Det oversvømmede tempel

Et tempel oversvømmet og beboet af udstødte kobolder, et tempel, der er hjemsted for en skjult skat, og en ruin, hvor Dødsrigets budbringer har hjemme.

Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen.

Anvendelse

I ødemarken ikke langt fra de bjergrige egne, hvor floder skærer sig ned gennem landskabet efter at trukket deres spor her i tusindvis af år, ligger ruinerne af et gammelt tempel, som de få af selv Hinterlandets velberejste kender, for det ligger skjult i bunden af en kløft formet af en flod, der endnu har sit løb her. Man kan kun komme til templet ved båd, eller ved at rejse over svært tilgængelige klipper mod et punkt, der ligger uden for syne.

I denne ruin holder en flok udstødte kobolder til, udstødte, fordi de er ramt af en dødbringende pestilens, der med tiden vil tage livet af dem, og de venter nu på at blive ført til Dødsriget, hvilket vil ske mere bogstaveligt end de fleste regner med. Templets nederste etage er blevet oversvømmet af floden, og kobolderne sejler rundt herinde og lever af at fiske.

For nyligt er kommandant Lucinius fra Fæstningen kommet på sporet af ruinen, da man fangede en spion fra Dragekulten, der fortalte, at Dragekulten netop havde fået nys om, at der ventede en magtfuld skat, som Dragen vil have i sin besiddelse. Med kun et lille forspring skynder kommandant Lucnius sig at udpege en flok helte til at tage ruinen og erobre skatten:

Kommandant Lucinius har indkaldt eventyrerne til en vigtig mission, og det haster med at komme sikkert af sted. Fire dage herfra i en klipperig region af ødemarken kaldet Sølandet, hvor en af områdets floder løber, ligger en skjult kløft – eller sidegren til floden, og i bunden af den ligger et tempel. Disse oplysninger kommer fra en spion fra Dragekulten, som man for nyligt fangede. Ifølge spionen planlægger Dragekulten at sende en ekspedition til stedet og plyndre det for en vigtig skat. Den skat må ikke falde i Dragekultens hænder, og det er derfor jeres mission, at rejse ud til stedet og erobre skatten og hjembringe den. Lønnen for at hjembringe skatten er 25 dukater hver og plyndringsretten af ruinen. Der er fire dagsrejser til jeres mål.

Rammen

Hulesystemet er et tempel gravet ind i en klippe. Templet er på tre etager, og de er bygget op omkring tempelsalen, som er en høj sal, der løber op gennem hele templet. Den nederste etage er oversvømmet – halv meter dybt lag vand – og en flok pestbefængte kobolder lever et stille liv med at fange fisk her. De venter alle på, at kunne overgive deres liv til en kæmpe edderkop, som også har hjemme her.

Særkendet ved stedet er dets placering: I et område af Sølandet er der klipperigt, og et sted har en flod skåret sig ned gennem klippen, så floden har 20m stejle skrænter på begge sider. Et stykke oppe af denne kløft ligger en sidegren, som man kan sejle ind af, og i bunden af sidegrenen ligger templet. Det er indrettet sådan at besøgende ankommer med båd til templets hoveddør, og sådan fungerer det endnu. Et andet særkende ved templet er dets bagside, idet templet strækker sig gennem den klipperyg, som det er bygget inde i, og på bagsiden er der en udgang. Udgangen er bygget op som et tårn, der er bygget på klippevæggens bagside, og på bagsiden ligger overfladen lavere end på forsiden, så tårnet er en række nedre etager, der fører rejsende ud og ned på jorden. Imidlertid er har oversvømmelsen af templet forårsaget, at der er opstået en sø på bagsiden af templet, og hvor der før var en mindre dal, er der nu en sø.

Mens eventyrerne udforsker stedet og leder efter den skat, som Dragekulten er på jagt efter, ankommer Dragekulten, og det ændrer på tempoet i missionen, da det ikke længere er muligt bare at gå fra rum til rum ledende efter skatten, da rivaler er i vejen.

