#002	At få Abildgrås velsignelse	100
#003	At drikke af Jomfruens Kilde og få dens magiske effekt	50
#107	At besøge Dragens Hule	100
#109	At blive spået/forbandet af Moanda	100
#110	At opleve Ordets Domes effekt	200
#111	At opleve en sentient itch sætte sig på en person	150
#113	At se den levende hule	100
#114	At opleve kanariefuglen/Blive forgiftet	50/150
#115	At opleve krystalkrebsenes stalagmitter	200
#116	At gå på åkanderne	100
#117	At opleve vandets magiske effekt	150
#118	At aflure broens gåde (første del)	100
#118	At aflure alle broens gåder	200
#205	At opleve Forsamlingshallen	100
#207/#208	At blive angrebet af flammekvælere (Kun for et af rummene)	50
#210	Aktivere giftgassen	150
#212	At opleve de fire planer	200
#212	At drikke af fadet	100
#213	At indse at Cerebroerne kommer fra selvmummificering	200
#302	At gennemskue illusionen	50
#302	At opleve marmordragens fælde	150
#303	At opleve giftpilene	150
#304	At underkaste sig kraften	100
#306	At opleve dragegloberne	200
#306	At opleve drageglobernes muterende effekt	150
#308	At opleve drømmefangerens effekt/At se nogen få suget drømme ud	50/150
#312	At opleve sommerfuglene	100
#313	At kigge ned i forsamlingshallen	50
#318	At se nogen blive fange i astraledderkoppernes spind	100
#403	At opleve toppen af forsamlingshallen	200
#404	At lukke ildånden ud	150
#407	At få elevatoren til at virke igen	200
#411	At opleve Regnbueherren	100
#414	At omgå/rammes af syrekrukken	50/150
#415	At falde ned i skakt L	150
#416	At opleve tidskrystallens effekt	200

Fuglefanger

Magisk appendiks

Her er samlet de magiske ting, som spillerne kan erhverve inde i hulesystemet. Her er kun unikke ting – andre magiske genstande kan findes i supplementet, der omhandler disse. De står på hver sin side, så de er nemme at udlevere.

Hungir

En mytisk kniv båret og brugt at sagnhelten Neophron, en Krekesh, hvis historier stadig fortælles blandt hans folk. Han er også populært at navngive børn efter. I sagnene kæmpede Neophron mod onde edderkopper, der hev fugle ud af himlen - og det slutter altid med, at Neophron trækker sine to knive fra sit magiske bælte og uddeler tæv.

Knivens blad er som en retvinklet trekant. Der er røde linjer ud mod spidsen. Håndtaget er lidt lille til en menneskehånd og virker heller ikke til at være lavet til en sådan hånd. Bagerst er der en smuk rubin.

Hungir er Unik og Dragende: Den ægger sin bærer til at trække blod fra sine modstandere.

Når denne kniv trækker blod, trækkes det i en bane, der bliver ved med at følge kniven rundt i dens bane, indtil den er tilbage i skeden.

Kniven giver evnen Snigangreb, sålænge den bæres.

Våbeneffekt: Kniven giver normal skade, men giver også et blødende sår, der giver 1t4 i skade hver runde, indtil et Udholdenhedstjek/Resistenstjek 8 klares (tjekket laves før, der tildeles skade fra såret)

Kniven holdes i høj anseelse blandt Krekesh, fuglefolket. De vil anse bæreren for en stor helt og måske en reinkarnation af Neophron. Derfor har de også høje forventninger til bærerens opførsel.

Mengir

En mytisk kniv båret og brugt at sagnhelten Neophron, en Krekesh, hvis historier stadig fortælles blandt hans folk. Han er også populært at navngive børn efter. I sagnene kæmpede Neophron mod onde edderkopper, der hev fugle ud af himlen - og det slutter altid med, at Neophron trækker sine to knive fra sit magiske bælte og uddeler tæv.

Knivens blad er som en retvinklet trekant. Der er blå linjer ud mod spidsen. Håndtaget er lidt lille til en menneskehånd og virker heller ikke til at være lavet til en sådan hånd. Bagerst er der en smuk safir.

