Glemslens palads

Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

Anvendelse

Glemslens palads er et eventyr med hallucinationer, galninge og en kødædende plante. På en kunstig høj omgivet af resterne af en voldgrav ligger ruinen af et palads. De øvre etager er borte, men stueetagen består, og det samme gør kældrene, selvom den del af dem er oversvømmet med vand fra voldgraven. En gruppe gobliner er desuden i gang med at udgrave kældrene, og i tårnets ruiner strejfer maskebærere omkring, som er folk drevet til vanvid af lotusblomsternes dufte.

Kommandant Lucinius har et træt blik i sit ansigt, da eventyrerne stimler sammen på hans kontor. Kommandanten ser strengt selskabet an, inden han forklarer, at hans spejdere har opdaget en gammel ruin ude i den region, som sølandet – opkaldt således på grund af området mange år og søer – og spejderne så en flok gobliner eskorterer fanger eller slaver til ruinen. Uanset om gobliner har fæle planer eller ej, som kan være en trussel mod Kejserriget, så er det nødvendigt for få undsat fangerne og undersøgt stedet nærmere. Opgaven er med andre ord at udforske stedet, bremse goblinernes planer, hvis de er en trussel mod Kejserriget, og undsætte fangerne. Lønnen for opgaven er 25 dukater pr mand ved hjemkomst og plyndringsretten til stedet.

Ruinen ligger ikke under jorden, som de fleste, men over jorden. Den befinder sig fire dagsrejser borte.

Rammen

Hulesystemet er i to lag, hvor øverste del er enkelt opbygget, og hvor kældrene rummer mange forskellige indgange. Der er få fjendtlige beboere i ruinen bortset fra flokken af gobliner, men tre af beboerne er yderst farlige, og de skal spilles med varsomhed, da de kan eliminere et helt selskab. Hulesystemet er desuden underlagt en masse trolddom i form lotusblomsterne, der med deres magiske dufte kan gøre stedet til en større labyrint end det er. Det er vigtigt at få brugt lotusblomsterne til at skabe en oplevelse af forvirring og hallucinationer, hvor drøm og virkelighed flyder sammen, men uden at oplevelsen er træls og trættende for spillerne.

Baggrund

I fordums tid lod en alkymist med kundskab om planternes hemmelige kræfter et forunderligt palæ opbygge, og jorden omkring palæet blev gennemsyret af alkymistens trolddom. Siden lov alkymisten sig begrave på stedet, og med sin magi indrettedes det sådan, at alkymisten ville kunne leve evigt videre gennem planterne, som slog rod i alkymistens lig, og herfra sugede næring, trolddom og resterne af alkymistens personlighed.

Omkring ruinen vokser lotusblomster hvis hypnotiske dufte skaber hallucinationer og spreder vanvid. Duftene har drevet mange besøgende til vanvid, og de har hengivet sig til et liv som maskebærere, hvor de forestiller sig, at de er andre dyr og væsener (gobliner, fugle, bjørne osv.). Blomsternes duft vil med al sandsynlighed også påvirke eventyrerne, der kommer til at fare vild i den simple ruin grundet hallucinationerne.

En flok gobliner har gravet sig vej ind i ruinens kældre, som de vil forsøge at erobre, men deres leder er allerede faldet for stedets magiske kræfter.

Rygter

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

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

1. En hinterlandsk jæger fortæller, at ingen hinterlændinge tør drager dertil. Alle, der har besøgt den egn, er forsvundet på mystisk vis og ikke vendt tilbage. Stedet er ubeboet, men noget får folk til at forsvinde.
2. En handelsmand beretter, at han en gang mødte en opdagelsesrejsende, som påstod, at hun havde udforsket ruinen, og som bevis havde hun en flaske vin med hjem, som hun havde fundet i kælderen. Handelsmanden købte vinen, men da han åbnede flasken fordampede al vinen som dug for solen, og samme nat havde han frygtelige mareridt om spøgelser.
3. En sladderkone nede ved brønden hvisker, at hun har fra pålidelig kilde hørt, at kommandant Lucinius har sendt adskillige ekspeditioner af sted, og ingen af dem er vendt tilbage. Måske er det kommandantens måde at slippe af med eventyrere, der trætter ham?
4. En kejserlig spejder beretter, at da vedkommende var på ekspedition gennem Hinterlandet, så vedkommende ret mange spor af gobliner i området. Nye, friske spor, som tydede på, at en flok gobliner havde slået sig ned i området.
5. En eventyrer nede på skænkestuen snakker højlydt med sine frænder om deres færd gennem den region af sølandet. De snakker om, hvordan de fandt en helbredende kilde, som lægede alle deres sår efter at have badet i den.
6. En halvfuld kartograf forsøger at give rejseforklaringer. Det giver karakteren *fordel* på et rejsetjek lavet på første eller anden rejsedag, men kartografens vrøvl giver karakteren ulempe, hvis denne laver rejsetjek på 3. eller 4. dagen.

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

Udforskning af området: 50 point for hvert kortlagt rum (op til 1250 point)

Fælder & Mysterier:

- Mysterium #B10: For hver vin smagt — 20 point
- Fælde #B10: Hvis en person fanges i dødsriget — 300 point til de overlevende
- Mysterium: Lotus-blomsternes duft — 50 point pr effekt
- Mysterium: For hver gruppe maskebærere — 20 point
- Fælde #B3: Krukken med gul skimmelsvamp — 50/200 point (hvis svampen slipper ud)

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

Rejsen til hulesystemet

Hele egnen er gennemskåret af åer og mindre søer, som gør området besværligt at rejse igennem til fods. Området veksler mellem græsklædte flodbredder og små klynger af skov med tætvoksende buskads rig på velduftende blomster. Overalt summer det med insekter, som flyver fra blomst til blomst, og luften er tæt af pollen. Midt i alt dette ligger en flad, kunstig høj med en stor ruinbygning omgivet af tæt krat. Selskabet nærmer sig nordfra.

Området omkring ruinen

Ruinen ligger på en kunstig høj, der har konturerne af en trekant. På to af flankerne løber en voldgrav, der henter vand fra en lille sø lige nord for den kunstige høj. Langs voldgraven vokser ukrudt og vilde blomster, vildtvoksende græs og enkelte buske. Ved ruinens hovedgang – den nordøstlige side, hvor der ingen voldgrav er – er en have af vildtvoksende buske med lotusblomster, som danner en naturlig labyrint, og man skal gennem labyrinten for at komme ind til hovedindgangen.

Glemsel

Lotusblomsternes søde duft er fyldt med trolddom, som tager minder fra dem, der dufter for meget til blomsterne. Påvirkes man af blomsternes duft er det let at miste fornemmelsen for tid og sted og gå rundt i en døs. Påvirkes man i længere tid, forsvinder stadig mere og mere af ens personlighed, og man glemmer hvem man er, og hvor man er. Maskebærerne, som strejfer rundt i palæet, er ofre for lotusblomsternes søde dufte, og de har glemt sig selv. De fleste maskebærere er eventyrere, der forsøgte at udforske stedet, og som aldrig slap der fra igen.

At glemme tid og sted: Hvis hele gruppen påvirkes af lotusblomsternes dufte, glemmer de i en tid, hvor de er, og når de kommer til sig selv, er de pludselig helt andre steder, end de regnede med. Hver gang gruppen går ind i et rum med symbolet ⌘, skal der laves et tjek for, om eventyrerne påvirkes af den hypnotiske duft. Når det skal etableres, om gruppen glemmer tid og sted, laves et ”omvendt kollektivt tjek”, hvor den i gruppen, som har bedste bonus laver et resistenstjek mod sværhedsgrad 12.

Nederlag! Hvis tjekket fejler, betragtes hele gruppen som havende fejlet sit resistenstjek, og alle betragtes derfor som påvirket af lotusblomsterne. Brug følgende tabel for at se, hvad der sker:

1t8	Hændelse
1-2	**Tiden går**. Selskabet fanges i en trance, hvor de stirrer tomt ud i luften. Ingen mærker tidens gang omkring sig, men pludselig er der gået 2t6 timer. For selskabet virker det nærmest som et hop i tid, men formularer udløber, og maver bliver slunkne.
3-4	**Retningsforvirrede**. Selskabet drejer til højre i stedet for venstre eller omvendt, eller på anden vis kommer til at gå i den forkerte retning. Det er først, når fornemmelsen af dejavue opstår, eller korttegneren bliver forvirret, at selskabet opdager, at de er et andet sted end planlagt.

5-7	**Tid og sted forvirres**. Selskabet mister fornemmelsen for tid og retning. I en slags trance forlader de rummet, som de var på vej ind i og kommer først til sig selv, da de er på vej ind i et andet rum. Der er gået en time, og du beskriver for selskabet det rum, som de nu er på vej ind uden at signalere, at der er sket noget. Det er først, når fornemmelsen for dejavue melder eller at korttegneren bliver forvirret, at de opdager, at tingene er gået i den gale retning, eller hvis de kigger på solen og ser, at den er hoppet frem på himlen.
8	**Masker!** Der forsvinder 1t4+2 timer og selskabet befinder sig enten på trappen til paladset (#1) eller i en af to haller (#3). Foran dem eller i hænderne har de masker. Måske har de lavet dem, måske har de fundet dem? Det eneste sikre er, at maskerne er dukket op. Hvis denne hændelse opstår en gang mere, kommer eventyrerne til sig selv efter 1t6+2 timer, og denne gang opdager de, at de har maskerne på. Hvis hændelsen gentager sig, opdager de, at der er gået en dag, og at de har maskerne på. Hvis eventyrerne oplever dette en fjerde gang, er de fortabt og ender som maskebærere.

Succes! Hvis tjekket er succesfuldt, bruges resultatet for de andre karakterer for at se om nogen eller slet ingen i gruppen påvirkes. Hvis kun nogen påvirkes, brug følgende tabel for deres opførsel:

1t4	Hændelse
1-2	De påvirkede karakterer glider ind i en trance, hvor de ikke selv mærker tidens gang, og indtil de ruskes ud af trancen, stirrer de tomt ud i luften i op til en time.
3-4	De påvirkede karakterer begynder pludselig at gå i den modsatte retning af resten af selskabet. De er i en mild trance, hvilket kan ses på deres ansigter, hvor de ikke kan orientere sig, og indtil de ruskes fri af trancen, går de konsekvent den forkerte vej, hvis de ikke hives af sted. Effekten varer op til en time.