Baggrund

Templets oprindelige formål er glemt, og nu bebos det af udstødte sygdomsbefængte kobolder – som grundet deres smittefare – er farlige at omgås, og udover en kæmpe edderkop har andre væsener også fundet et hjem her, eller de planlægger at gøre det. Stedets skrøbelige balance bliver slået i stykker, da Dragekulten ankommer med en overvældende styrke for at opstøve skatten, og det er op til eventyrerne at finde skatten og stikke af med den indenda.

Rygter

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

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

1t6	Rygte
1	Nede på markedspladsen overhøres to vagter snakke om, at Kommandant Lucinius har fanget en spion og pint spionen for informationer. Ifølge spionen så er Dragekulten ved at udsendinge stor ekspedition efter en legendarisk skat. Spionen døde desværre, inden han nåede at afsløre mere.
2	En gammel pelsjæger fortæller, at de egne af sølandet er næsten umulige at rejse i til fods. Overalt er der stejle skrænter og dybe kløfter, men med båd går det fint. I udkanten af området har en flok gnomer et lille færgeleje, hvor man kan låne både. Hvis selskabet hilser fra gamle Euthalius, skal gnomerne være flinke nok (selskabet har *fordel* på forhandlinger med gnomerne, hvis de hilser fra gamle Euthalius).
3	En flok eventyrere hjemvendt fra eventyr kan nede på kroen fortælle, at der er mange små stammer fra kobolder i sølandet. De sejler rundt og fisker, så blive ikke overrasket, hvis jeres færd fører jer til en eller flere koboldstammer.
4	I badstuen er der lystig snak om, at de mærkelige ting, som man kan rende ind i ude i Hinterlandet, og nogle handelsfolk beretter, at man kan møde øglefolk, og de er rige på jade, som de kun nødigt vil handle med, og som de slet ikke vil afsløre hvor gemmer sig. Den eventyrer, der kan lokke de oplysninger ud af dem, vil vinde stor rigdom.
5	I vinstuen snakker folk om, hvordan det er farlige tider at udforske vildmarken. Overalt risikerer man at rende ind i Dragekultens udsendinge eller deres allierede, de vilde koboldstammer, men det er ikke helt til at sige, hvad de er efter. Tilsyneladende leder Dragekulten efter et dommedagsvåben, som de vil true Kejserriget med.
6	Ved markedspladsen fortæller en flok hinterlandske nomader, hvordan man bedst navigerer nogle af de store floder i sølandet. De praktiske tips giver rejseselskabet *fordel* på ét rejsetjek, mens de rejser på vandet.

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 2000 point). **Fælder & Mysterier**:

- Fælde: Rum #9 – for hver fælde aktiveret: 100 point
- Mysterium: Rum #2 – at opleve middagssolen falde over ansigtet: 50 point
- Under: Rum #2 – for at opleve den smukke tempelsal får de 50 eventyrpoint.
- Under: Rum #10 – hvis spillerne indset, at søen ude foran tårnet er kunstigt skabt via oversvømmelsen gennem templet, får de 100 eventyrpoint.

Rejsen til hulesystemet

Rejsen ud til hulesystemet går gennem sølandet og tager fire dage. På de sidste dage går rejsen gennem et område med dybe kanaler og flodlejer, stejle skrænter og svært fremkommelige klipperygge. Selskabet er nødt til at sejle langs floderne for at nå frem, hvis de vil hurtigt frem. At rejse over land på den sidste del af færden vil koste yderligere tre dagsrejser (så rejsen over land bliver i alt 7 dage).

Almindeligvis foregår rejser i Hinterlandet over land til fods gennem vildnisset, men på den sidste del af rejsen, når eventyrerne frem til et lille færgeleje, hvor en flok flinke gnomer låner dem nogle kanoer, så de kan sejle den sidste dagsrejse op langs floden.

