Solkongens gravkammer

Et tre-etagers hulesystem, der byder på grusomme syn og morbide monstre. En flok af Dødekongens soldater er på vej for at skaffe et magisk artefakt, og det er op til de driftige helte, at stoppe dem.

Baggrund

For over tusind år siden, lå det prægtige Kyst-Tempel med udsigt over havet. Legenden fortæller, at dette er stedet hvor Solkongen blev begravet, og hvor magtfulde magere i samarbejde med de hellige på stedet har gemt et mægtigt og magisk artefakt, Krystalkraniet. Legenden vil, at kraniet er beskyttet af kraftig magi, og at ingen endnu har overlevet turen derned.
Dødskongen har åbenbart fået nys om dette artefakt, og har fundet Kyst-Templets beliggenhed. Derfor har han sendt en delegation af hans folk ud, for at gennemsøge de mrke katakomber og finde krystalkraniet, og benytte dets kræfter i sine mørke ritualer.
En flok helte har opdaget Dødskongens planer, da de blev overfaldet af en flok orker, der var på vej til katedralen, med ordrer om at hjælpe i eftersøgningen.

Belønning

Udforskning: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 2100)

Mysterier og fælder:

Niveau 1

- Mysterie - #6 – Døren ind til Solkongens Hellige rum – 100 point
- Fælde - #12 – Faldet ned – 50/100 point

Niveau 2

- Mysterie - #16 – magisk aura – 100 point
- Fælde - #18 – forbandet bog – 100/200 point
- Mysterie - #21 – Magisk barriere – 100 point

Hulesystemet

Kyst-templet ligger ca. fire dagsrejser fra Lucinius' fæstning. Katedralen ligger næsten på toppen af en høj bakke, og få hundrede meter bag templet er en kæmpe klint. Lige nedenfor er havet. Når man nærmer sig ruinerne af templet, er det tydeligt, at det har været et kæmpemæssigt bygingsværk i fordums tid. I dag er der dårligt mere end væggene tilbage, og store søjler ligger væltede hele vejen omkring det imponerende bygningsværk.Til højre for hovedbygningen, kan man stadig se resterne af en gammel gravplads.

Andre besøgende

Dødskongen har sendt en delegation af orker, gobliner og kobolder ud for at gennemsøge katedralen. De er ledet af svartedværgen Mørke Mikael. Der går rygter om, at katakomberne er hjemsøgte af spørgelser, ligesom farlige dyr har fundet et hjem i de gamle gange.

Omstrejfende væsner

I katakomberne er der ikke mange omstrejfende væsner, da Dødskongens delegation systematisk har gennemgået de fleste af rummene, og udslettet alt, der var til stede. Alligevel er der flere vilde dyr, der har fundet læ for vind of vejr i de mørke, fugtige katakomber.

Der er en chance for 1 af 6 en gang i timen for, at spillerne møder nogen. Rul 1t8 på følgende tabel.

1t8	Omstrejfende væsner
1-2	**Kæmpe rotter (1t4 styk) Rotterne gemmer sig i små huller eller i de åbne grave i væggene**
3-5	**2 Vildkat. Vildkatten er på jagt efter føde**
6	**Nekrotiske skeletter (1t2 styk) Fra et mørkt hjørne dukker oversete skeletter op, draget af heltenes livsblod**
7	**Kobolder (1t4+2) Kobolderne er på vej op til Svartdværgen Mørke Mikael med en sæk med ubrigeligt tingeltangel og skinnende genstande.**
8	**Kæmpeedderkopper (1t4)**

Katakomberne

Når først spillerne kommer ned i katakomberne, er der ingen lyskilder i de fleste rum. Derfor er det en god idé at medringe lanterner eller fakler, til dem, som ikke kan se i mørke.

Templet

#T1 – Hovedrummet

Hovedrummet er en stor ruin. Væggene står stadig, men der er intet tag over rummet. Overalt på jorden ligger bunker af sten fra det nedfaldne tag, og midt i rummet er en kæmpe stendynge, der blokerer for frit lejde gennem rummet. Langs væggene kan man stadig se rester af gamle statuer, der ligger væltede og ituslåede omkring.

Midt i rummet er der en dynge af sten der har væltet ned, som man skal kravle over for at komme videre. Klatretjek 10 for at komme over uden at larme. Hvis en spiller fejler, får han flået nogle sten løs, så vagterne fra #K2 kommer løbende for at undersøge larmen. Snigetjek 13 for at gemme sig i det tilfælde.