Er det træls? Effekten af lotusblomsternes hypnotiske duft skal ikke bruges til at irritere eller plage spillerne. Hvis effekten begynder at blive mere træls end underholdende og mysterieskabende, så hold igen med tjeksne eller lad spillerne få en varsel om, hvor luften er tyk af lotusdufte, så karaktererne kan liste uden om disse.

Maskebærerne: Folk, hvis fornuft er blevet ædt bort af lotusblomsternes hypnotiske dufte ender enten som gødning for kødædende planter eller som maskebærere. De er iført masker af træ, stof, papir og så videre, som skjuler hele deres hoved og som forestiller de væsener, de ser sig selv som. Der er maskebærere med bjørne-, fugle- og goblinmasker, samt en del flere. Nogle er beskrevet i nedenstående scenarietekst, andre optræder i følgende tabel. I stedet for omstrejfende væsener er der i scenariet møder med maskebærere. Hvis der dukker maskebærere op uden specifik angivelse af deres maske, brug tabellen.

For hver halve time eventyrerne spenderer i ruinen, skal der rulles på tabellen:

1t8	Hændelse
1-4	I det fjerne høres lyden af maskebæreres kald, skrige, hylen eller tuden. Ingenting sker.
5	En flok maskebærere (1t4+2) med rævemasker kommer snigende langs væggene. De tror, de er talende ræve, der forsøger med gåder og list at franarre eventyrernes skatte. Maskebærerne har ingen ide om, hvor lette at gennemskue de er.
6	En maskebærer kommer stavrende med stive skridt mod eventyrerne. Maskebæreren tror, at vedkommende er en tyr, og med sine hænder som horn forsøger maskebæreren at spidde eventyrerne. Efter et par forsøg opgiver maskebæreren.
7	En gruppe maskebærere (1t6+2) tror de er fluer, og de summer omkring folk. Med høje brummende lyde prøver at de flyve helt ind på folk og i værste fald at lande på dem. Efter at være blevet viftet væk nogle gange, stikker de af.
8	En sky af lotusdufte ¤. En tyk sky af søde blomsterdufte kommer drivende, og selskabet skal klare et tjek (som beskrevet ovenfor) for ikke at blive påvirkede.

Ruinen

Udefra er bygningen stadig et imponerende skue. Væggene er solide stenmure, hvor vejr og vind gennem århundreder har skrællet pynt og beklædning af, men murerne står endnu. De øvre etager er for længst borte. De er styrtet sammen, etage efter etage, og rester af murværk og tagsten ligger overgroet af ukrudt omkring bygningen, som lave bakker og volde. Selve ruinen har stadig en slags "tag" i form af gulve og sammenstyrtede bygningsdele, som endnu dækker stuetagen. Højt over jorden er der er vinduesåbninger, men de to letteste veje ind er hovedtrappen i bygningens indre hjørne, og det er gennem det sammenstyrtede væg i ydermuren. Til kælderen er der udefra alternative indgange (se rum #B1, #B9, #B12 og #B13).

#A0 – Den vildtvoksende have

Foran ruinen, både neden for højen og oppe på højen, helt frem til bygningens mure vokser store, frodige buske med lotusblomster og lange spidse torne. Et virvar af smalle stier leder ind mellem buskene og op til hovedindgangen (#1), men mange af de smalle gange mellem buskene ender blindt.

Det kræver et kollektivt rejsetjek 8 at finde vej gennem labyrinten. Hvis tjekket fejler, ender selskabet med at gå i ring og ende tilbage, hvor de begyndte. Det tager en halv time for hvert forsøg. Hvis første selskabet har fundet succesfuldt gennem labyrinten, falder sværhedsgraden fremover til 4. Selskabet kan vælge at mase sig den lige vej gennem buskene. Det kræver et stamina-tjek 5 fra hver person. De, der fejler tjekket, river sig så meget på torne og skarpe kviste, at de har *ulempe* på fysiske handlinger den følgende time, medmindre det helbredes med trolddom eller førstehjælpstjeks mod sværhedsgrad 17.

Den egentlige fare kommer fra lotusblomsterne.

#A1 – Træklyngen

Mellem træerne er resterne af en lejrplads. Den er mange dage gammel, men der er et tydeligt lejrbål, der er to telte og sovegrej til fem personer. I det ene telt er der forsyninger, men der er gået råd i dem (for halvorker er der ni dages forsyninger), og rundt om i lejrpladsen ligger forskelligt grej (nål og tråd, slibesten, et reb, en flaske olie og andre småting), men ingen våben eller rustninger. Der er ingen spor efter dem, der lavede lejren.

Om natten vokser måne-lotusblomster frem fra deres skjul mellem træer og buske og lader deres søde dufte drive ind over lejrpladsen. Enhver der befinder sig i lejren skal klare et resistens (gift)-tjek 6 (med *ulempe*, hvis de sover) – fejler tjekket, falder man i en trance og går op mod ruinen, og her ender man enten som maskebærer eller som foder hos planten i rum #6. Vågne folk kan ruske blomsternes ofre ud fra trancen.

#A2 – Søen

Fra en underjordisk kilde forbundet til de mange søer og åer på egnen forsynes søen med frisk vand. Det vrimler med liv omkring søen, som også rummer fisk. Rejsende kan fouragere ved søen.

#A3 – Dæmningen

Hvor voldgraven tidligere løb er nu primitiv dæmning af store sten, tømmer og affald, som holder vandet tilbage. Dæmningen er bygget af goblinerne, som har gravet sig vej ind i kældrene under ruinen (se rum #B1-#B6). Opdæmningen har fået vandet til at underminere volden et andet sted, og vandet er nu trængt ind i kældrene under ruinen (se #A4 og #B9).

Ved dæmningen befinder sig en flok på **9 gobliner**, som er blevet beordret til at bevogte dæmningen og holde øje med den. Flokken keder sig, og de skændes højlydt om, hvorvidt de er ved at blive snydt for al den vin, som vinkældrene under ruinen påstås at rumme. Goblinerne kan høres på lang afstand, og der er *fordel* på tjeks til at snige sig uden om dem. Dæmningen er nem at nedbryde, når den ikke bevogtes.

Dæmningen brydes

Vand vil fosser ned i voldgravens gamle leje, og derefter vil det skylle ind i kældrene, som overalt vil blive oversvømmet. Samtidig vil vandets indtrængning i kælderen (#A4) trække sig tilbage. Til sidst vil der være et 10cm dybt lag vand overalt i kælderen, og der vil løbe en konstant strøm mod #B12, indtil det lavtliggende rum er fyldt med vand. Voldgraven vil stå lavere end normalt, da kældrene dræner vandet.

Oversvømmelsen af kældrene vil slukke bål, gennembløde alt og efterlade et lag vand, som gør det umuligt at vade rundt uden at plaske, og det vil tage mange timers arbejde at afskære vandet adgang til kældrene og dræne stedet for vand.

#A4 – Den sammenstyrtede mur

[Udefra] *På en sektion ruinens murværk ser det ud som om, der er en vældig flænge, der går fra toppen af muren og hele vejen ned gennem jorden helt ned til voldgraven. I den øvre del synes der at være en sal, men det er svært at se meget derinde, da store stykker spraglede klæde hænger blafrende inde i salen og slører for udsigten. I den nedre del er der åbent ind til en kælder ind under ruinen. Der er mørkt, og vand fra voldgraven løber ind i kælderen herfra*.

[Indefra] *Midt i murværket er en vældig flænge, hvorfra man kan se ud over landskabet uden for ruinen. Flængen i murværket går hele vejen ned til voldgraven, hvor vand har banet sig vej helt hen til murværket, og det synes at have fået denne sektion til at falde sammen. Kigger man ned, kan man se, at vandet forsvinder ind i et hulrum under gulvet, hvor der må være en kælder. Der er ikke mere end nogle meter ujævn grund ned til det knædybe vand*.

Man kan klatre ned til voldgraven indefra (se rum #2), og man kan komme direkte ind i kælderen (se rum #B9). Under rolige forhold kan man klatre ned uden vanskeligheder. Under stressede forhold kræver det et klatretjek 6. Fejler det, falder man og mister 1t6 livspoint.

Indenfor

Ruinrester ligger hen over bygningen som en slags tag. Det dækker ikke helt tæt, og et dunkelt lys finder vej gennem taget og gennem vinduer. Der er ikke brug for lys i dagtimerne til at udforske stedet.

#1 – Hovedtrappen

Vejen ind til det ruinen går af en bred og imponerende trappe. Oppe ved toppen af trappen er to par store dobbeltdøre. Dørene står halvt åbne, og der er rigeligt med plads til at træde indenfor. På den anden side af dørene kan I se store stykker stof spændt på tværs blokerende for jeres udsyn.

For mere om ”stofmuren” se rum #2.

#2 – Hovedsalen – slørenes sal

Overalt hvor I se hen, kan I se stof spændt ud mellem lave, stofklædte søjler. Faktisk kan I ikke se langt, for jeres udsyn blokeres af store stykker stof, mange spraglede, en del slidte, og selvom noget af det hænger og blafrer i vinden, ser I stadig ikke langt, for bag dem, hænger flere stykker stof. Det er hele ruller af klæde, som er blevet spændt ud mellem de lave søjler, og søjlerne selv er viklet ind i stof. Klædet synes at danne gange, måske en hel labyrint, og I har på fornemmelsen at foran jer er en kæmpe sal fyldt med en enorm stoflabyrint. Ud over den blafrende lyd fra vinden, der griber klædet nærmest indgangen, kan I ikke høre noget. Der er helt tyst.

OBS. Dette rum er tricky. På kortet er det en stor sal, men overalt i salen er lave ”søjler” pakket ind i stof, og mellem ”søjlerne” er udspændt lagener, som deler salen op i mindre gange og rum. Der er lavet en kæmpe labyrint af stofvægge. Det er let at bevæge sig uhindret gennem stofvæggene, men udsynet er stærkt begrænset, medmindre eventyrerne bruger tid på at pille alt stoffet ned eller på at brænde det af.

Kun en lille del er synlig: Dette er en stor sal, men kun en lille del af gangen kan ses, da der overalt er stensøjler skjult draperet i bølgende stof, og ruller af stof er spændt ud mellem søjlerne. En god del af stoffet er bleget og beskidt og har hængt der længe, andet er nyt og hængt op for nyligt.