Erfarne spillere kan vælge at inddrage det fulde sæt regler for flodrejser fra *Ekspert Hinterlandet* og tage hele færden langs floderne til templet. Det bliver fire dagsrejser med båd.

Området uden for hulesystemet

Floder, der skærer sig gennem klipper, og stejle skrænter, der er noget nær umulige at bestige, former området. På en ældgammel flod, der har skåret sig gennem klippen gennem årtusinder løber frisk vand fra bjergene. Færden med båd – eller gnomernes kanoer – op langs floden er en udfordring, for der er en rask strøm, og der er ingen steder at gå i land. Der er 20-30m lodrette skråninger på begge sider, og selvom det ville synes oplagt med bagholdsangreb oppe fra skrænternes toppe, sker det ikke, da området er svært fremkommeligt, og angribere ville ikke have muligheden for at nå ned til ofre.

Efter nogen tids sejlads, kommer en sidegren, til kløften med lige så stejle skråninger, men uden den kraftige strøm, og her sejler eventyrerne ind. Snart venter dem templet.

Templets udstødte kobolder

Kobolderne er pestbefængte og udstødte fra deres stammer. Deres normalt rustrøde skællede hud og pels er grålig, og befængt med store, sorte bylder. Deres snuder hænger, og glimtet i deres sorte øjne er mat. Grundet pesten er de blevet udstødt, og de kommer fra flere forskellige stammer, da stedet har blandt kobolder omdømme for at være et sted for syge kobolder.

De pestbefængte kobolder lever et sølle liv med at padle rundt templets nederste etage og fange fisk. De sejler rundt på små flåder af sammenflikket tømmer, som lige akkurat er store nok til at bære en kobold.

Deres håb er at blive bragt sikkert til Dødsriget, og de tilbeder stedets edderkopper, der anses af mange humanoider i ødemarken for at være Dødsrigets budbringere og i stand til på deres tråde at føre folk sikkert til efterlivet. Udstødte fra deres stammer har de pestbefængte kobolder ikke adgang til de traditionelle gravskikke til at føre dem til efterlivet.

Kobolderne og de andre beboere: Mange væsener lader kobolderne være i fred af frygt for smitte eller fordi de smager dårligt. Kun kæmpe edderkopperne synes at jagte og æde kobolderne, og de tager gerne dem, som selv tilbyder sig som offer.

Om Dragen kan kobolderne fortælle: Dragen er vågnet fra sin slummer, og den har sin rede i bjergene, hvor den højeste tinde rører solen og kaster sin skygge, er porten til dragens rede – men Dragen har spærret indgangen med et stenskred, men der er hemmelige gange ind. Dragen besidder mange hemmeligheder om Hinterlandet og dets skatte, og ifølge koboldernes drageshamaner, så skyldes dette, at Dragen, når den drømmer, rejser rundt i Hinterlandet og smugkigger på folks hemmeligheder i folks drømme. Den ved derfor, hvordan man skal erobre skatte, og den har sendt sine håndlangere rundt alle steder efter skattene.

Dragekultisterne og kobolderne tåler hinanden, men de er ofte rivaler, som kæmper om Dragens gunst. Kobolderne kender ikke til skatten, som kulten leder efter.

Koboldernes byldepest

Kobolderne er dødsens syge og langsomt døende. Sygdommen er for kobolder næsten uhelbredelig og voldsomt smitsom, men den påvirker ikke andre racer så drastisk. Hvis eventyrerne kommer i direkte kontakt med væsken i bylderne, er der en risiko for at blive smittet, hvilket typisk sker, hvis man plejer døende kobolder, behandler deres sår eller sygdom, dræber dem i kamp eller gennemroder deres lig for skatte .