I modsat side af #T2 (på vestvæggen) har der engang været et tilsvarende rum, men det er styrtet fuldstændig sammen.

#T2 - Siderummet

Langs væggene står der sakrofager, som indeholder afdøde præster. De er alle brudt op, og tømt for indhold. I hjørnet af rummet er en vindeltrappe, som leder til katakomberne, under katedralen.

3 **Gobliner** holder vagt. De sidder ved et lille improviseret bord og spiller kort. Hvis det ender i kamp, stikker den ene Goblin af i kamprunde 2, og løber mod rum #4 for at advare Mørke Mikael om de indtrængende.

#T3 – Gravpladsen

Et ramponeret jerngitter står på mirakuløs vis stadig om det meste af gravpladsen. Der er nogle gravsten, der stikker op af jorden, men det er ikke til at læse, hvad der står på dem, da de er overgroet med mos og alskens utøj.

Et mausolæum står i enden af gravpladsen. Der er en rusten metaldør ind til, som er låst. På et lyttetjek 10 kan man høre noget bevæge sig rundt derinde.
Dirketjek 12 for at åbne den, eller styrketjek 16 for at sparke/bryde døren ind.
Hvis man kommer ind er der 2 **Nekrotiske Skeletter.**

Niveau 1

#1 – Vindeltrappe ned.

Hvis det er nat, vil et lyttetjek 11 afsløre, at der kommer snorken fra døren mod øst. I hvert hjørne er der en smukt udsmykket søjle, og der hænger nogle fakler på væggene.

#2 – Depot

Det er et lille rum, uden udsmykninger eller andet. Væggene er helt bare. Der er nogle rådne trærester i rummets hjørne, og en smadret flaske i et andet hjørne. Dødskongens folk har lagt flere soveposer i rummet.

Der er 3 rygsække. Slå 1t6 for hver rygsæk.
Fra 1-2 – 2 tørrede dagsrationer. 1 tom flaske, sygrej,
Fra 3-4 – 3 jernspigre, 1 tørret dagsration, 1 helbredende drik
Fra 5-6 – 1 kridt, spillekort og terninger, 1 slynge

Scene - nat
Hvis det er nat sover her 1t4 orker + 2 gobliner. For at undgå at de vågner skal spillerne lave et snigetjek mod orkernes sansetjek. Orkerhar har ulempe på deres tjek.

#3 – Gang

Gangene i katakomberne er lavet af groft udhuggede sten. Hvor rummene er smukt udsmykkede, har gangene været til de lidt mindre fine folks kister, og derfor er de ikke lige så udsmykkede. I væggene er der små indhug (i tre etager), hvor der ligger rester af skeletter. Der er synlige tegn på, at der er ledt efter skatte af gravrøvere.

Hvis spillerne vil, skal de have lov til at søge i alle gangene. På søgetjek 20, finder de 1t8 guldmønter. De kan søge 1 gang pr gang. Forklar hvordan de finder mønterne i et hemmeligt rum eller lignende.

Der er mange fodspor frem og tilbage på gulvet.

#4 – Krypt

Ude langs siderne i dette rum er der grave ligesom i gangene, men her er gravene muret til. Der er indskriptioner på hver grav. I det ene hjørne ligger en væltet søjle, og her er der hul op til himmelen udenfor. Under det hul er der sod op af væggene og rester af et bål.
I rummet er der 1 **svartedværg,** Mørke Mikael, og 3 **kobolder**. Mørke Mikael har et træskrin med et sølvspejl og 3 grønne ædelstene (værdi 15 guld i alt).
På den nordlige væg står en reol, der har en gammel bog med et slidt læderomslag stående. Hvis spillerne prøver at tage den ud slår reolen knirkende ud, og åbner som en dør, til passagen bag.

Scene – Den forsvundne Snotnæse:
Hvis spillerne lytter efter ved døren, inden de går ind, kan de høre nogle lyse stemmer spørge, hvor Snotnæse mon er blevet af, og en dyb stemme svare, at de skal holde deres kæft og lave deres arbejde.

#5 – mere gang.
Undervejs nede af denne gang ruller spillerne et bemærketjek (12). Hvis det lykkedes lægger heltene mærke til en afskærmet dør mod øst. Hvor trædøren burde være, er der i stedet en mur. De kan med et sanse magi-tjek på 8 se, det er en magisk illusion. Hvis man prøver at røre væggen, kan man også mærke, at der ikke er noget.