Når denne kniv rammer, trækker den et blåt, umaterielt spor efter sig, der følger kniven, indtil den sættes tilbage i skeden.

Mengir er Unik og Dragende: Den ægger sin bærer til at "komme ind i hovedet på modstanderen" og lære dennes måde at kæmpe på for bedre at bekæmpe denne.

Som en stunt-handling kan der foretages et angreb med denne kniv. Hvis det lykkes, gives der -4 til modstanderens resistens i stedet for skade.

Hvis kniven gives bort som bestikkelse, kan den den følgende nat hentes vha evnen Drømmenes Flugt. Hvis den hentes i drømme, ligger den næste morgen ved siden af den sovende.

Våbeneffekt: I stedet for at give skade, trækkes et rygte fra rygtetabellen ud af modstanderens hoved.

Kniven holdes i høj anseelse blandt Krekesh, fuglefolket. De vil anse bæreren for en stor helt og måske en reinkarnation af Neophron. Derfor har de også høje forventninger til bærerens opførsel.

Regnbueherrens Rustning

En rustning, udformet som pladekyras, men i et glitrende, chancerende materiale, der virker svagt gennemskinneligt. De enkelte plader er skåret til med stor dygtighed og får bæreren til at fremstå statelig, ærefrygtindgydende og hævet over alle andre.

Rustningen giver +7 til Forsvar (som et almindeligt pladekyras), forårsager Magisk interferens, er Klodset og Glitrende.

Glitrende: Rustningen afgiver reflektioner og lysglimt (-2 på at snige sig og lignende handlinger)

Magisk effekt: Rustningen hæver bærerens Karisma med 2, sålænge den bæres.

Magisk effekt: Rustningen giver +2 til Karisma-baserede resistenstjeks

Magisk effekt: Rustningen giver +2 til at undertvinge andre sin vilje

Rustningen er Unik og Dragende: Når forhandlinger pågår, fristes bæreren til at undertvinge sig modparten

For nogle århundreder siden, dukkede en mand op ud af det blå og underlagde sig Hinterlandets stammer i en lynkampagne. Netop som han stod på toppen af sin magt, forsvandt han pludseligt. Han var Regnbueherren, og den dag i dag kan hans navn stadig afføde reaktioner hos dem. Slå en t6, hvis du møder hinterlændinge. 1-3 - de ser ham som en ond undertrykker, 4-6 - de ser ham som en samlende landsfader. Bærende hans rustning, bliver du behandlet ligeledes.

Den Hvide Støjs Skriftrulle

En gammel skriftrulle skrevet på pergament i en skrift, der består af piktogrammer skrevet i lodrette rækker.

Når teksten læses op (på en eller anden måde, ved hjernen godt helt af sig selv, hvordan teksten skal læses), er det først klare, forståelige ord, men lidt efter lidt bliver udtalen til en summen, en knitren, en knasen - en hvid støj. Støjen vedbliver med at lyde i ørene efter oplæsningen er stoppet. Pergamentet selv bliver til bittesmå fragmenter i hænderne på oplæseren, hvorefter de flyver i alle retninger.

Støjen bliver ved i 10 minutter, hvilket er den tid, som den magiske effekt også varer. I den tid kan udøde ikke opfatte dem, der er beskyttede af formularen. De udøde ignorerer dem fuldstændigt. Angreb mod dem vil bryde formularen.

Der laves et Visdomstjek 8. Hvis det fejler virker effekten kun for brugeren selv. Hvis det lykkes, kan en anden person også få fordel af effekten. For hver 4 over, kan yderligere en person inddrages.

Lanterna Viae

En stor, tung og meget smuk lanterne i sølv, der har åbninger på tre af siderne - med skodder for - og en stor ring i toppen til at bære den. Der er ikke megen udsmykning på siderne, men skodderne har motiver på sig, og ringen i toppen er en slange, der bider sig i halen.

De tre motiver på skodderne er: En døråbning, en skattekiste og en menneskeskikkelse.

For at aktivere lampen skal en af skodderne løftes. Når en af skodderne er åbne, kan de andre ikke åbnes. Fra åbningen, hvor skodden er løftet, strømmer et fladt, blegt lys, der udvisker de fleste ting rundt om lampen.