Udsat for smitte: Ofret skal klare et resistens (sygdom) 8 eller blive smittet. Smitten manifesterer sig efter en time med kløe i armhuler og lignende steder, og ser man grundigt efter kan man se, bittesmå blærer er ved at vokse frem. Efter en halv dag er de første bylder synlige, i løbet af 1t3 dage spreder de sig til resten af kroppen, og 1t3 dage senere omkommer ofret (i denne periode er ofret svækket og har -4 til styrke, behændighed og udholdenhed).

Evnen *Bringe balance* og magtfulde helende helligfolksformularer kan straks helbrede sygdommen. Sygdomspleje via førstehjælp (sværhedsgrad 14) kan forsinke forløbet med en dag – der kan foretages et førstehjælpstjek om dagen, men de involverede udsættes for smitte!

Kamp: Når en sygdomsbefængt kobold bliver dræbt ved et dræbende hug (rammer tærskel-værdien eller højere), er der er en risiko for at angriberen udsættes for smitten – vedkommende skal klare et Resistens (undvige) 8 eller blive udsat for smitte (se ovenfor).

Koboldernes vægmalerier

Mange steder er templets oprindelige malerier – som tidens tand har fortæret grundigt – blevet overmalet af koboldernes vilde, primitive illustrationer, der forestiller gigantiske sorte edderkopper omgivet af spind, dødninge og sjæle. På flere billeder kan se gigantiske edderkoppe med opsvulmede kroppe ses kravle langs deres spind til fjerne steder, hvor spøgelseslignende væsener venter, eller de har med sig en rad af dødninge, der følger dem på spindet mod et fjernt sted i billedets horisont. Et kundskabstjek 10 kan afkode billedernes betydninger, hvis spillerne ikke selv gør det.

Dragekultens skattejagt

Dragekulten har sendt en ekpedition fra deres skjul dybt inde i Hinterlandet. I lighed med heltene ankommer de med båd, men de kommer sejlende oppefra af floden, mens eventyrerne kom nedefra. De ankommer senere end heltene på et dramatisk ubelejligt tidspunkt.

Dragekulten har sendt tre både, som er fyldt med Dragekultister og et par af deres overordnede. Den præcise styrke er betinget af, hvor stærke karaktererne er, så kultens udsendinge er en betydelig trussel.

Dragekulten ved, at skatten ligger skjult i templet, og at den er at finde via tempelsalen. De ankommer derfor med deres både, ligger til, og marcherer direkte ind til tempelsalen. Herfra begynder de at udforske stedet, fordrive fjender og tage stedet i kontrol. Det præcise forløb afhænger af spillernes reaktioner.

Kultens sammensætning

- Gruppen er gennemsnitlig niveau 1-3: 15 dragekultister og 1 dragens udsending
- Gruppen er gennemsnitlig niveau 4-6: 20 dragekultister og 2 dragens udsendinge
- Gruppen er gennemsnitlig niveau 7-8: 30 dragekultister og 3 dragens udsendinge og en trold
- Gruppen er gennemsnitlig niveau 9-10: 40 Dragekultister, 4 dragens udsendinge og to trolde

Kultens ankomst: Hvis eventyrerne er i basinkamrene, når kulten ankommer, kan de fra deres skjul gennem vinduerne se kulten komme sejlende. Hvis kulten ikke forstyrres, ligger den til ved indgangen og går indenfor. De efterlader vagter ved deres både, særligt hvis de får øje på eventyrernes fartøjer.

Kulten i den store sal: Hvis eventyrerne er ved sal #2 eller i umiddelbar nærhed af den, kan de høre kultens fremmarch, da de mange kultister støjer, som de marcherer gennem vandet. Inde i salen bjæffer kultens ledere deres ordrer til deres håndlangere, og hvis eventyrerne spionerer på dem, kan de overhøre ordrerne og få et indtryk af kultens plan.

Kulten udforsker templet: Fra et tørt punkt, hvor kulten har slået lejr (muligvis sal #2d), vil de sende patruljer ud for at gennemrode området. Eventyrerne risikerer at komme i kamp med patruljerne, eller de kan forsøge at snige sig ind i lejren, ud til bådene eller stikke af via templets bagside.