”Søjlerne”: Søjlerne er ikke søjler. De er af stenstatuer forestillende alskens væsener. Der er mennesker, dværge, halvorker, halvinger, orker, gobliner, ogres osv. Alle statuerne er yderst livagtige, og de er ekstremt detaljerede. Hver statue er et forstenet væsen.

Maskebærerne: Maskebærerne pakker rummet ind i stof og draperer statuerne, så rummet bliver en stadig større labyrint. De gør det, så man kan bevæge sig sikkert gennem salen. Med det begrænsede udsyn er der meget lille chance for at monstret i salen støder på folk, og derfor en meget lille chance for at man forstenes og bliver til endnu en statue.

At udforske salen: Eventyrerne kan bevæge sig fra område til område langs gange af klæde, eller de kan møve sig gennem klæderne og se område efter område. Overalt er det det samme, gange og passager dannet af klæde spændt ud mellem stofbeklædte søjler. Der er mange blindgyder, men det er altid til at skubbe stof til side og komme videre.

Mødet med salens beboere: Mens man bevæger sig gennem salen kan man høre lyde af andre, og man kan ane bevægelser mellem stofvæggene, men ofte når man når frem, er de borte igen, og der er helt stille. Andre gange kan det være den ubehagelige lyd af lange kløer, der trækkes over sten, eller den dybe knurren af et rovdyr, som befinder sig et ukendt sted i salen.

Skab en stemning af mystik og giv spillerne en fornemmelse af, at her er meget mærkeligt. Når situationen passer til det, kan du introducere dem for nogle af salens maskebærere – det kan være i løbet af gruppens første, andet eller tredje visit (hvis nu eventyrerne hurtigt bevæger sig ud i paladsets

fløje), eller det kan være, når eventyrerne har fjernet klædet fra en ”søjle”, eller hvis de stormer direkte gennem salen mod monstret. Maskebærerne dukker op gennem en klædevæg, og de prøver at standse eventyrerne fra at gå en bestemt retning eller at fjerne klædet fra en statue eller ødelægge klædet. De snakker indforstået om, at det er farligt at pille klædet ned, og at ”salens folk” (statuerne) beskytter mod monstret, og at ”salens folk” ikke vil have, at man gør derhen, hvor ”Stenspiseren” er.

”Stenspiseren” er en **basilisk**, et slangelignende væsen, der kan forstene levende væsener med sit blik. Basilisken har salen som sin rede, og den strejfer om på må og få i salen, når den ikke døser i et hjørne. Maskebærerne har en intuitiv forståelse for dens bevægelser gennem salen, og som regel formår de at undgå den. Hvis eventyrerne er forsigtige, følger maskebærernes råd og holder sig fra lyden af monstret, kan de undgå at konfrontere den, og hvis man står helt stille, mens basilisken bevæger sig forbi lige på den anden side af stofvæggen, slipper man for at møde den.

Det er mindre vigtigt, om eventyrerne møder basilisken, hvis bare de lærer at bevæge sig forsigtigt gennem salen og med ærefrygt for monstret. Der er ingen skatte i salen. Alt er blevet forstenet. Basilisken er eneste beboer, og der er som regel altid **3-4 maskebærere**, som sniger sig gennem salen eller hænger nyt klæde op.

#3 – Gangene

Et dunkelt lys siver ned oppe fra resterne af taget og fra resterne af de øvre etager, som nu er borte. På væggene er rester af hvidt puds, og på dem har der en gang været malet tykke røde streger, som nogle steder løber langs væggene og andre steder danner komplekse geometriske mønstre, som ikke længere er intakte. Der er to døråbninger i hver side af gangen, og den ender i en døråbning. Halvvejs nede af gangen er desuden to trapper. Den ene fører op og er blokeret af sammenstyrtninger, og den anden går nedad i mørket.

Der er ofte maskebærere i gangene eller der kommer maskebærere ud fra de nærliggende rum.

#4 – Den lille dam med frøerne

Væggene i kammeret har en gang været malet med en smuk blå farve, men nu er det falmet, og mange steder er vægbeklædningen skallet af og afslører de rå sten nedenunder. Midt i rummet er et besynderligt syn. Her er står en lavbundet balje med vand, og omkring den sidder 4 skikkelser.

Der er **4 maskebærere** herinde. De tror, de er frøer, som sidder på brinken om en sø. Søen er i stedet et lavbundet kar. Under karret er **en løs flise** (sanse-tjek 16; fjernes karret er tjekket mod en 6’er) i gulvet er et hemmeligt rum spærret med endnu en lem i sten. Der er et tydeligt nøglehul i stenlemmen (dirke kompleks lås 6; nøglen i rum #5 passer hertil), og under lemmen er et tungt metalskrin, som er låst (dirke låse 14), og i metalskrinet er 50 ældgamle guldmønter.

#5 – Østfløjens tomme rum

Væggene er bemalet med primitive tegninger af folk. De fleste illustrationer er abstrakte, mens andre forestiller folk i forskellige situationer, men illustrationerne er simple, men uklare, og det er ikke til at identificere tegningernes formål.

I en krog på gulvet ligger en nøgle (se rum #4). Rummet er tomt.

#6 – Østfløjens kapel

Gangen ender i en mindre sal, hvor et besynderligt skue venter jer. Stenvæggene og de store stenfliser er alt sammen dækket af vildtvoksende planter. Et tykt lag grøn mos vokser overalt, små farverige blomster stikker frem, og flere steder rejser sig sære buske eller store klynger af sært formede planter og blomster i farver, som I ikke har ord for, og det prikker og stikker i jeres øjne, når I prøver at begribe deres farver og former. Midt i denne besynderlige skov (uden træer) midt på en vældig stenkiste vokser en gigantisk plante, højere end et menneske med lange, slanke blade og tykke stængler, der ender i tunge, lukkede blomster. Rummet er fyldt med en kvalm sødme, og den tætte skov af planter giver rummet et grønt skær. Ikke en vind rører sig herinde, men ud af øjenkrogen synes I af og til at fange en plante i at svaje, en blomst i at vende sig mod jer, eller en rod krybe i jeres retning.

Dette rum er ekstremt farligt. Midt i rummet er en alkymists grav, og alkymisten har opnået en bizar form for udødelighed gennem den kæmpemæssige plante, der er i rummet. På overfladen ser det ud, som om at der er en kæmpe plante alene på kisten og mange mindre planter, som vokser mellem mosset, i resten af rummet, men de udgør en og samme plante, og dens rødder går ned i kisten, hvor de slynger sig om de mumificerede rester af alkymistens lig, og de fortsætter ned i kælderen (rum #B5), hvor de påvirker goblinhøvdingen Illuk.

Planten: Den store plante er kødædende, og den har en forkærlighed for friskt kød, som den selv har fanget. Planten er ikke et bevidst væsen, men reagerer instinktivt.

Den kødædende plante

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 11; Resistens 13 (alkymi 16; plante); Morale 19

Angreb: Den kødædende plante kan hver runde bruge tre forskellige angreb.

- **Sky af lotuspollen**: fra sit vidtstrakte netværk af planter kan den kødædende plante sende en sky af blomsterpollen mod folk uanset, hvor de befinder sig i rummet. Ofret skal klare et resistens (gift) 10-tjek. Fejler det, opfører ofret sig påvirket af lotusblomster (tabel 1).
- **Dragende hallucination**: Fra selve hovedplanten kommer en kvalm, sødlig duft, som drager levende væsener til sig. Blomsten kan bruge denne effekt mod et væsen i nærkamp den. Ofret skal klare et resistens (gift)-tjek 7. Fejler det, foretager ofret sig intet resten af runden, men bevæger sig hen til planten blottet. Den kødædende plante kan samme eller følgende runde angribe med *fordel*.
- **Den store blomsterskål**: En tyk, klistret væske stinkende sødt af råddent kød klæber sig til indersiden af den enorme blomsterskål, som er stor nok til at opsluge et fuldvoksent menneske. Planten forsøger kun dette angreb mod forsvarsløse ofre, som den fanger i blomsterskålen. Her efterfølgende runde tager ofret 1t10 i skade, mens den klistrede væske angriber ofret. Ofret kan ikke angribe, men kan komme fri med et tjek mod 8.
- **Piskesmæld**: Den kødædende plante kan bruge sine lianer overalt i rummet til at angribe to gange i runden. Angreb+5; skade 1t8+2.
- **Snoende rødder**: Den kødædende plante kan bruge sine rødder overalt i rummet til at fejer modstandere omkuld to gange i runde. Angreb+6; Skade 1t6+2+slået omkuld.

Stenkisten: Så længe planten står på kisten, kan kisten ikke åbnes. Planten kan dræbes eller væltes af med et styrke-tjek 14. Låget kan løftes af med et styrketjek 10.

Alkymisten: Alkymisten lever videre i en symbiose mellem planten og det mumificerede lig, og alkymisten kan gennem sine mentale kræfter manifestere sig som et spøgelsesagtigt legeme. Dwerulas Dedaim manifesterer sig kun, hvis hans fysiske legeme er i fare.

Alkymisten Dwerulas Dedaim

- Forsvar 17; Tærskel 14; Sår 10; Resistens 14 (alkymi 17; kropsløs); Morale 16 (frygt 19; smiger 10)

Angreb: Dwerulas Dedaim kan foretage op til tre forskellige angreb til hver runde.

- **Mentalt piskesmæld**+6; skade 1t6+4
- **Telekinetisk lås**+8: skade: Ofret løftes op i luften og holdes i et mentalt greb. Vedkommende kan ikke foretage fysiske angreb eller bevægelser. Sværhedstjek 13 for at rive sig fri.
- **Livsdræn**+4 (automatisk mod folk i telekinetisk lås), skade: Ofrets livskraft suges ud og forsvinder ind i stenkisten, og der mistes 2t4 livspoint automatisk hver runde, indtil ofret kan ryste sig fri af drænet (sværhed 12). Hvis ofret dræbes af dette angreb, opløses legemet helt og energien bruges til at holde Dwerulas Dedaim og planterne ved lige.
- **Psykisk jag**: Ofret får 1t8+2 i skade hver gang denne foretager en fysisk eller magisk handling, som er rettet mod Dwerulas Dedaim. Effekten kan rystes af med et Resistens (vilje)-tjek 10.
- **Hviskende stemme**+6: Dwerulas Dedaim kasserede ideer og tanker indskyder forvirrende ord og sætninger i ofrets hoved. Ofret er forvirret (rul 1t6): 1-2 – ofret foretager sig ingenting; 3-4 – ofret agerer med *ulempe*; 5 – ofret angriber en allieret; 6 – ofret lærer nogle af Dwerulas Dedaims hemmeligheder, men bliver en anelse gal (+1 intelligens, -1 visdom; permanent effekt).
- **Tankestorm**: en næsten synlig hvirvelvind af løsrevne tankebilleder (3m i diameter). Hvirvelvinden forårsager voldsom mental smerte, og ofrene har ulempe på alle handlinger. Ofre kan efter effekten forsøge sig et intelligenstjek 15 for at fastholde nogle af tankebillederne i deres hukommelse. Tankebillederne er minder fra Dwerulas Dedaims tidsalder, og man kan påkalde sig disse minder tre gange for at "huske" noget fra perioden (fordel på intelligenstjek for at mindes ting; f.eks. bygninger, personer, skatte, magiske ting, legender etc.).