Når lampen lyser, forsvinder døråbninger, og andre ting rundt om, og kun én vej er mulig - bagved skaber det mystiske lys en mur et par meter borte, der ikke kan gennemtrænges. Hvor vejen frem fører hen, afhænger af, hvilken skodde, der er blevet åbnet.

Døråbningen: Den oplyste sti leder til den nærmeste udgang.
Skattekiste: Den oplyste sti leder til den nærmeste skat
Menneskeskikkelse: Den oplyste sti leder til det nærmeste intelligente væsen - gruppen omkring lanternen undtaget.

Sålænge der er en oplyst sti at følge (målet er ikke nået endnu), kan skodden ikke lukkes. Den lukker af sig selv, når målet er nået. Indtil da, er der fordel på Sansetjeks, der leder mod målet (f.eks. en hemmelig dør, der skal findes for at komme videre), men ulempe på alle andre Sanse- og Resistens-tjeks.

Lanterna Viae er Unik og Dragende: Hvis man er i vildrede over, hvilken vej at gå, skal der foretages et Resistenstjek 6 (Visdom). Hvis det fejler, åbner man en af skodderne på lanternen.

Få kender til Lanterna Viae, men lygtemænd vil gøre hvad som helst for at få fat i den.

Ksenas Diadem

Blandt hinterlændingene handler en af de mest populære historier om prinsessen Ksena, der ledte sit folk i krig mod utallige farer. Hun var en hård og ubarmhjertig karakter, der altid endte med at gøre det rigtige efter råd fra sin sanger og historiefortæller, Gabri`El.

Diademet er en magisk ting, der er unik.

Dragende: Diademet forventer af sin bærer, at denne kæmper mod uretfærdighed og for hinterlændingenes sag. Det kræver et Visdomstjek 6 for at ignorere sådanne situationer. Hvis bæreren handler direkte imod hinterlændingenes sag, bortfalder dens effekter indtil sagen eller en anden sag er blevet hjulpet.

Ksenas styrke:
Sålænge diademet bæres synligt på hovedet, har bæreren +2 til Styrke.

Ksenas vilje:
I færdighedstjek, hvor der kæmpes imod fordomme mod kvinder/hunkønsvæsener, er der +4 til tjekket.

Hvis spilleder tillader det, kan to andre spillere udpeges til at agere henholdsvis Ksenas og Gabri'Els ånder, der stadig besidder diademet. Når sager, der falder ind under betingelserne under Dragende, kan først Ksena og bagefter Gabri'El foreslå, hvordan de ville løse situationen. Herefter ruller bæreren et Visdomstjek 10, og hvis det er succes, kan Gabri'Els forslag anvendes, mens fejl betyder, at Ksenas forslag kan anvendes.
Hvis forslaget anvendes, gives begge hjælpespillere og bæreren 50 eventyrpoint. Hvis noget andet gøres (herunder de forslag, der ikke kunne anvendes), er der ingen eventyrpoint til nogen.

Hinterlændinge, der ser diademet, er som udgangspunkt venligt stillede og vil hjælpe bæreren, sålænge denne ikke handler imod dem.

Saane-ringen

Blandt vædderfolket er der oldgamle arvestykker, der gives fra en gammel stammeøverste til den næste. For stammen Saane er dette desværre ikke tilfældet, da ringen er tabt. Mangen er den unge Saane-vædder, der er draget ud for at bringe den tilbage - uden held. Ringen har levet en omtumlet tilværelse, og mange er rygterne om den, men de færreste er sande.

Ringen er unik, og den er dragende - den nøder sin bærer til at forsøge sig mod selv umulige forhindringer (Resistenstjek (Visdom) 5 for at modstå).

Bæreren af ringen får fordel på Styrketjek, der handler om at vælte/nedbryde forhindringer (ikke væsener eller kamp).

Ringen er meget søgt af vædderfolk og disse vil ikke helme før de har dette kulturklenodie i deres varetægt.

Elvere har en meget kendt og sjofel vittighed om ringen, og de vil ikke kunne tage bæreren seriøst endsige kunne holde op med at fnise.