#6 – Solkongens Hellige rum
Rummet giver en følelse af tryghed. På mystisk vis er rummet lyst op, selvom her ikke er nogen synlig lyskilde. Rummet er smukt udsmykket med mosaikker på væggene, og midt i rummet står en blankpoleret font af hvid marmor.

Mosaikkerne fortæller en historie om en konge med en sol på sin kappe. Han knæler først for en lysstråle, der går ned fra en sky. I lysstrålen er et sværd på vej ned. Senere bruger kongen sværdet til at besejre en hær af fjender. Visdomstjek 11 fortæller, at det er den ældgamle historie om solkongen og hans magiske sværd.

I midten af rummet står der en blank og glat font, hugget ud i hvid marmor. I fonten er der en væske. Sanse magi-tjek på 8 eller intelligenstjek 14 (hvis man tager en tår) finder man ud af, at det er en helbredende drik. De kan få til to flasker.

Når de går ud hører de lyden af sten mod sten, og barrieren til rummet er nu ikke længere en illusion: En port er gledet ned, og rummet er forseglet for evigt.

#7 – Offerrummet
I modsætning til de andre rum i katakomberne, er her ingen udsmykninger eller grave i væggene. I den ene ende af rummet står der et alter, hvor der er blodriller. Rillerne løber videre, og hen til en lang sprække i gulvet.

Sprækken er ikke bred nok til at man kan komme igennem den.

Scene – Dødskongens soldaters kamp mod Krystalkraniets vogter
Nede fra sprækken kan spillerne høre lyden af kamp. Hvis de kigger ned (lav gerne et sansetjek, for sjovs skyld) kan de se orker. Kobolder og gobliner slås mod...luft? Det er ikke en fjende at se, men der er tydeligt en koordineret kampindsats mod noget, og grønhuderne tager skade. En efter en falder de om, og stilheden sænker sig igen over rummet.

#8 – Gravrøverne
Her ligger skeletter af rotter og andre smådyr i hjørnerne. I det sydøstlige hjørne ligger der sten på gulvet. Gangen på den anden side er brudt ind fra ydersiden, og på lugtetjek 8 kommer der en ram stank af dyr dernedefra.

Scene - gravrøverne
I rummet er der en gruppe gravrøvere - 1t4 **kobolder** og 2 **orker** – som er i gang med at bryde gravene op, for at stjæle hvad der er i. De har netop brudt den sidste grav op, da spillerne kommer til rummet.

Der står en sæk med de ting, de har fundet i gravene, i hjørnet. Der er 6 ædelsten (værdi 5 guld stykket), en masse sølvsmykker (værdi 600 sølvstykker) og 10 guldstykker. I graven, som gravrøverne netop har brugt op, er der en Guldhalskæde, som skelletets fingre holder omkring. Halskæden har et stort vedhæng med fire sten. Det er **Alawens Kampkæde**. Hvis en spiller tager den på, går fire nåle ind i spillerens hud. Spilleren tager 1t4 skade, og har i næste kamp fordel i lige så mange runder, som han har taget skade.

#9 – Den naturlige gang
Gangen her er ikke udhugget, den ser ud til at være naturligt opstået. Der er en ram stank af dyr – afføring og råddent kød.

#10 – Vildkattenes rede
Gangen munder ud i en naturlig grotte. I grotten er der et område, hvor der ligger store mængder af pels – det er her vildkattene sover, og de fælder om natten. Her er halvt afgnavede knogler fra gnavere, og et halvt spist lig af en kobold. Det er liget af Snotnæse – kobolden, de andre fra rum #4 var nervøse for.

Da spillerne kommer ind i rummet rejser to store **vildkatte** sig, og begynder at hvæse af spillerne. Bag dem er en mindre vildkat, som tydeligvis er deres killing. Spillerne kan prøve at true sig vej videre (parlay truetjek mod vildkattenes morale), men vildkattene har masser af mad, så de er ligeglade med rationer.

#11 – Ønske søen
I denne naturligt skabte drypstenshule er der en sø. Fra loftet, som er 20 meter over jorden, kommer der et svagt lys fra hjørnet over søen. Her kan spillerne se et rundt hul omkring 1 meter bredt, som går yderligere 30 meter op. Bed spillerne rulle et bemærketjek. Hvis de har fakler/lanterner er det bemærketjek 7, ellers er det bemærketjek 14.