Forsvar: Dwerulas optræder i en mental åndeform, og er derfor ikke let at påvirke, da biologiske effekter og lignende ikke påvirker ham. Hvis man er påvirket af Khnum-vin (se rum #B10), er åndeformen tydeligere, og man har +4 på angreb mod Dwerulas Dedaim.

Svaghed: Liget er Dwerulas Dedaims svaghed. Ødelægges liget, dør alkymisten efter 1t6 runder og planten, som har sin næring fra ham. Liget er skrøbeligt (Forsvar 10; Tærskel 4; Sår 2; Resistens 10).

At snakke med Dwerulas Dedaim: Alkymisten kan let distraheres med smiger, og hvis man lokker ham til at snakke om sit alkymistiske virke, indstiller han sine angreb (og det kan bruges til at stikke af fra ham).

#7 – Den grønne væg

Rummet er næsten tomt. Spredt over det meste af gulvet er resterne af tilhuggede sten med motiver på. Det ser ud som om, der en gang har stået en stenkiste herinde. Væggen mod vest er hel grøn af mos, og frem af mosset vokser sødligt duftende planter. Ved foden af væggen ligger et lig af en ork, og der hænger en sværm af spyfluer i luften over liget.

Plantemonstret i rum #6 er ved at sprede sig ind i rummet. Det har groet væggen til, og det lykkedes planten at kværken orken med sine følere. Ud fra den mosbeklædte væggen vokser der knortede rødder, som når hen til og ind i orken, hvor de suger næring. Orken har 19 sølvstykker i sin pung. De ødelagte sten på gulvet stammer ganske rigtigt fra en ituslået stenkiste, hvis sider var udsmykket med relieffer af figurer i optog til en begravelse.

#8 – Lejrpladsen

Der dufter af røg inde fra rummet, og da I kigger ind, får I øje på et lille bål, og hvad der ligner oppakninger og telte omkring bålet. Nogen synes at have flyttet en lejrplads midt inde i ruinen. Ved ildstedet sidder to skikkelser, begge har de store masker på, og da de får øje på jer, tager de fingeren op til maskens mund og kommer med et sigende "shyyy".

Nogen har anlagt en lejrplads herinde, men mange af tingene er kun efterligninger eller dårlige kopier, nogle dele er ligefrem malet på væggene. Der er **to maskebærere** herinde, og de lider under den forestilling, at de er erfarne eventyrere på en opgave, og at de har slået lejr for natten sammen med deres imaginære rejsefæller, som ligger og sover i teltene.

#9 – Bjørnens hi

Der lugter indelukket og af søvn i det dunkle lokale. Der er hængt skind op overalt herinde, og der kommer en snorken fra nogle dynger af beskidte skind, der ligger ophobet rundt omkring herinde.

Herinde befinder sig **1t6 maskebærere**, som sover tungt eller lader som om at de gør det, da de tror, de er bjørne, og at de er gået i hi. Maskebærerne knurrer advarende af folk, der forstyrrer dem, og med dybe stemmer forlanger de honning som undskyldning for forstyrrelsen. Skind og pelse er meget lidt værd (Der er 20 skind af hver 4 sølvstykker. At transportere de mange skind hjem, tæller som at være *tungt lastet*).

#10 – Nordfløjens tomme kammer

Der hænger en vissen, sødlig duft herinde, som synes at stamme fra de mange tørrede blomster, der ligger spredt ud over gulvet. De mange blomster er magen til dem, der vokser på buskene foran ruinen. Der er ingen spor efter den eller de, der har samlet blomsterne her.

Rummet er tomt. De tørrede lotusblomster har mistet deres kraft.

#11 – Køkkenet

Væggene herinde er beklædt med glaserede fliser. Mange er faldet ned og ligget knust på gulvet, andre er revende eller flængede, møgbeskidte og flere steder beklædt med et tyndt lag grønlig mos. Der er resten af stenhylder på væggene, og midt i rummet er store stenblokke, der en gang synes at have fungeret som arbejdsborde eller ligefrem køkkenborde.

For nyligt sneg **en giftslange** sig ind og fandt en hulning på bagsiden af den ene stenblok, som slangen har gjort til sin rede. Slangen hvæser den faretruende for at holde folk fra dens rede.

#12 – Fuglereden

I rummet er et bizart syn. Mellem de faldefærdige vægge er en enorm dynge af grene og kviste, som ser ud som om, de lettere ubehjælpsomt er blevet flettet sammen til noget, der ligner en gigantisk fuglerede. Da I kigger på det besynderlige monstrum, dukker pludselig en fugl frem, eller rettere en skikkelse iført spraglede klæder og stof formet til at minde om fjer og en stor fuglemaske med et langt næb. "Fuglen" eller hvad det, kommer med hæse fugleskrig.

I dette rum holder maskebærere til, som tror de er fugle. Der er løbende **1t4 maskebærere** herinde, og de holder kæmpereden ved lige. Den er bygget af tidligere maskebærere, og den er lige siden blevet holdt ved lige. I reden ligger spredt i redens bund 19 sølvstykker, 211 farvede og pæne småsten og et lille lommespejl.

Scene: En advarsel

Netop som eventyrerne nærmere sig døråbningen eller er på vej mod rum #13, kommer **en maskebærer** stormende ud baskende med armene og løbende i små cirkler om eventyrerne. Maskebæreren tror, at vedkommende kan flyve, og lige nu "flyver" maskebæreren i cirkler om eventyrerne for at advare dem med sin skingre stemme om, at de ikke må fortsætte. Maskebæreren vil gerne advare selskabet mod "fuglenettene" (se rum #13), som fanger folk, der de flyver omkring efter føde.

#13 – Nordfløjen – det sammenstyrtede rum

Et vældigt rum åbner sig for jer. Det ser besynderligt og stort ud, idet en stor del af gulvet er styrtet sammen, og der er åbent til kældrene dybt under jer. Overalt kan I se spindelvæv, og det ser ud som om en kæmpe koloni af edderkopper har spundet alt i deres klistrede tråde og forvandlet rummet til indersiden af en kokon. Midt i det besynderlige skue, midt i rummet over gulvet er et gigantisk spindelvæv, så stort at et fuldvoksent menneske kan kravle i det, og fanget i det er en skikkelse med en maske. I kan se, at skikkelsen er halvt klistret til i spindelvæv, og kun vanskeligt og under store smerter kan røre på sig. I hører en bønfaldende klagen fra skikkelsen.

En **kæmpe-spinner** har sin rede herinde. Gulvet er styrtet sammen, og der er flere steder kun en smal passage på 30-50cm i bredden, mange steder er passagen ujævn, og der er risiko for, at den falder sammen. Der er åbent ned til kælderen (se rum #B13), som for kæmpe-spinneren er en naturlig forlængelse af dens rede.

Den fangne maskebærer: Maskebæreren er blevet stukket med en mild dosis af spinnerens gift, som har efterladt maskebæreren i voldsomme smerter, og maskebæreren er næsten uden bevidsthed. Maskebæreren er halvt viklet ind i spind, og kan derfor ikke selv komme fri. I stedet hænger maskebæreren over afgrunden, og det er vanskeligt at få befriet denne uden at maskebæreren styrter ned og omkommer. Heltene er derfor nødt til at kravle ud på det tykke spind eller finde på andre tricks for at få maskebæreren fri.

At balance på kanten og at klatre i spindet: Behændighedstjek 8.

- Hvis det fejler med 4 eller mindre: Enten mister man balancen, men når at gribe fat i en kant (styrketjek 10 for at komme op; +4 bonus fra hjælper), eller man klæber fat i spindet og har *ulempe* bevæge sig rundt i spindet og på at hjælpe fangen fri (styrketjek 8 river en fri af trådene).
- Hvis det fejler med mere end 4: Enten falder man hele vejen ned i bunden og lander hårdt for 3t6 i skade, eller man fanges i spinnet, som begynder at klæbe sig til en. Styrke-tjek 14 for at komme fri, og *ulempe* på alle andre handlinger, indtil man er kommet fri. Spinneren har *fordel* på angreb mod fangne.

Spinnerens fælde: Spinneren ynder at holde mindst et af sine ofre i live, så de kan lokke andre til. Maskebæreren fanget midt i spindet over hullet er en sådan lokkeand. Så snart nogen er sårbare ude på spinnet, piler kæmpe-spinneren ud fra sit skjul og angriber.

Spinnerens væv: Overalt i rummet er der spindelvæv. Noget er med tykke tråde, andre med så tynde og lette tråde, at man knap nok aner dem. Nogle hænger ud fra væggene, flossede og støvede, hvor de duver i vinden, andre fine, tynde tråde, der klæber sig til vægge og flader. Alle disse spind er forbundet med hinanden, og det er ikke muligt at sætte fod i lokalet uden at spinneren kan mærke det, og den kan mærke, hvor man er. Kun flyvende væsener kan narre Kæmpe-spinneren.

Kæmpe-spinneren skjuler sig oppe i loftet, hvor den mellem sammenfaldne bygningsdele har bygget sig en hule, den kan skjule sig i. Med et sanse-tjek 19 kan man ane, hvor dens skjul er oppe under loftet. Her venter den på, at nogen skal gå i dens fælde, hvorefter den piler frem og angriber. Går kampen den imod, flygter den op i sit skjul, og herfra kan den løbe hen over taget på ruinen eller flygte helt væk.

Nedenunder

#B1 – Huleindgangen i siden af volden

[Set udefra i dagtimerne] *I den græsklædte skråning åbner sig et sort hul. Det er omtrent mandshøjt, og bag åbningen snor sig en groft udgravet gang. Den er smal, og der er mange fodspor i jorden omkring åbningen. I genkender goblinstøvler og menneskestøvler blandt sporen. Inden fra gangen kan I høre dæmpet snak af goblinstemmer, og der er en fæl, klam stank af indelukke*.