Fryxelius' formularbog

En læderindbundet bog, hvor indbindingen har en hvid patina af ælde. Der er indgraveret et tårn med tre spidser.

Hvis man kigger på indersiden af omslaget, står der i knudret skrift, Fryxelius hin Brujn.

Formularbogen indeholder følgende formularer, der kan bruges, sålænge man har evnen formularbruger og er i besiddelse af bogen (de findes alle i hæftet om troldfolks formularer):

- Trolddomslys (alkymi, niveau 1)
- Hemmelighedernes tungetale (drage, niveau 1)
- Sjælenes byrde (nekromanti, niveau 1)
- Sommersolens mirage (alkymi, niveau 2)
- Det lukkede øje (drage, niveau 2)
- Sjælenes færd (nekromanti, niveau 2)
- Ætsende blod (alkymi, niveau 3)
- Vingeslag (drage, niveau 3)
- Magiens endeligt (nekromanti, niveau 3)

Desuden er der indskriblet følgende formular bagerst i bogen:

Astralrejse
Astralskolen, niveau 3
Troldfolket lægger sig ned og går i en meditativ tilstand, mens denne messer formularens ord. Kort efter begynder en glødende tråd at svaje henover kroppen. Dette er en livstråd mellem kroppen og sjælen, idet sidstnævnte nu befinder sig på det astrale plan.

Formularen fungerer som udgangspunkt i en time. Den kan forlænges med et Visdomstjek 6, der lader sjælen forblive i det astrale en yderligere time. Dette kan gentages. Det til et hvert tidspunkt muligt at vende tilbage til kroppen. Dog, hvis en naturlig 1'er slås i forsøget på at forlænge formularen, fanges sjælen på det astrale plan uden mulighed for at vende tilbage. Kroppen ældes ikke, mens sjælen er væk, men hvis den naturlige livslængde overskrides, dør kroppen, når sjælen vender tilbage. Hvis livstråden kappes, dør kroppen øjeblikkeligt.

På det astrale plan er det muligt at interagere med ting/væsener, der befinder sig her. Sjælen tager form som den krop, den er en del af. Derfor kan diverse evnetjeks også udføres, men visdom bruges i stedet for styrke (f.eks. også som skadebonus under kamp). Ejendele følger ikke med sjælen, så der er ingen våben eller rustning i tilfælde af kamp.

Når sjælen er på det astrale plan, kan følgende effekter udføres:

Kig tilbage:
I den astrale verden er alt formløst og afstand er mere et udtryk for fokus end distance. Men det er muligt at kigge tilbage i den fysiske verden, hvis man gør sit mentale forarbejde. Først angives en position i meter ift kroppen til gm. Herefter laves et Visdomstjek 18. Hvis det lykkes, ses den præcise lokation som ønsket. For hver 4 under, forskydes lokationen med 3 meter (GMs valg). Hvis det fejler med mere end 16, afbrydes formularen og sjælen slynges tilbage til kroppen.

Kappe livstråd
Det er muligt at kappe livstråden for en anden astralrejsende. Dels skal livstråden findes, og dels skal der bruges nok kraft til, at tråden brydes. Når man kan se modstanderen, skal livstråden findes. Dette gøres med et Visdomstjek 18. Hvis det lykkes, samler man den op og hiver den over. Modstanderen dør, og livstråden forsvinder. Hvis man fejler med op til 4, findes tråden og den hives næsten over, men ikke helt. Næste runde forsøges med Visdomstjek 10 for at lykkes, og ellers kan modstanderen reagere. Hvis det oprindelige slag fejler med mere end 4, og op til 8, forsøges som ved mindre end 4, men det efterfølgende Visdomstjek er på 14. Hvis det oprindelige tjek fejler med mere end 8 og op til 12, blev tråden fundet, men tabt igen - der kan forsøges igen med fordel på slaget. Hvis der fejles med mere end 12, men op til 16, blev tråden ikke fundet, og modstanderen er nu klar over forsøget og kan reagere. Hvis det fejler med mere end 16, var det din egen livstråd, du fandt og hev i. Slå et resistenstjek (visdom) 6. Hvis det fejler, er du død. Hvis det lykkes, ryger du tilbage til din egen krop med 1t4+1 i Visdom-evneskade.