Spilleren, der ruller højest på sit bemærketjek skal rulle resistens 12, for at undgå at være tvunget til at gå hen og samle en mønt op. Han føler sig dog stadig draget. Det er nemlig en lokkemønt.

I vandet ligger der udover lokkemønten mange andre mønter, som glimter i lanterners skær. Oppe på overfladen er der altså en ønskebrønd. Spillerne kan finde 500 sølvstykker, 10 guldmønter.

#12 – Ligresterne
Rummet er fyldt med bunker af knogler. På den ene væg er der tusindvis af kranier, alle stablet ovenpå hinanden. I resten af rummet lægger der dynger af lårbensknogler, ribben og alle kroppens andre knogler.

#13 – Ustabilt gravkammer
Bed spillerne lave et bemærketjek 10. Hvis det lykkedes, lægger de mærke til, at rummets gulv ser meget ustabilt ud. Der er allerede et par huller i gulvet. Hvis de alligevel vælger at gå inds, skal de rulle behændighedstjek (12), for at komme igennem rummet, uden det styrter sammen. Ellers falder de igennem gulvet, som braser sammen under dem. De tager 1t4 skade, og ender i rum #19

#14 – Solkongens gravkammer

Rummet har seks smukt udsmykkede søjler, og en stor sarkrofag pryder midten rummet. Den er smukt udskåret, med symbolet af en sol indlagt med metal. Låget står på skrå, og inde i rummet ligger der skeletter alle vegne. Der er også en 3 døde orker i rummet.

De døde orker har alle sår. (Bemærke tjek 9 vil vise, at det ikke er sår fra våben, men ligner klør og bid. Bemærke tjek 14 (Samme slag) vil gøre en af spillerne opmærksomme på, at der ligger et mangeleddet ben ved en af orkerne. Der har store, stride hår på – og kunne godt komme fra et kæmpe insekt eller lignende.)

Scene:
Hvis spillerne bevæger sig hen til sarkrofagen, vil der ud af det halv-åbne låg kravle 4 **Kæmpeedderkopper**. Den ene har allerede et sår, og mangler et ben.

Nede i sarkrofagen ligger et sværd. Det er det magiske våben **Solkongens tohåndssværd**. Våbnet aktiverer automatisk, hvis det bliver brugt i næste kamp.

#15 – Trappen ned

Her er en stejl vindeltrappe ned.

Scene: Den stejle trappe
Flere af trinene har taget skade af tidens tand, og er begyndt at smuldre. For at komme helskindet ned af den, skal spillerne rulle et balancetjek 8 (14 hvis spilleren har pladerustning på) for at undgå at falde. Hvis en spiller falder, tager han alle foran sig med. De tager 1t4 skade.

Niveau 2

#16 – Trappe op

Spillerne skal lave et høretjek 12. De kan høre lyden af børn der griner komme fra den sydlige gang. Lyden bliver mere og mere tydelig, hvis de går ned af gangen.

#17 – Børnenes skeletter

Så snart man træder ind i det kuglerunde rum mærker man en kulde penetrere ens marv og ben. Man kan se sin ånde, når man trækker vejret, og hårene på jeres arme begynder at rejse sig. Ind i væggen er der hugget tre små nicher ind, og i hver niche er der et skelet. Skeletterne er ikke højere end omkring 100-120 centimeter. Foran nicherne er der tremmer. Der er tydeligvis tre børn, der er blevet lukket inde her.

Scene – børnenes spøgelser
Da heltene træder ind i rummet, smækker døren bag dem, og barnelatteren stopper. Rundt om knoglerne kan man pludselig se halvgennemsigtige aftegninger af børn, der bliver tydeligere og tydeligere. Det er tre ens, små piger med rottehaler og små kjoler. Hvor deres øjne burde være, er der et blåt lys. Og pigerne går til angreb.

#18 – Observationsrummet

Da I træder ind i rummet, bliver I i få sekunder blændet af sollyset, der strømmer ind i rummet. Hele bagvæggen er styrtet sammen, og udenfor er der hav, så langt øjet rækker, og I kan se toppen af spidse klipper stikke op af vandet.

Selve rummet er så godt som helt tomt – vind og vejr har slidt hvad end der har været i sin tid. Der er vand på gulvet og tydelige fugt skader på væggene. I de nicher, hvor der har ligget skeletter i de andre rum, er der små fuglereder. I bunden af rummet står en stensarkrofag, der stadig har låget siddende fast på.