Kulten råber alarm: Hvis patruljerne bliver overfaldet, vil deres medlemmer råbe alarm, og det vil gøre alle kultister årvågne, og de vil desuden komme deres udsendinge til hjælp. Hvis det først kommer til højlydt konflikt med kulten, kan eventyrerne forvente at blive jagtet gennem templet.

Kulten forhandler: Målet er skatten, ikke ruinen, og så længe kulten kan få lov til at udforske området frit, lader de stedets beboere være i fred. Snedige eventyrere kan gøre indtryk af, at de tilsvarende bare er beboere, hvis tilstedeværelse kulten tåler men ikke stoler på.

Kulten finder skatten: Hvis eventyrerne ikke har fundet skatten, og hvis kulten får lov til at udforske den store sal i fred, vil de finde ansigtet i gulvet, og med en masse arbejdskraft og jernstænger, tvinger kulten det venstre øje op, hvorefter en kultist indsætter en krystal i øjet, og der lyder en rumlen, da hornet rejser sig fra gulvet. Kulten vil samle deres styrker og marchere ud til bådene og sejle bort med den. Finder kulten skatten vil jubelskrig og kultens ændrede opførsel, alarmere eventyrerne, der nu har en sidste, men svær chance for at standse kulten.

Niveau 1 – vandets overflade

Generelt: Templet er skåret ud af klippen, og væggene er bygget op af enorme sten, der er blevet udslået og anbragt med uhyggelig præcision. Stenblokkene er tonstunge. Væggene er sandfarvede, og der er krakkelerede illustrationer overalt på væggene. En gang forestillede de mytiske beretninger, nu er de bare svære at tyde.

Oversvømmelsen: Overalt er der oversvømmet. Vandet er koldt, rimeligt rent, og har efterladt mudderaflejringer overalt, så er der megen aktivitet et sted, hvirvler det mudder op og gør vandet ugennemsigtigt. Dybden på vandet er en halv meter. Vandet er kommet ind via sprækken i klippen (#3), og det flyder hele vejen gennem templet og ud af tårnet på bagsiden (#10), så der er en konstant udskiftning af vandet, hvilket tillader et livligt økosystem.

- **Kamp i vand**: Stormløb og lignende manøvrer er ikke mulige, da det er for tungt at løbe i vandet.

Set udefra – bemærkninger til spilleder

Vejen til templet er via en naturlig kløft i skrænterne, og den munder ud i et lille bassin. Hele vejen rundt er der stejle klippevægge, som er noget nær umulige at bestige. Her har nogen i fordums tid besluttet sig for at indrette et tempel. Bunden af kløften – eller den østlige ende af bassinet – har man valgt at bygge en facade med en platform, som omtrent 20cm over vandets overflade. Facaden er kun i stue-etagen, og over facaden er den naturlige klippevæg. Den beskedne facade afslører ikke, at der ligger et vældigt tempel inde bag ved.

Til venstre for facaden er der en voldsom sprække ind i klippen, og den synes langt fra så gammel som bygningsværket, og den synes heller ikke at være en del af bygningsværket (og den er det heller ikke).

I den nordlige og den sydlige side er klippesiden ombygget til et højt tårn opbygget af enorme stenblokke. På hver af de tre etage er anbragt et vindue, der vender ud mod bassinet. Vinduet i stue-etagen er omtrent en halv meter over vandoverfladen (og stort nok til at det kan bruges som indgang).

Der er en sær ro inde ved bassinet. Luften står stille, vandet er køligt og gør luften sval. Solens brændende stråler, når kun nogle få timer omkring middag helt ned til bunden, men nøjes med at kaste sit lys på siderne bassinet. Bassinet er 10m dybt, og det har en ujævn bund med skarpe klipper nogle meter nede.