Derudover er der en masse skriblerier som den sidste del af formularen. Overstregninger og forvirrede stregtegninger. Det virker til at være en yderligere effekt under udvikling. Hvis der bruges en Det Gode Liv på at forske i den yderligere effekt, skrives Sjæleformning på under karakterens noter, og denne kan også bruges under en astralrejse.

Sjæleformning
Sjæle fremstår tydeligt i astralverdenen, og en dygtig astralrejsende kan ændre på andre væseners sjæl. Effekten virker ikke på udøde, golemmer og andre ting uden en sjæl. Væsener, der kun består af ånd, er for meget tilstede i astralverdenen til, at de kan påvirkes.

Ved sjæleformning kan selve sjælen, personlighedens inderste natur og moralske kompas ændres. Beskriv hvilken ændring du ønsker at udvirke hos det fundne væsen. Spilleder kan give dig fra -4, hvis det er lige modsat væsenets nuværende natur og en stor ændring til +4, hvis det er en lille ændring til noget, som væsenet allerede er disponeret for.

Slå derefter et Visdomstjek 18 (læg spilleders justering til dit slag). Hvis det lykkes, opnår du din ændring. Hvis det fejler med op til 4, så opnår du ændringen i betragtelig grad, men ikke helt. Hvis det fejler med mere end 4 og op til 8, får du lavet en mindre ændring i den ønskede retning, men får også påvirket noget andet. Hvis det fejler med mere end 8 og op til 12, opnår du ikke ændringen, men får ændret andet markant. Hvis det fejler mere end 12, smitter noget af væsenets personlighed af på din egen.

Den blå drageglobe

En tung glaskugle i hvis indre blå tåger vrider og vender sig. Kuglen emmer af kraft, der næsten kan føles strålende ud af den. Det føles også som om en intelligens hviler derinde - eller i hvert fald er knyttet til den - og at man bliver betragtet i lige så høj grad som at man selv betragter den.

Den blå drageglobe er Unik og den er Dragende: Når bæreren af globen bliver udsat for åbenlys fare (f.eks. ved starten af hver kamp), skal der slås et Resistenstjek Intelligens mod 6. Hvis det fejler, bruges globens evner impulsivt.

For at bruge dragegloben, skal hænderne berøre dens overflade.

Magisk effekt: Som en trolddomshandling kan der laves et magisk angreb mod en modstander - skolen regnes som dragemagi. Den angrebne tager 1t10 i skade, idet et lyn springer ud fra globen. Hvis det rammer, kan et nyt angreb foretages mod en tilfældig modstander i nærheden, der rammes af et lyn, der udgår fra den først angrebne, der giver 1t8. Hvis dette også lykkes, laves der et tredje angreb efter samme fremgangsmåde, der giver 1t6.
Magisk effekt: Sålænge globen berøres, er man immun overfor elektriske angreb. Flere kan røre den samtidigt, men alle skal lave resistenstjekket beskrevet nedenfor.
Magisk effekt: Som en Parlay-handling, kan en blå drages vilje undertvinges, og det er muligt at bestemme alle dens handlinger. For hvert minut, dragen er under kontrol, tæller det som en ny berøring ift resistenstjekket beskrevet nedenfor.

Når en af drageglobens effekter er blevet aktiveret, skal der efterfølgende laves et Resistenstjek på Udholdenhed mod 6. Hvis det fejler, slå da en 1t4, og vælg den tilsvarende mutation i tabellen - vælg den efterfølgende, hvis den pågældende mutation allerede er sket.

Dragemutation	
1	Huden bliver skællet blå. Karakteren får +2 i forsvar og -4 til Karisma, der ikke kan heles
2	Munden kan kun spise dyr fra ørkenen. Karakteren behøves ikke vand og tager -4 til Udholdenhed, der ikke kan heles
3	Blodet bliver elektrisk, og kan kanaliseres ud i metalvåben, giver 1t4 ekstra skade, hvis angrebet lykkes. Der tages -4 til Styrke, der ikke kan heles
4	Fødderne bliver klove, og der gives +2 til rejsetjeks og -4 til Behændighed, der ikke kan heles

Hvis alle 4 mutationer pådrages, sker samtidigt en endegyldig mutation til Dragetjener - et viljeløst væsen, der kun kan lyde drageglobens bud. Karakteren er ikke længere spilbar.