Gravet ind i jordvolden, hvor voldgraven en gang flød, er en huleåbning, som fører direkte ind under paladset. Gangen er gravet primitivt men effektivt og holdbart (kundskabstjek 12 for at genkende goblinhåndværket; dværge har *fordel*).

Inde i gangen sidder **4 gobliner** og holder vagt, men de kan ikke fordrage sollyset, og de gemmer sig derfor længere inde

i gangen, hvor de sidder med terninger og en kande vin. Goblinerne forventer ikke indtrængere, men slavehandlere, og deres første antagelse er, at eventyrerne er slavehandlere (*fordel* på at bluffe goblinerne med at være slavehandler). Hvis alarmen først er gået, er vagterne ikke så naive.

#B2 – Hulegangen

Den lavloftede, groft udhuggede gang snor sig gennem jorden, og der stinker fælt af gobliner. Den deler sig her, hvor en del af gangen løber mod nord og syd, og hvor en gren af gangen stikker mod vest. Mod nord ændrer gangen sig, da den ender ud i murværk, som der er slået hul på.

Med et lyttetjek 6 kan man høre goblinvagterne mod syd (se rum #1b), og man kan høre lyden af hakker og gobliners hæse latter mod vest.

#B3 – Goblingrotten

Rummets vægge er gravet ud i jorden og klippen, med undtagelse af nordvæggen, som er en gammel stenmur. På den er forankret fakler, som lyser rummet op, og de afslører et vakkelvornt træbord, hvor der sidder en stor flok gobliner og spiller terninger. Ved deres siddepladser er deres skjolde, og på dem ser I motivet af en bjørns hoved og en brun pote på baggrund af et stort grønt blad. Ved sydvæggen står et gammelt træskab, på toppen af det to lerkrukker, og på skabets sider er malingen flaget af. Skabet har en enkelt dør med et nøglehul. I kammerets sydvestlige hjørne er en sydgående gang.

Der sidder en flok på **8 gobliner** og fordriver tiden med terningspil. Goblinerne er alle fra Bjørneklo-stammen, som har sit tilholdssted langt herfra. De lever af at røve karavane og tager fanger, som de kan sælge som slaver. De har netop solgt nogle slaver til Jerngnidsel-stammen, og lige nu venter de på at få deres betaling, så de kan gå igen. Bjørneklo-goblinerne har tydelige stammemærker på deres skjolde, og de har ingen særlig loyalitet over for Jerngnidsel, så de kan let overtales eller bestikkes til at se den anden vej.

Skabet: Lågen til skabet er låst (dirke låse 10; nøglen er hos Illuk), og til lågen er en knyttet en fælde (se nedenfor); hvis skabet væltes eller der slås hul på skabet, aktiveres fælden også. Inde i skabet har høvding Illuk sine ejendele: En sæk med 68 sølvmønter, tre sække med pæne sten (fra udgravningen af grotterne; værdiløse), *en pose med flammepulver*, *en pose tørrede lotusblade*, fire flasker vin, en flaske brændevin og to vokstavler med goblinruner:

- Den første lyder ”Vi hylder dig, Krigens betvinger og de trællendes mareridt, høvding Illuk af Jerngnidsel-stammen. Vi sender med disse krigere en flok slaver til at trælle i dine miner, og vi modtager vores betaling i tørrede lotusblade. Hyldest fra høvding Gomshaba af Bjørneklo-stammen”.
- Den anden lyder ”Vi hylder dig, tårernes fremelsker og brændende landsbyers ophavsmand, høvding Illuk af Jerngnidsel-stammen. Vi sender slaver til at trælle under jorden, og krigerne skal have deres betaling i jagtgifte af lotusudtræk. Hyldest fra Khanen af Uglebjørnene”.

Fælde: På skabet står to forseglede krukker. Gennem et lille hul i toppen af skabet løber en snor fra krukkerne til indersiden af lågen. Åbnes skabet, rives 1t2 krukker ned og smadres og slipper en sky af **gul skimmelsvamp** fri. Fælden kan opdages ved en simpel undersøgelse af skabet (sanse-tjek 8) – og den opdages også automatisk, hvis man prøver at fjerne de to krukker fra toppen af skabet. Fælden kan demonteres med et tjek 4. Bemærk, at fælden ’aktiveres’ også, hvis krukkerne smadres, eller hvis man bryder forseglingen og åbner krukkerne.

#B4 – Goblinminen

Luften er fyldt med lyden af hakker mod klipper og jord, og luften er tung af fugt. Flere steder kan I se små mudrede pytter på gulvet reflekteret lyset fra et stort kulbækken, som står midt i lokalet. Bækkenet kaster et dæmpet lysskær over hele rummet, og I kan se, at ude langs væggene står en gruppe slaver, folk med lange fodlænker, og svinger hakker og fylder kurve med sten. I den nordvestlige ende af rummet erstattes noget af grottevæggen med en stenmur.

Lænket til en jernpæl i gulvet er **9 fanger**. Deres lænker lader dem nå hen til væggene, hvor goblinerne tvinger dem til at udgrave jorden. Hele rummet er oplyst af kulbækken stående på et stativ. **3 gobliner** vogter over fangerne. I kurvene er jordklumper og sten, som goblinerne sætter fangerne til at vaske rene i jagten efter guld. Endnu har de ikke fundet noget.

Fugten skyldes grottens nærhed til både dæmningen og oversvømmelsen i rum #B9). Der siver fugt gennem jorden, men der er ingen umiddelbar fare for oversvømmelse. Der kan slås hul på murværket til #B9 med et styrketjek 14, eller ved at hamre løs på murværket i en halv time.

- At vælte bækkenet (improviseret angreb): Angreb+6; skade 1t10

#B5 – Høvdingens sal

Der hænger en sødlig stank i luften af rådnende frugt. Fakler monteret på væggene oplyser kammeret med et dæmpet lys. Væggene er beskidte og grå, og under grimen anes falmede vægmalerier af vinranker, klaser af druer, og unge halvnøgne mennesker forsamlede om kander med vine. Vægmalerierne har trods ælde bevaret noget af deres håndværk for i skæret fra de flakkende fakler ser planterne nærmest ud til at være levende og snog sig under deres egen kraft. Midt i rummet står store træborde af frisk træ, primitivt men solidt håndværk, og dynger af papirer er spredt ud mellem dem. Omkring bordet står en flok gobliner og studerer papirerne.

Kammeret var i en fjern fortid vinkælder, men bortset fra de vægmalerierne, er der ingen spor af det tilbage. Oppe fra kapellet ovenpå (rum #6) stikker planter deres rødder, og de rødder snor sig omkring vægmaleriernes billeder af planter, og det skaber en illusion af, at billederne er livagtige, men det skyldes i stedet de levende rødder (forudsat at heltene ikke helt har elimineret planten, for i så fald hænger rødderne døde hen).

Høvding Illuk og **4 gobliner** holder til herinde. Høvdingen er kommet under alkymistens/plantens indflydelse (se rum #6), og høvdingen ønsker ikke længere at forlade rummet, men er blevet opslugt af at skaffe flere slaver til at udgrave jorden under ruinen og opbygge et underjordisk netværk for planten at sprede sig i. Ingen af de andre gobliner er endnu blevet bundet af de mentale kræfter. Høvding Illuk har fået bygget skriveborde, og høvdingen er travlt optaget sine storladne og maniske planer om at erobre hele Hinterlandet begyndende med kældrene under ruinen. Planerne er værdiløse.

Plantens kraft: Hvis høvding Illuk angribes, påkalder høvdingen sig straks plantens kraft, og planten i rum #6 manifesterer sine kræfter ved at sende talrige tynde tråde og følere ned langs væggene og over gulvet til høvdingen, der får +2 forsvar, +2 resistens, +2 tærskel og +2 sår. Hvis planten er dræbt, kan høvdingen ikke påkalde sig kraften, og i stedet bliver høvdingen panisk og har *ulempe* på sine handlinger.

Høvding Illuk har nøglen til skabet i rum #B3. I sit bælte hænger en pung med 17 guldstykker og *en flaske modgift*.

#B6 – Goblinernes spisesal

Herfra kommer duften af stegt kød som blander sig med lydende af sydende kød og knitrende flammer. Rummet er oplyst af et bål i midten, og luften er fyldt med stegeos. Over bålet er anrettet et stykke helstegt vildt, måske en hjort. Omkring ildstedet er tre gobliner, som vogter over kødet. Ved vestvæggen er en stor dynge affald og tømmer, som synes at blokere en udgang.

I spisesalen samles alle goblinerne for at spise, men ellers er der kun et lille køkkenpersonale (**3 gobliner** og **1 bugbear,** som opholder sig uset i rummets hjørne ved krydderierne).

Barrikaden: Opbygget af skrammel og madaffald spærrer den for udgangen mod vest. Fra naborummet (rum #B7) er det let at snige sig op og smugkigge gennem barrikaden indtil goblinerne. Barrikaden er umulig at passere uden at støje. Det kræver et styrketjek 12 at vælte den. I affaldet i barrikaden gemmer sig *en flaske elvervin*, som en goblin har stjålet og gemt.

#B7 – Rummet med goblingraffiti

Luften er tung af stegeos, og der dufter af friskstegt vildt. Duften blander sig med stanken af jordslået træ. Rummet er bart, men på væggene er der skrevet graffiti med goblinruner, og de handler mest om, hvorledes ene gobline forsøger at overgå den næste. I østvæggen er en udgang, men den er blokeret af træ og affald, skrammel og ildelugtende rester fra mange måltider.

For barrikaden og stegeosen se rum #B6. For det jordslåede se rum #8B. Rummet er tomt.

#B8 – Kammeret grænsende op til oversvømmelsen

[OBS. Det antages at selskabet kommer nordfra; tilpas teksten, hvis de kommer fra #B7 eller via i vandet i #B9]

Der er fire udgange fra kammeret, en i midten af hver væg. Mod både syd og vest kan anes dagslys, og udgangene fører til nye rum, hvor I kan ane vand på gulvet. Mod vest og nord er lignende rum, men begge mørke og uden spor af vand. Midt på gulvet ligger en skikkelse på maven. Skikkelsen ligger helt stille, er iført løse orange klæder og en maske.