Scene – tentakelmonsterets angreb

Hvis spillerne kommer ind i rummet, og begynder at ville åbne sarkrofagen, skal de slå et bemærketjek. Den spiller, der ruller lavest, mærker pludseligt et jerngreb om sin fod, og bliver væltet af en **Tentakel**, der har sneget sig ind langs gulvet. I samme øjeblik kommer 2 yderligere tentakler ind af hullet.
OBS: Læs om monsterets angreb i appendikset. Monsteret prøver ikke at dræbe spillerne ved angreb, men prøver at trække dem i vandet.

#19 – Fader Frederiks Forfærdelige Forsøg

Det første øjet lægger mærke til i dette rum er knogler. Knoglerne ligger ikke, som de er set i resten af katakomberne...deforme kranier står på en stenhylde ved væggene, og der er opstillet morbide kreationer af forskellige dyrs skeletter, samlet til en monstrøs helhed, langs væggene.

I midten af rummet er et stort alter, og foran det står en piedestal med en lukket bog. Visdomstjek 8 fortæller, at bogen er lavet af menneskehud. Sanse Magi tjek 11 kan fortælle, at bogen er forbandet. Hvis en spiller åbner bogen, dukker en spøgelsesagtig skikkelse op. Han er klædt i præstekjole, og råber af spilleren på et uforståeligt sprog. Resistenstjek 12 (trolddom) for at undgå, at blive forbandet. Ellers falder spilleren om, og er besvimet de 1t6 x 10 minutter.

For enden af rummet er nogle stenhylder, hvor der står et stearinlys og en lille kiste. Lyset viser sig at være et Lys på Ligfedt (Sanse Magitjek på 14). I kisten ligger 8 gule juveler (værdi: 10 guldstykker stykket) og 20 guldmønter. Der er også en lille flaske med pulver (sanse magitjek 13: Ligpulver – 1t3 doser).

Døren til nichen i det sydvestlige hjørne er et gitter, som de kan se ind igennem. Når de nærmer sig alteret bliver de mødt af en ram stank af råd. En **Kødgolem** smadrer mod gitteret, der deler de to rum ad, og gitteret begynder at give sig. Den vil bryde igennem gitteret på 2t6 minutter (beskriv gerne, hvordan den smadrer mod gitteret, som begynder at give sig, etc).

#20 – Rummet med det ustabile loft

Der er her man ender, hvis man falder igennem gulvet i rum #12. Hvis ikke man er faldet igennem, kan man se hvordan loftet hænger nedad...der er sten på gulvet, der allerede er faldet ud, og man kan se lidt op i rummet ovenover.

#21 – Den tynde bro

Da I træder ind i rummet opdager i en stor, mørk grotte. Midt i rummet rejser sig en tynd og usikker bro, og da I ser efter, kan I se et dybt, dybt hul. Fra hullet kan I høre ekkoerne af jeres egne fodspor, og skrigene fra et par flagermus.

Spillerne skal lave et viljestyrketjek 10 for at turde gå over den smalle, smalle bro. Bed eventuelt

spillerne om at vælge, hvilken rækkefølge de går over broen, for at gøre dem utrygge.

#22 – Gang med nicher

Den brede gang fører hen til en kæmpe dobbeltdør. Langs gangen er der på hver side mange nicher, der hver især har en statue stående i sig. I gulvet er der kun ganske få fodspor, der leder ind mod døren. Der er ingen spor, der leder tilbage.

#23 – Krystalkraniets vogter.

I dette store, ottekantede rum, er der midt i rummet en cirkel, der er hugget ud i stengulvet. Der er mystiske symboler hugget ind ned i gulvet. Midt i cirklen står krystalkraniet på en piedestal. På gulvet ligger der døde orker. Der er intet blod på gulvet...

Et sanse magi-tjek på 8 vil afsløre, at der er seriøs beskyttelsesmagi her – det er altså en form for en magisk cirkel.

Der er en mindre stenpiedestal foran cirklen. På denne mindre piedestale er der indhugget en sol på siden, og på toppen er der en tynd slids. Hvis spillerne kommer solkongens sværd i slidsen, hører de et smæld, og cirklen i gulvet har fået flere revner. Den magiske cirkel er brudt.