Dragetroldfolk tørster efter at få fingre i en drageglobe, dragekultister følger typisk drageglobeejerens bud, hvis de ser dens magt – mens de planlægger, hvordan de kan få fat i den og kobolder kaster sig for fødderne af den, der bærer en drageglobe.

Den grønne drageglobe

En tung glaskugle i hvis indre grønne tåger vrider og vender sig. Kuglen emmer af kraft, der næsten kan føles strålende ud af den. Det føles også som om en intelligens hviler derinde - eller i hvert fald er knyttet til den - og at man bliver betragtet i lige så høj grad som at man selv betragter den.

Den grønne drageglobe er Unik og den er Dragende: Når bæreren af globen bliver udsat for åbenlys fare (f.eks. ved starten af hver kamp), skal der slås et Resistenstjek Intelligens mod 6. Hvis det fejler, bruges globens evner impulsivt.

For at bruge drageglobens effekter, skal hænderne berøre dens overflade.

Magisk effekt: Som en trolddomshandling kan dragegloben bringes til at udspy en giftsky, der rammer alle indenfor 10 meter fra globen. Dette udføres som et magisk angreb (dragemagi) mod alle indenfor området, undtagen de, der berører dragegloben. Hvis angrebet lykkes, tager de 1t6 i skade og skal lave et resistenstjek mod gift på sværhedsgrad 12. Hvis det fejler, svækkes deres forsvar med 2 og deres resistens mod dragemagi med 4.
Magisk effekt: Sålænge globen berøres, er man immun overfor gift. Flere kan røre den samtidigt, men alle skal lave resistenstjekket beskrevet nedenfor.
Magisk effekt: Som en Parlay-handling, kan en grøn drages vilje undertvinges, og det er muligt at bestemme alle dens handlinger. For hvert minut, dragen er under kontrol, tæller det som en ny berøring ift resistenstjekket beskrevet nedenfor.

Når en af drageglobens effekter er blevet aktiveret, skal der efterfølgende laves et Resistenstjek på Udholdenhed mod 6 (en 1'er fejler altid). Hvis det fejler, slå da en 1t4, og vælg den tilsvarende mutation i tabellen - vælg den efterfølgende, hvis den pågældende mutation allerede er sket.

Dragemutation	
1	Huden bliver skællet grøn. Karakteren får +2 i forsvar og -4 til Karisma, der ikke kan heles.
2	Munden kan kun spise dyr fra skoven. Karakteren er immun overfor gift, der indtages og tager -4 til Styrke, der ikke kan heles
3	Blodet bliver giftigt, og modstandere tager 1t4 i skade, når de rammer karakteren - dette tæller som et sår. Der tages -4 til Udholdenhed, der ikke kan heles.
4	Fødderne bliver gribeklør, og der gives +4 til Fourageringstjeks og -4 til Behændighed, der ikke kan heles

Hvis alle 4 mutationer pådrages, sker samtidigt en endegyldig mutation til Dragetjener - et viljeløst væsen, der kun kan lyde drageglobens bud. Karakteren er ikke længere spilbar.

Dragetroldfolk tørster efter at få fingre i en drageglobe, dragekultister følger typisk drageglobeejerens bud, hvis de ser dens magt – mens de planlægger, hvordan de kan få fat i den og kobolder kaster sig for fødderne af den, der bærer en drageglobe.

Den hvide drageglobe

En tung glaskugle i hvis indre hvide tåger vrider og vender sig. Kuglen emmer af kraft, der næsten kan føles strålende ud af den. Det føles også som om en intelligens hviler derinde - eller i hvert fald er knyttet til den - og at man bliver betragtet i lige så høj grad som at man selv betragter den.

Den hvide drageglobe er Unik og den er Dragende: Når bæreren af globen bliver udsat for åbenlys fare (f.eks. ved starten af hver kamp), skal der slås et Resistenstjek Intelligens mod 6. Hvis det fejler, bruges globens evner impulsivt.