Liget er en maskebærer, som har ligget her i få timer. Maskebæreren er blevet bidt af **en kæmpe skolopender**, som lige nu ligger i skjul i et naborum (vælg et rum i forhold til, hvorfra eventyrerne kommer), hvor den venter på at den døde maskebærer skal blive mere 'mør'.

#B9 – De tre oversvømmede rum

Der er fugtigt, og der lugter jordslået og af vådt træ. På gulvet har samlet sig en stor pøl, som strækker sig fra naborummet og herind, hvor det fylder en god del af rummet. Inde fra naborummet kommer sollys, som reflekteres i vandets overflade og kaster dansende lys rundt på stenvæggene. I kan se, at gulvet i naborummet er helt oversvømmet, og at vandet kommer fra et hul i væggen, hvorfra dagslys strømmer ind. Ved hullet ligger store stenblokke og rester af murværk i mudderet. Udenfor høres fuglekvidder og vindens brusen i træerne.

Obs. Beskrivelsen dækker de tre rum, hvor der er oversvømmelse.

Opdæmningen af voldgraven har gennemblødt en del af volden og fået paladset til at falde sammen (se rum #3). Der strømmer dagslys ind fra åbningen, og vand har samlet sig her. Hvis dæmningen ødelægges, vil vandet trække sig tilbage og efterlade tre fugtige og mudrede rum.

#B10 – Den hjemsøgte vinkælder

Luften er kold, og der er en duft af vin herinde. I kan se jeres ånde som på en vinterdag, da I træder ind i det tomme rum. Der er kun to udgange, en i midten af sydvæggen og en i midten af nordvæggen. Væggene er bare og beskidte, men det er som om skyggerne herinde er tættere og mere træge end ellers. I stedet for at flygte fra jeres faklers lys tætner skyggerne for øjnene af jer, og I begynder at se konturerne af kæmpestore vintønder. Hver af tønderne ligger ned og stablet i to lag, når de helt op til loftet. I kan mærke en kold gysen løbe ned langs jeres rygsøjler, og selvom I prøver at overbevise jer selv, om at det skyldes kulden i rummet, kan I mærke at det skyldes en mørkere og mere dunkel kraft.

Dette uhyggelige rum er hjemsøgt af paladsets vinkyper, Basaethori, og skellet mellem dødsriget og denne verden er tynd her, og det kan mærkes af alle levende. En overnaturlig kulde hænger i luften, og når levende væsener træder herinde begynder vinkyperen at hjemsøge stedet. Ud af skyggerne manifesterer sig vintønder, og frem mellem vintønderne træder den ulykkelige vinkyper. Ingen kan længere nyde de vine, han gav sit liv for at beskytte.

Vinkyperen Basaethori er en **hvileløs ånd**, der gennem mindet om sine vine, kan manifestere illusioner af vintønderne, og kun han kan tappe vine og servere for folk. Han har hver gang man besøger ham seks vine at byde sine gæster, og han insisterer på, at de smager dem alle. De seks vine han byder folk er følgende, men han byder hver vin rundt kun en gang. Han kan ikke fortælle om vinenes magiske effekter, men han kan berette om deres smag.

- **Heka** – en blodrød vin, kraftig og tør i sin smag. Vinen er fyldt med magisk kraft, og den, der drikker af vinen, må anvende en magisk tings en ekstra gang den dag; troldfolk kan i stedet foretage en ekstra anvendelse af en af deres magiske evner.
- **Khnum** – en ravfarvet vin, blomstret og krads i sin sødme. Vinen får åndeverdenen til at stå klarere og mere tydelig. Effekten er, at den drikkende ikke har *ulempe* på tjeks mod ulegemelige væsener de næste tre timer (dette gælder også alkymistens ånd i rum #6).
- **Usermare** – en rosenfarvet vin med en sart duft og en mild smag, der er let syrlig. Smagen af vinen bliver hængende, indtil der skal laves et resistens-tjek mod trolddom – her forvandles smagen til let dis, som hvirvler ud af den drikkendes mund og giver *fordel* på resistenstjekket; dog træder effekten ikke i kraft over for vinkyperens vine, men først senere mod andres magi!
- **Meriamon** – en dybrød vin med tynd, skarp smag, syrlig og let bitter. Vinen er kold, og den giver nekromantikere *fordel* på det næste magiske angreb, de laver, og vinen tæller som at have smagt 2 vine og ikke som 1 vin!
- **Bekhten** – en bleg hvidvin med en fyldig krop, rund smag og en liflig duft af søde druer. Første gang man smager den, og hver anden gang derefter helbreder vinen en førstehjælpsterning.
- **Paneshe** – en mousserende vin, sød og forfriskende. Første gang man smager den, er vinen opkvikkende, og man behøver ikke den kommende nats søvn, men kan blive oppe hele natten og stadig om morgenen have det, som om man havde fået sin nattesøvn. Drikker man en gang mere af den, skal man klare et resistens (stamina; alkymi)-tjek 6 eller straks falde i en dyb søvn, hvor man først vågner ved daggry eller ved få kastet en spand vand eller lignende i hovedet.

Vinene er dog ikke ufarlige at drikke. Foruden vinenes egne effekter, skal man rulle på nedenstående tabel alt efter, hvor mange vine man har drukket. *Fortæl ikke spillerne at det er en separat effekt fra vinene, men lad dem tro, det er en følge af at drikke en bestemt type – det er op til spillerne selv at regne ud, hvad det er, der sker*.

1t6 +1 pr vin	Effekt
2	En kold gysen løber ned langs ryggen på den drikkende. Vedkommende får for et kort øjeblik en bedre forståelse over for dødninge og ånder, og har *fordel* på sit næste tjek eller angrebsrul mod de levende døde.
3	En kold gysen løber ned langs ryggen på den drikkende. Smagen er ikke rar, og den drikkende skal klare et Resistens (vilje)-tjek 6 for at overtale sig selv til at smage på endnu en vin. Fejler det, kan den drikkende ikke få sig selv til at smage på mere, men klares det, er det op til den drikkende, om denne vil smage på mere.
4	En kold gysen løber ned langs ryggen på den drikkende. Vinen smager ikke behageligt. Måske er det ikke den drikkendes foretrukne smag?
5-6	En kold gysen løber ned langs ryggen på den drikkende. Smagen er god, og det kan være den kølige luft i lokalet, som får det til at løbe gysende ned af ryggen.
7	En varm fornemmelse spreder sig gennem kroppen i takt med at vinen når ned i maven. Den drikkende får en rar og opstemt fornemmelse af at drikke vinen.
8	En varm fornemmelse spreder sig gennem kroppen i takt med at vinen når ned i maven. Den drikkende føler en positiv indstilling over for vinkyperen og har svært ved at sige nej tak til endnu et glas vin – hvis spilleren ikke indvilliger i, at karakteren skal smage på endnu et glas, skal karakteren klare et Resistens (vilje)-tjek 6 eller sige ja tak alligevel.
9	En varm fornemmelse spreder sig gennem kroppen i takt med at vinen når ned i maven. Den drikkende føler en stærkt positiv indstilling over for vinkyperen og har meget svært ved at sige nej tak til endnu et glas vin – hvis spilleren ikke indvilliger i, at karakteren skal smage på endnu et glas, skal karakteren klare et Resistens (vilje)-tjek 6 med *ulempe* eller sige ja tak alligevel.
10+	En varm fornemmelse spreder sig gennem kroppen i takt med at vinen når ned i maven. Den drikkende begynder at blegne og blive skyggeagtig som omgivelserne. Efter nogle få øjeblikke er forvandlingen komplet og staklen er fortabt skyggeriget grænsende til dødsriget. Vedkommende kan ikke forlade lokalet, men kun blive der så længe der er levende væsener til stede. Forlader de lokalet, trækkes vedkommende ind i dødsriget.

Skjult under fliserne i gulvet er liget af vinkyperen. Liget ligger over på en skatkiste. Det kræver et sansetjek 8 at finde flisen, som kan løftes med et simpelt styrketjek 6. Hvis knoglerne destrueres, brændes eller udsættes for sollys, brydes vinkyperens kræfter, og han forsvinder for evigt til dødsriget med mindet om vinene.

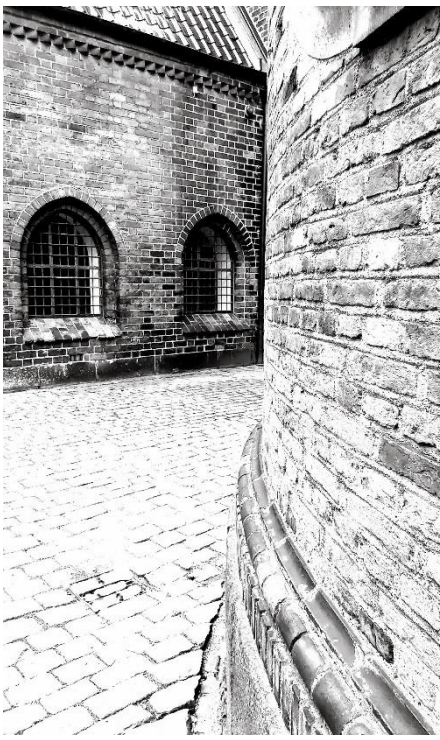
#B11 – De ”andre” gobliner

Væggene i kælderlokalet er prydet af graffiti, og der lugter af sved og pelse. Fakler anbragt mellem fliserne på gulvet lyser stedet op og afslører fem skikkelser iført masker. De fem personer holder vagtsomt øje med jer. I kan genkende graffitien som en art goblinruner, men I kan ikke helt tyde dem.

De **fem maskebærere** mener sig medlemmer af Stålklo Bjørnefod-klanen, og de er i en fejde med goblinerne fra den anden stamme. De vil gerne allierede sig med fjender af den stamme, og de afkræver svar fra eventyrerne om deres loyalitet. I maskebærernes verden drejer alt sig om rivaliseringen med den anden stamme, og enhver handling er en stillingtagen i konflikten mellem de to grupper. Goblinerne har flere gange været oppe og strides med maskebærerne, men goblinerne forstår ikke helt fjendskabet mellem dem. Maskebærerne er dog nemme at holde hen med snak, og maskebærerne giver gerne folk en chance for at forklare sig.

Graffitien er maskebærernes primitive efterligninger af goblinruner, og teksterne giver derfor ikke helt mening.

#B12 – Brønden



Væggene er beklædt med store tunge sten, og gulvet er beklædt med fliser. Loftet er kuplet og rummet er rundt. Midt i rummet er en stenbrønd. Luften er fugtig.