Scene – sker kun når cirklen ikke er brudt

Når spillerne træder ind over cirklen, er det som om, de bliver transporteret til et andet sted. Der er pludselig en rund sal, med høje søjler. Der er **Krystalkraniets Vogter** og to **Spøgelser,** der har været riddere da de var i live.
De kan ikke bevæge sig ud af rummet (der er ingen udgang), men når de besejrer de tre vogtere, er de pludselig igen i det otteformerede rum, og kan nu tage krystalkraniet.

Appendiks: Monstre

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

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

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

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

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

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

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

Orker
Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De har et rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

• Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+2; Skade 1t8.

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

Svartedværg
Svartedværge er en dværgeklan, der i fordums tid blev stødt ud af dværgesamfundet for deres omgang med onde væsener. Svartedværge er som alle andre dværge fantastiske bygmestre, og de har en forkærlighed for jordens undere, og ligesom almindelige dværge ynder de at fremelske jordens skatte ved at enten at bygge prægtige haller og tidsløse monumenter eller ved at fremme krystaller, metalårerog mineralvener, så de står smukt og beundringsværdigt. Deres omgang med onde væsener har smittet af på deres eget livssyn, og trods deres kærlighed til jorden, er de små ondskabsfulde bæster, som bruger feje tricks, kæmper beskidt og gerne uærligt.

• Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; skade 1t8.

Dværgenatur - svartedværge har som alle dværge en naturlig resistens over for trolddom og lignende. De kan desuden let afkode grotter og huler, som de udforsker.

Kæmpeedderkopper
Kæmpeedderkopper er edderkopper på størrelse med en mindre hund. Fra deres skarpe tænder drypper mørkegrøn gift, og deres ben har lange, stride hår.

• Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12; Morale 17; Angreb: Forgiftet bid+4; skade 1t10+forgiftet eller giftspyt +3; 1t6+forgiftet

Forgiftet: Spilleren modstår med resistent tjek (12), eller bliver forgiftet i 1t4 runder. Tager 1 skade i runden. Effekten stabler.

Vildkatte
Vildkatte er katte på størrelse med tigre, der har sylespidse tænder og store, skarpe klør. De bor ofte i par, og er meget territorale.

• Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4 eller flænse+2; skade 2t4+1

Kæmperotte
Rotter på størrelse med små hunde. Omtrent en halv meter lang, hvis ikke større, med enorme tænder og øjne, der synes at gløde rødt. Kæmperotter er aggressive, og i flokke kaster de sig gerne over selv store væsner. Kæmperotter har en instinktiv frygt for ild, og de angriber næsten udelukkende, når de er i overtal, eller hvis de er trængt op i en krog.

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

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er rotterne mere tilbøjelige til at holde sig tilbage (Morale 8 mod ild).
Trængt op i en krog: Rotten går i panik, og den har fordel på alle sine angreb, indtil den kan flygte fra sine angribere.

Nekrotisk skelet
Et nekrotisk skelet er knogler, der er sprunget til live drevet af nekrotisk energi, og den nekrotiske energi stræber efter livskraften i levende væsner. Nekrotiske skeletter er tankeløse dynger af knogler, der alene er drevet frem i begæret efter livet. Knoglerne har et vagt lilla misfarvning, som stammer fra den megen nekrotiske kraft, der strømmer gennem dem.

• Forsvar 10; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 14; Morale 19; Angreb: knokkelhånd+5; Skade 1t8+dræne livskraft

Dræne livskraft: Nekrotiske skeletter dræner 5 livspoint fra deres ofre, når de rører ved dem, og hver gang 10 livspoint drænes, får skelettet et ekstra sår (højest 10 sår).

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

Nekromantikere: Energien i et nekrotisk skelet kan bruges af nekromantikere. Med et succesfuldt magitjek mod 15, kan energien af et nekrotisk skelet trækkes ud med 1 sår i runden. Nekromantikeren skal koncentrere sig for at opretholde udtrækningen af energien. For hvert sår trukket ud af det nekrotiske skelet, får nekromantikeren 10 midlertidige livspoint, og ved at betale 5 midlertidige livspoint kan nekromantikeren aktivere en af sine fire trolddomsevner uden at det tæller som en anvendelse. De midlertidige livspoint holder i tre timer eller indtil spenderet.

Tentakler
Tentaklerne hører til et ukendt monster, der kommer fra havet. De er grønne på oversiden, og en gusten gul på undersiden, hvor slim og vand drypper af deres store sugekopper. Tentaklerne er et specielt monster, da de mest af alt fungerer som en fælde i dette scenarie, og mere prøver at slæbe spilleren i vandet, frem for at dræbe dem.