For at bruge drageglobens effekter, skal hænderne berøre dens overflade.

Magisk effekt: Som en trolddomshandling kan dragegloben bringes til at udspy en kuldestråle. Dette udføres som et magisk angreb (dragemagi) mod en modstander. Hvis det lykkes, bliver modstanderen frosset til stedet, tager 1t4 i skade og kan kun slippe fri med et Styrketjek 16. Ydermere bliver modstanderen sløv og må vælge mellem en handling eller bevægelse (max 1) i en runde, indtil et resistenstjek(udholdenhed) 12 er klaret.
Magisk effekt: Sålænge globen berøres, er man immun overfor kulde. Flere kan røre den samtidigt, men alle skal lave resistenstjekket beskrevet nedenfor.
Magisk effekt: Som en Parlay-handling, kan en hvid drages vilje undertvinges, og det er muligt at bestemme alle dens handlinger. For hvert minut, dragen er under kontrol, tæller det som en ny berøring ift resistenstjekket beskrevet nedenfor.

Når en af drageglobens effekter er blevet aktiveret, skal der efterfølgende laves et Resistenstjek på Udholdenhed mod 6 (en 1'er fejler altid). Hvis det fejler, slå da en 1t4, og vælg den tilsvarende mutation i tabellen - vælg den efterfølgende, hvis den pågældende mutation allerede er sket.

Dragemutation	
1	Huden bliver skællet hvid. Karakteren får +2 i forsvar og -4 til Karisma, der ikke kan heles.
2	Munden kan kun spise dyr fra havet. Karakteren kan ånde under vandet, og der tages -4 til Styrke, der ikke kan heles
3	Blodet bliver koldt, og kulde kan ikke skade karakteren. Der tages også -4 til Udholdenhed, der ikke kan heles.
4	Fødderne bliver til luffer, og der er fordel på at bevæge sig i vand. Der tages -4 til Behændighed, der ikke kan heles

Hvis alle 4 mutationer pådrages, sker samtidigt en endegyldig mutation til Dragetjener - et viljeløst væsen, der kun kan lyde drageglobens bud. Karakteren er ikke længere spilbar.

Dragetroldfolk tørster efter at få fingre i en drageglobe, dragekultister følger typisk drageglobeejerens bud, hvis de ser dens magt – mens de planlægger, hvordan de kan få fat i den og kobolder kaster sig for fødderne af den, der bærer en drageglobe.

Den røde drageglobe

En tung glaskugle i hvis indre røde tåger driver stille rundt. Kuglen virker tom eller forladt – som om den er faldet fra fordums storhed.

Den røde drageglobe er Unik og den er Dragende: Når bæreren af globen bliver udsat for åbenlys fare (f.eks. ved starten af hver kamp), skal der slås et Resistenstjek Intelligens mod 4. Hvis det fejler, bruges globens evner impulsivt.

For at bruge drageglobens effekter, skal hænderne berøre dens overflade.

Magisk effekt: Som en trolddomshandling kan dragegloben bringes til brede varme i et område. Ikke nok til at skade nogen, men måske holde andre varme, hvis det er koldt.
Magisk effekt: Sålænge globen berøres, tager man 4 mindre i skade fra ild. Flere kan røre den samtidigt, men alle skal lave resistenstjekket beskrevet nedenfor.

Når en af drageglobens effekter er blevet aktiveret, skal der efterfølgende laves et Resistenstjek på Udholdenhed mod 4 (en 1'er fejler altid). Hvis det fejler, slå da en 1t4, og vælg den tilsvarende mutation i tabellen - vælg den efterfølgende, hvis den pågældende mutation allerede er sket.

Dragemutation	
1	Huden bliver skællet rød.
2	Munden kan kun spise dyr, der er stegt/grillet.
3	Blodet bliver varmt, og man føler ikke behov for at gå med ret meget tøj.
4	Fødderne bliver til en gekkos, og man får +2 til klatretjeks

Hvis alle 4 mutationer pådrages, sker samtidigt en endegyldig mutation til Dragetjener - et viljeløst væsen, der kun kan lyde drageglobens bud. Karakteren er ikke længere spilbar.