Brønden er ikke særligt dyb, og et stykke nede løber en muret kanal, som fører ud i voldgraven nede omkring voldgravens bund. Det kræver et simpelt dykketjek (udholdenhed 6 at svømme gennem kanalen; fejler tjekket, tager den svømmende 1t6 i skade grundet anstrengelsen; har svømmeren rustning på, er der *ulempe* på tjekket).

På bunden af brønden ligger *en lykkemønt*.

#B13 – Den sammenstyrtede sal

Ovenfra kommer et gråligt lys og oplyser rummet. Gulvet er for længst styrtet sammen, og der er åbnet op til. Hele vejen fra gulvet og op langs væggene til rummet ovenover jer, er der spindelvæv, og de hænger tæt og som et tyndt lag overalt på væggene. Ovenover kan I se et enormt spindelvæv hængende midt i rummet ovenover, hvor der sidder en person fanget i spindet. Hernede kan I nogle store kokoner eller bylter af klistret spindelvæv liggende på gulvet.

Se rum #13 for yderligere detaljer. Kokonerne er kæmpe-spinnerens tidligere bytte, hvis indvolde den har opløst med sin gift og suget næringen ud af. Kokonerne stammer fra dyr og maskebærere, som kæmpe-spinneren har haft heldet til at fange. I en kokon er resterne af en eventyrer, som er iført en beskadiget ringbrynje (giver 1 point mindre i forsvar, men det kan repareres hjemme ved fæstningen for 10% af rustningens pris), et gammelt sværd, en pung med 79 sølvmønter og 4 guldmønter, en *styrkedrik* og et *de rosenduftende drømmes lys*.

#B14 – Søjlens kammer

Rummet er kvadratisk, måler ni gange ni meter og har to udgange. En i nordvæggens vestlige side, og en i østvæggens sydlige ende. I det nordvestlige hjørne står en stensøjle udskåret, som en stor hæslig trold, der rækker tunge, mens den med sine enorme arme holder loftet oppe. Statuen er så livagtig at se på, at I ikke kan beslutte jer for, om det er et mesterligt håndværk eller en trold, der er blevet forstenet.

Rummet er tomt.

Appendiks: Fangerne

Forhutlede, forskræmte, sårede, unge og gamle, modige, standhaftige og drevet af et ønske om at undslippe hulerne.

Fangerne har en blandet baggrund. De er blevet indfanget af gobliner og bliver holdt som slaver. De er udkig efter chancen for flugt, og de allierer sig gerne med rejseselskabet, da en færd gennem Hinterlandet alene er farligt. De har intet eller minimalt med udstyr, men kan svinge et våben, hvis det kræves.

Mulige navne

- Kejserlige fanger: Gennadios, Neboulos; Aelia, Theoctiste
- Hinterlandske fanger: Cynbel, Drust, Judoc; Luigsech, Genovefa

Fangerne

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 2*; Resistens 11; Morale 11; Angreb: våben+0, skade: våben

*) Fangerne har 2 sår eller 10 livspoint. Afhængigt af hvad, der passer jeres spil bedst.

Karaktertræk

For at skabe mere spil omkring fangerne og lade deres personligheder være til gavn eller gene, kan du give hver birolle et personlighedstræk fra nedenstående liste.

1. **Atletisk** (+4 klatre, svømme og springe)
2. **Fanboy/girl** (er fan af en karakter, og det inspirerer: karakteren får +2 på parlay-tjeks og -2 på svigfulde handlinger som rygstik, løftebrud osv.)
3. **From** (stopper op og anråber de Udødelige på mere eller mindre belejlige tidspunkter)
4. **Galning** (den tossede væremåde støjer (-2 på snige) men distraherer også (+2 på misvise))
5. **Grådig** (+4 til at samle ting op uset)
6. **Helbreder** (+2 til at assistere med førstehjælp)
7. **Hjælpsom** (+2 til rygklap)
8. **Klodset** (-4 til at gå lydløst)
9. **Kværulant** (modsiger heltene; +4 til at modstå argumenter)
10. **Langfingret** (+4 på lommetyveri)
11. **Langsom** (falder bagud under flugt)
12. **Listig** (+2 på at snige og gemme sig)
13. **Modig** (+2 mod frygt)
14. **Nuttet** (få 10 EP for at redde vedkommendes liv i en konkret situation)
15. **Overmodig** (skal undsættes, når han/hun har bragt sig selv i fare)
16. **Overtroisk** (ser varsler i forskellige ting 50% chance for at hjælpe en på rette vej, 25% for forkert)
17. **Panisk** (-4 mod frygt; demoraliserer andre med sin angst)
18. **Pessimistisk** (Taler konstant om, hvor galt det her kommer til at gå. +2 til at finde fælder)
19. **Praktisk** (kan finde eller improvisere nyttige genstande, som der er brug for i en situation; kan give +2 assistancebonus)
20. **Selvisk** (stikker af, når det bliver presset)
21. **Snobbet** (karisma 7 for at overtale til noget; kan overtale andre biroller til at følge trop)

Appendiks: Monstre

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.

Goblin høvding

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

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

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

Bugbear

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

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

Listige: +4 list og snige.

Maskebærer

De er mennesker, der har mistet deres forstand til lotusblomsternes indflydelse, og de lever i en permanent tilstand af vrangforestillinger og hallucinationer ude af stand til at skelne mellem virkelighed og fantasi. De har glemt deres eget selv, og de henter deres personlighed fra masken, de bærer. Hvor maskerne kommer fra, ved ingen.

Nogle maskebærere har en instinktiv forståelse for, hvordan verden hænger sammen, og de er nogle gange i stand til at komme med overraskende indsigtsfulde kommentarer mellem alle deres tågede påstande.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10 (Mental 18); Morale 11 (Tossede); Angreb: våben+2; skade 1t6

Det tågede sind: Mental magi kan have uforudsete effekter på maskebærere. Hvis et magisk angreb mod en maskebærer fejler, skal magi-brugeren klare et resistens-tjek 10 eller blive ramt af en kaotisk magisk effekt (spilleder finder på noget sært og mystisk men ufarligt) eller af formularen selv.

Basilisk

En slange-lignende øgle med en lang, smal krop og korte ben, så basilisken både vralter og snor sig af sted på en gang med en langsom skurrende lyd. Basilisken er et yderst giftigt væsen, der ikke sjældent forurener sine omgivelser. Værst er dog dens blik, som kan forstene levende væsener, som den får øjenkontakt med.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 11 (Alkymi 14, Gift 13); Morale 10 (sulten); Angreb: Bid+6, Skade 1t8+2

Modstandsdygtig: Basilisker er svære fortrylle eller påvirke i længere tid. De kan hver runde forsøge at ryste effekter af sig med et succesfuldt tjek mod sværhedsgrad 10 fra effektens anden runde.

Giftig stank: Luften omkring basilisken stinker intenst og er giftig. Enhver, der er i nærkamp med basilisken, skal klare et resistens (gift)-tjek 8. Fejler det, tager de 1t10 i skade fra den giftige stank, og hver runde efterfølgende tager de 1t4 i skade fra stanken, hvis de forbliver i nærkamp.

Giftig krop: Basilisens krop er giftig og stinker kraftigt. Dens kød er uspiseligt og forurener og forgifter omgivelserne, og der hvor basilisken falder død om, forurenes jorden af dens gift, og ingenting kan gro her i årtier. I stedet hænger, der en ond og kvalm stank, som tiltrækker mug, blodsugere og andre træske smådyr.

Forstene: Hvis en modstander ser en basilisk i øjnene, skal modstanderen klare et Resistens (forstenet) 10-tjek eller ende som en livløs stenstatue. Modstanderen kan undlade at se på basilisken og har *ulempe* sine handlinger.

En basilisk kan blive forstenet af sit eget blik, hvis den ser sig selv i et spejl. For at fange dens blik skal en modstander bruge et spejl imod den: spejl-tjek 15; succes fanger basiliskens blik og vender mod den selv. Basilisken bliver til sten på et tjek mod sværhedsgrad 10.

Hvileløst spøgelse

Hvileløse spøgelser er folk, der ikke har fundet vej til dødsriget, og det som oftest, fordi deres knogler er borte, og de er ikke blevet stedt ordentligt til hvile. Nu strejfer de omkring og tager livet af de levende for kort at føle en smule livsglæde i deres tomme liv.

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelser er nonkorporlige udøde, der kan bevæge sig gennem vægge og lignende, men som oftest af ren vane glemmer denne evne

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 14 (kropsløs); Morale 12; Angreb livskold berøring+5; Skade 1t6+frygt.

Frygt: Ofret skal klare et resistenstjek (viljestyrke) 10 eller blive ramt af frygt. Ramt af frygt skal ofret enten flygte fra det hvileløse spøgelse eller have *ulempe* på sine aktiviteter.

Kæmpe-spinder

Kæmpe-spindere minder om edderkopper, men det overnaturliges kræfter hænger over dem, og nogle lærde spekulerer over, om de er undsluppet fra søvnens rige. Kæmpe-spindere er nærmest kridhvide og glasklare i udseendet, nærmest som en albino med gennemsigtig, mælkehvid hud, og de ligner gigantiske edderkopper, der er to-tre meter i længden.

- Forsvar 12; Tærskel 11; Sår 5; Resistens 11 (Gift 18); Morale 11 (dyrisk); Angreb: Bid+5, Skade 1t4+4+gift

Gift: Giften lammer sine ofre. Ofret skal klare et resistens(gift)-tjek 10. Hvis det fejler, sløves ofret, som nu har *ulempe* på sine handlinger. Bliver ofret bidt en gang mere og fejler sit resistenstjek, bliver ofret lammet. Effekten af giften holder 30 minutter.

Spinde kokon: Spinderen kan på 1t4 minutter spinde en kokon om et lammet offer. Kokonens tråde rummer en mild version af giften, som holder ofret fortsat lammer, indtil befriet eller ædt af spinderen.

Klistrede tråde: Spinderen kan i stedet for at angribe sprøjte klistrede tråde ud over et område på 3x3m. Alle væsener i området skal klare et resistens (undvige) 8-tjek eller blive klistret til. De kan ikke bevæge sig ud af området, førend de har klaret et styrketjek 10. Bevæger et væsen sig gennem området, skal det klare et styrketjek 8 eller sidde fast. De klistrerede tråde varer i 5 minutter.

Spinderens brod: Giftbrod+7, skade: Aldringens gift.