• Forsvar 9; Tærskel 12; Sår 2; Resistens 11; Morale 20; Angreb: Tilfangetagelse+6; Skade 1t4 minus 2

Utilfredsstillet sult – Tentakelmonsteret bor i havet, og er meget sulten. Derfor vil den, når den har fanget et spiller med sin tentakel, prøve på at hive dem i vandet. Det tager 2 runder, efter de er fanget, før spilleren er smidt i vandet og lider en drukne- og knusedød i monsterets enorme gab. Spillerne kan forsøge at modstå at blive trukket i vandet med styrketjek 17 – tæller som en retrætehandling (initiativværdi +2). De kan naturligvis også angribe.

Spøgelser
Spøgelser er en form for ekko af person, der tidligere har været i live. De skinner med et svagt blåligt lys, og er halvgennemsigtige. De hungrer efter varmen fra de levende, og er selv isnende kolde, når de rør ved deres modstandere. Når de dør forsvinder de, og efterlader et kort øjeblik en sky af blålig damp.

• Forsvar 10; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 13; Morale 19; Angreb: Gyselig omfavnelse+3; Skade 1t10

Gyselig omfavnelse – spørgelset omfavner spilleren, for at suge livskraften ud af ham. Spilleren kan modstå med resistenstjek 14
Ikke af denne verden – spørgelser er ikke rigtigt til stede i vores verden, og er derfor sværere for spillerne at ramme. Spillerne har ulempe på fysiske angreb mod spørgelser. Magi og magiske våben har ikke ulempe.

Kødgolem
En kødgolem er lavet af ond nekromantisk magi. Den er samlet af flere forskellige, døde dyr, og er nu bragt til live. Flere steder på dens krop kan man se grove syninger, der er hvor hver del af dyret er sat fast, og den har to goveder, fra hver sin forskellige race hund. Den forpoter har store, grove kløe, der godt kunne ligne kom fra en bjørn.

• Forsvar 12; Tærskel 11; Sår 3; Resistens 13; Morale 19; Angreb: bid+4; Skade 2t4 eller flænse+2; skade 2t4+1

Krystalkraniets vogter
Krystalkraniets vogter er en ridder i blodrød pladerustning, som kæmper med sværd og skjold.

• Forsvar 9; Tærskel 12; Sår 2; Resistens 11; Morale 20; Angreb: Magisk sværd+4; Skade 1t8 eller Skjoldbask+6; skade 1t4+omtumlet

Magisk sværd – Ud fra sværdets spidst kommer en stærkt koncentreret lyskile, som kan ramme på afstand.
Omtumlet – Når spillerne bliver ramt af vogterens skjold har de ulempe i næste runde.

Appendiks: Magiske skatte

Solkongens sværd

Solkongen var en mægtig kriger, og en konge, der var elsket af hans undersåtter. Sagnet vil, at han fik sit sværd af de Udødelige, for at kunne beskytte sit folk mod en fjende, der kom langvejs fra, og at Solkongen, ved sværdets hjælp, opretholdte fred i sit rige i årtier, indtil sin død. Klingen på sværdet har et mønster af flammer, der går ned langs klingen.