Dragetroldfolk vil måske være interesseret i den røde drageglobe, dragekultister ignorerer bæreren, men kobolder behandler bæreren med en vis respekt.

Den sorte drageglobe

En tung glaskugle i hvis indre sorte tåger driver stille rundt. Kuglen virker tom eller forladt – som om den er faldet fra fordums storhed.

Den sorte drageglobe er Unik og den er Dragende: Når bæreren af globen bliver udsat for åbenlys fare (f.eks. ved starten af hver kamp), skal der slås et Resistenstjek Intelligens mod 4. Hvis det fejler, bruges globens evner impulsivt.

For at bruge drageglobens effekter, skal hænderne berøre dens overflade.

Magisk effekt: Som en trolddomshandling kan der dryppes syre på ting. Det kan ætse levende ting for 1t4 i skade, men globen skal holdes henover offeret for at ramme.
Magisk effekt: Sålænge globen berøres, undgår man effekter fra syre, der kræver resistenstjeks. Direkte skade kan ikke modstås. Flere kan røre den samtidigt, men alle skal lave resistenstjekket beskrevet nedenfor.

Når en af drageglobens effekter er blevet aktiveret, skal der efterfølgende laves et Resistenstjek på Udholdenhed mod 4 (en 1'er fejler altid). Hvis det fejler, slå da en 1t4, og vælg den tilsvarende mutation i tabellen - vælg den efterfølgende, hvis den pågældende mutation allerede er sket.

Dragemutation	
1	Huden bliver skællet sort.
2	Munden kan kun spise dyr, der lever i en sump.
3	Blodet bliver som syre, og man har altid tendens til sure opstød
4	Fødderne bliver til en frøs, og der gives +2 til at svømme

Hvis alle 4 mutationer pådrages, sker samtidigt en endegyldig mutation til Dragetjener - et viljeløst væsen, der kun kan lyde drageglobens bud. Karakteren er ikke længere spilbar.

Dragetroldfolk vil måske være interesseret i den sorte drageglobe, dragekultister ignorerer bæreren, men kobolder behandler bæreren med en vis respekt.

Den blå krystal

Dette er en fascinerende krystal på størrelse med og i form som en lille amerikansk fodbold. Den har utallige facetter indslebet, og den har et svagt blåligt skær i sig. Hvis man kigger længe, sværger de fleste også, at de kan se et glimt opstå nu og da inde i dens midte.

Den blå krystal er Unik, og den er Dragende – hvis man kigger ind i den, skal man slå et Resistenstjek 8, og hvis det fejler, begynder man uforvarende at gnide på den.

Hvis man gnider på krystallen, begynder der at opstå små, blå glimt inde i krystallen. Efter lidt tid (svarende til en runde, hvis der er kamp – det tæller som en trolddomshandling), udløses der pludselig et skarpt, blåt blitz, der brænder sig ind på alles nethinder. Slå derefter en 1t20 samt en 1t12.

Hvis t20'eren bliver en 1'er, slynges alle så langt frem eller tilbage i tiden, at de er ude af spillet – karaktererne kan ikke længere spilles. Hvis krystallen bruges mere end én gang på en dag, lægges der +1 til grænsen for hver yderligere gang – dvs. anden gang, bliver man slynget væk på 1 og 2, tredje gange på 1 til 3, etc. Hvis man slår over grænsen, betyder 1t20'eren ikke noget, og der kigges på 1t12'eren i stedet:

Slag	Effekt
1	Alle tilstedeværende sendes tilbage i tiden svarende til 5 runder
2-3	Alle tilstedeværende sendes tilbage i tiden svarende til 2 runder
4-6	Alle tilstedeværende sendes tilbage i tiden svarende til 1 runde
7-9	Alle tilstedeværende sendes frem i tiden svarende til 1 runde
10-11	Alle tilstedeværende sendes frem i tiden svarende til 2 runder
12	Alle tilstedeværende sendes frem i tiden svarende til 5 runder

Der er ikke nogen, der kender til den blå krystals eksistens, men dens tydelige perfekthed gør den automatisk til en eftertragtet genstand for de fleste. Den kan sælges for 100 guld.