Mod sløvede og lammede væsner kan spinderen stikke med sin brod og pumpe en besynderlig gift ind i ofret, som får det til at ældes med 1t20 år. Hvis et væsen dør af alderdom for spinderens gift, begynder liget at skælve og ryste og efter få øjeblikke sprækker huden og det fosser ud med tusindvis af bittesmå harmløse spinderunger, der efter nogle uger vil begynde at være en fare for kobolder og andre små væsener.

Kæmpeskolopender

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Skælpanser: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Bid+6; Skade 1t6+4 + gift

Gift: resistens tjek 10, eller brændende smerte giver *ulempe* på alle angreb til man har fået førstehjælp.

Giftslange

Kroppen er lang og slank, skællene er fordelt i røde og gule mønstre, og en lang kløftet tunge spiler ind og ud. Et par sylespidse hugtænder afslører sig, når slangen hvæsende åbner sin gab.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 11 (Gift 15; Drage-magi 12), Morale 11 (dyrisk); Angreb giftbid+5, skade 1t6+1+gift

Giftbid: Ofret skal klare et resistens(gift)-tjek 12. Fejler det, tager ofret 2t6 i skade. Er det succesfuldt, tager ofret 1t4 i skade.

At udvinde giften: Med et behændighedstjek 8 kan en dosis af slangens gift udvindes. Slangegift (giftangreb+1 mod resistens, skade 1t6; giften kan smøres på våben. En dosis rummer nok til to klinger, og effekten holder til et angreb. Rammer klingen, rulles giftangreb mod ofrets resistens).

Gul skimmelsvamp

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

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

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

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

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

Appendiks: Magiske skatte

Tørrede lotusblade

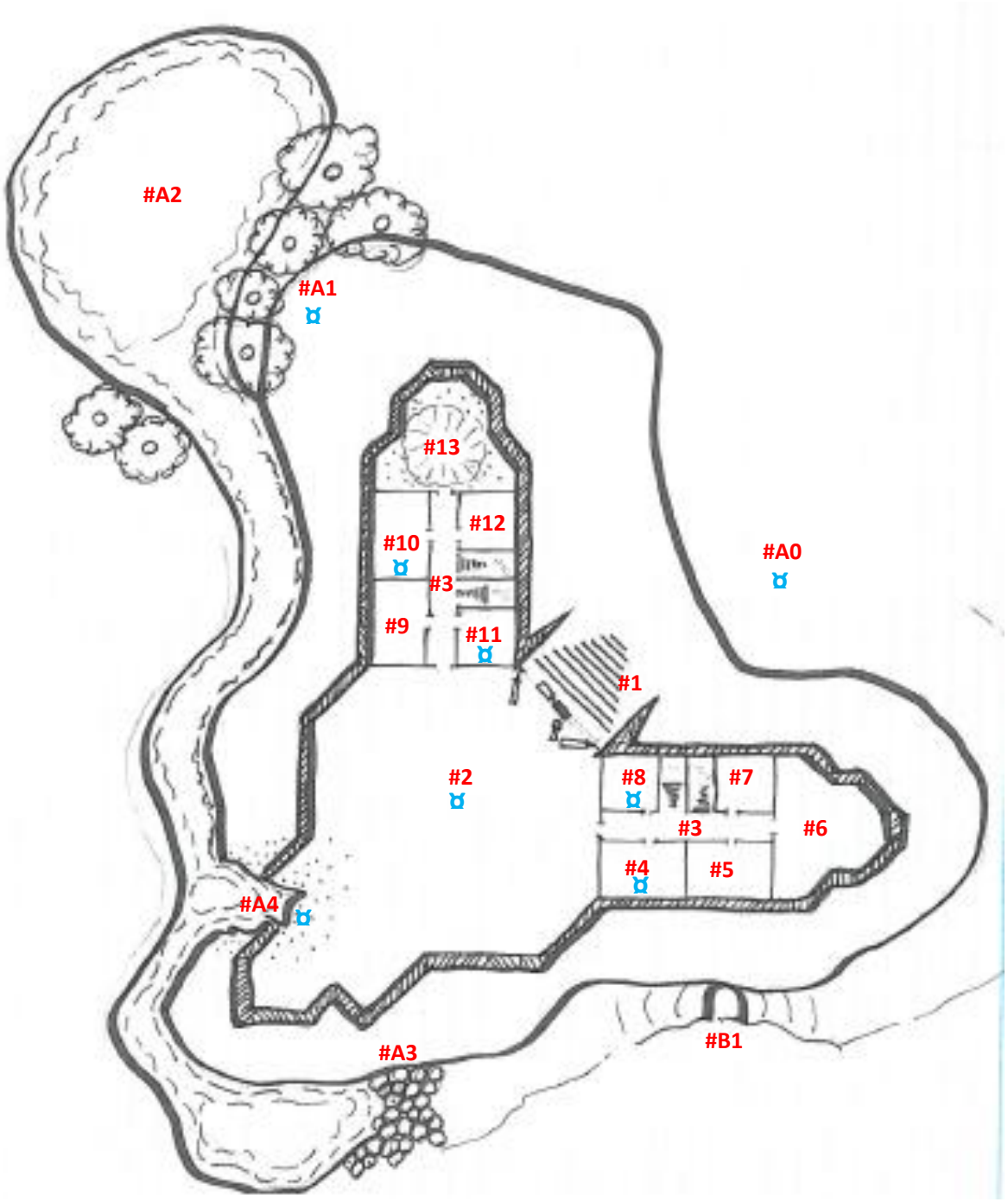
Smukke blomsterblade med stærke farver, som ikke falmer under tørringen, men i stedet fastholder deres sortblå, dybrøde eller blå-lilla farver, og der hænger en kraftig, sød duft omkring dem. De afsætter farvet pollenstøv omkring sig, som sætter tydelige spor, og som er besværligt at vaske af.

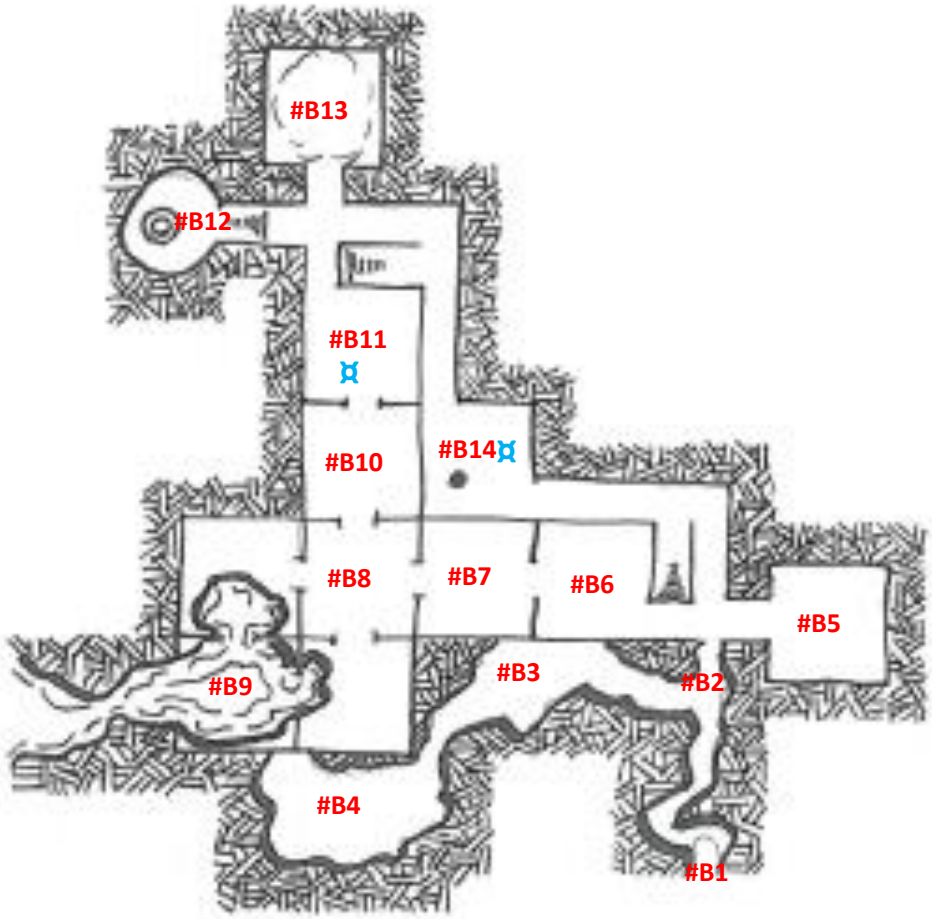
Tørrede lotusblade kan bruges til at opnå stærke hallucinatoriske oplevelser, og de fleste væsner opløser bladene i krydret vin eller brænder det i bækkener sammen med røgelse for at få en nedtonet men stadig betydningsfuld effekt.

En dosis af de tørrede lotusblomster opløst i en kande vin eller afbrændt på et kulbækken skaber en kraftfuld effekt på de væsner, som påvirkes.

Lotusblomster opløst i vin: En flaske vin (seks doser) kan påvirkes af en dosis tørrede lotusblomster. Vinen gør de drikkende sløve og fjerner fysisk og åndelig smerte. Væsener, der vil modstå effekten af vinen, skal foretage et resistens (gift)-tjek 7. Påvirket af vinen skal væsenet klare et resistens (vilje)-tjek 7 eller falde i en dyb søvn inden for 10 minutter. Væsenet mærker som udgangspunkt ikke smerte, og der er *ulempe* på at skræmme, true eller følelsesmæssigt negativt påvirke væsenet.

Lotusblomster afbrændt: Alle levende væsener inden for 5 af de afbrændte lotusblomster kan påvirkes af duften den næste halve time (eller kortere tid, hvis kraftige vinde fejer røgen bort), hvor de skal foretage et resistenstjek (gift)-tjek 7, hvis de ikke vil påvirkes. Fejler tjekket, bliver de påvirkede væsener sløve og dovne, og det er ikke til at skelne ven fra fjende; fjendtlige væsener har *fordel* på bluf, og de får *fordel* på deres første angreb mod de omtågede væsener. Effekten varer en time.


#A2
#A1
#13
#12
#10
#3
#9
#11
#A0
#1
#2
#8
#7
#3
#6
#4
#5
#A4
#A3
#B1


#B13
#B12
#B11
#B10
#B14
#B8
#B7
#B6
#B5
#B9
#B3
#B2
#B4
#B1