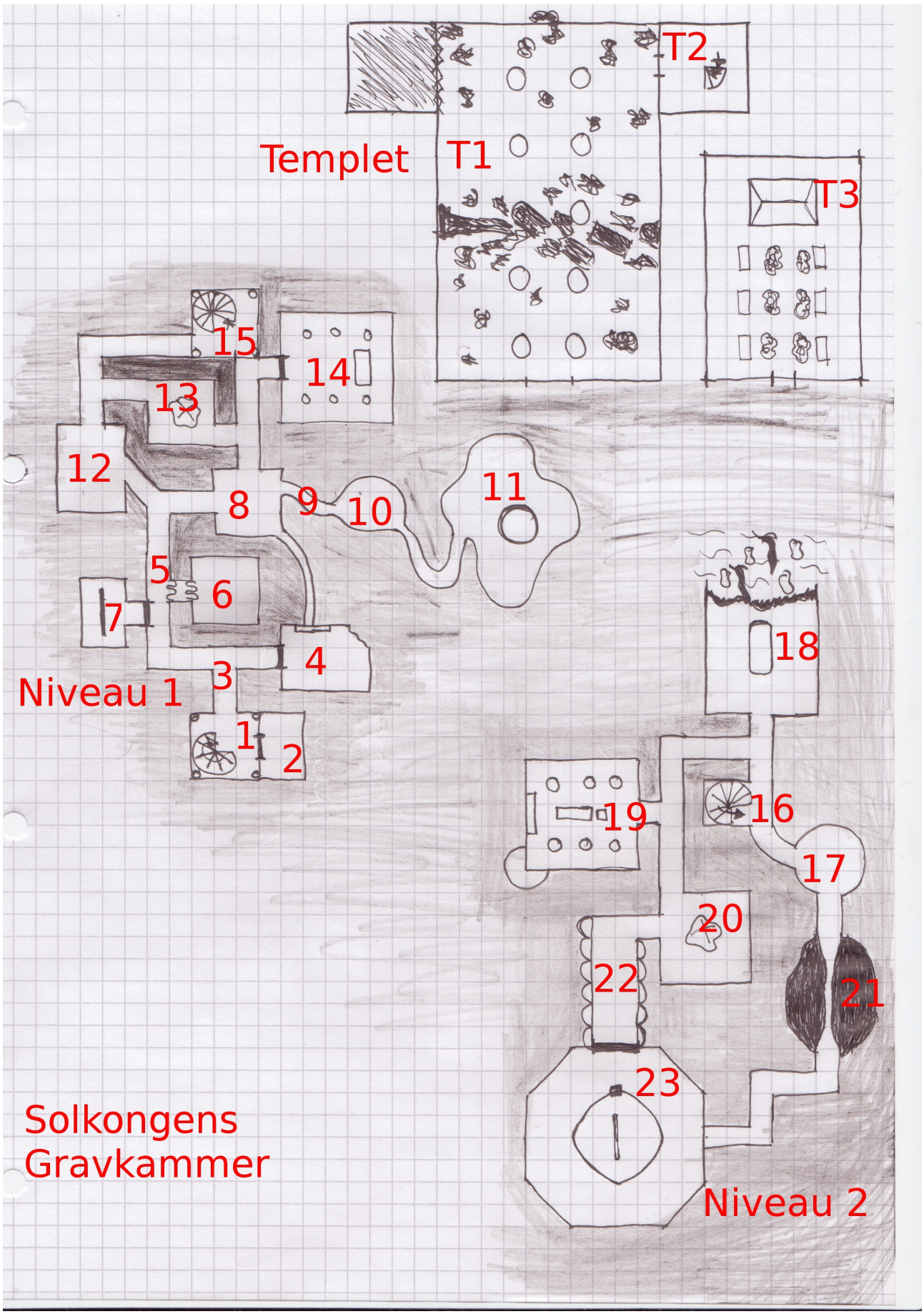
Solens stråler: En gang om dagen kan sværdet aktiveres, og i 1t6 kamprunder lyder klingen op, og blænder alle, som ser på den indenfor 10 meter. Spilleren ruller (1t20+angrebsbonus), og hvis det er en succes er alle, der kigger på våbner, blændet i det antal runder, som klingen er aktiv. Alle kan vælge at se bort, og undgå at blive blændet, men har *ulempe* på deres handlinger.

På en *ekstrem succes* kan effekten *helende solskin* vælges. Et varmt lys breder sig fra sværdet over hele kroppen på den, som bærer det. Rul din førstehjælpsterning+2.

Alawens Kampkæde.

Alawen var en farlig krigerinde i fordums tid. Legenderne fortæller om hendes voldsomme held i kamp, men kun de færreste ved, at heldet kom fra denne halskæde, der blev smedet til hende af en dværgekonge, hvis liv hun havde redet.

Kæden er lavet af guld, og der er et stort, rundt vedhæng. På vedhænget er fire matte juveler. Èn gang om dagen kan spilleren vælge at aktivere kæden. Fire nåle går ind i spillerens hud, og suger blod ud. Spilleren tager 1t4 skade, men i næste kamprunde har spilleren fordel i lige så mange runder, som han tog skade. For hvert point skade liver en af juvelerne op, og lyser sagte med et blodrødt skær...


T2
Templet
T1
T3
15
14
13
12
8
9
10
11
5
6
7
4
3
Niveau 1
1
2
18
19
16
17
20
22
21
23
Solkongens
Gravkammer
Niveau 2