#1 – Bassinet foran templet

Jeres færd ned af kløften med båden er gået stille. På begge sider knejser stejle skrænter og ender højt oppe. Selvom I ikke kan se nogen, kan I ikke lade være med at spekulere på, om der er nogen oppe på skrænternes sider, som holder øje med jer?

Forude åbner kløften op til en slags bassin, og foran jer kan I se, hvad der ligner en indgang til et tempel. Det er en åbning midt i klippen, som er flankeret af to enorme statuer, der forestiller en slags tykke mennesker med snabler. I to tykke arme holder de et par krumsabler, og med to andre arme holder de taget over indgangen. Facaden er rager et par meter ud i vandet, og den er omtrent 20cm over vandets overflade – I kan let lægge båden til og gå i land. Ved siden af facaden – der er ni meter bred – kan I se en sprække i klippen, som rager en to meter op over vandet – og måske et stykke ned i vandet også.

I både den nordlige og den sydlige side af bassinet kan I se et tårn, der går fra vandets overflade og hele vejen op til skrænten top. I begge tårnene er der tre vinduer anbragt ovenover hinanden – alle er de tomme. Det nederste af vinduerne i begge side er måske en halv meter over vandet, og det er højt og smalt, måske 1½m højt og en ½m bredt.

Under jer kan I se langt ned i bassinet. Vandet er klart og rent, og I kan se nogle skarpe klippespidser måske 3-4 meter nede, og bassinet er noget dybere end det. Overalt kan I se små flokke af fisk.

Herfra kan eventyrerne trænge ind i templet via facadens port, via sprækken (#3), vinduerne i nord og syd, eller de kan bestige tårnene og kravle ind af et højere vindue. Der er gode muligheder for at fortøjre både, og der er kun en svag strøm i vandet, som løber via sprækken ind i bygningsværket – så medmindre nogen stjæler bådene, er der ikke risiko for at miste dem.

Gemt på bagsiden af statuerne ligger små bundter af kviste og grene opsamlet (kobolderne, der har lagt brænde til tørring).

#2a – Tempelsalen

Salen, der åbner sig foran jer er flere etager høj, og et sted højt over jer, strømmer sollys ned fra en åbning i loftet. Gulvet er dækket af vand, der kaster solens stråler ud på de glatte, sandbrune stenblokke, der udgør salens vægge. På etagen over jer kan I se, at der er anbragt balkoner – en på hver væg – og på etagen ovenover erstattes væggene af enorme, røde søjler. Luften er kølig, og en mild brise bevæger sig gennem salen. Vandet vugger blidt. Hist og her øjner I små fisk, der bevæger sig i pludselige ryk, henover det flisebelagte gulv, der synes anlagt i komplekse mønstre.

I den østlige ende af salen rejser gulvet sig. Der er skjult to trin under vandet, og på det forhøjede område, har en gang stået alter. Området er fortsat under vand.

Gulvet er belagt med marmorfliser i forskellige farver, der former et mønster. Mønstret er ikke helt let at tyde fra gulvhøjde, og det kræver at man bevæger sig gennem hele salens gulv og bruger et godt stykke tid på det, førend man kan se, at mønstret danner danner et kæmpe ansigt (se nedenfor).

#2b – Tempelsalen – første etage

Obs: Denne del er tilgængelig via balkoner. Der er en i hver side af salen.

Oplyst oppefra via en åbning i taget strømmer lys ned over salen. Væggene er glatte, sandbrune vægge, og over for jer, kan I se andre balkoner med åbninger, der fører ind i templet. En etage oppe kan I se, at væggene erstattes af metertykke røde stensøjler, der er anbragt med nogle meter mellemrum hele vejen rundt på tre sider af salen, og bag søjlerne synes at åbne sig større rum op. Under jer er en sal med et oversvømmet gulv, der kaster solens skær tilbage mod jer.

Hvis eventyrerne studerer gulvet i tempelsalen, kan de med et sansetjek 18 få øje på ansigtet på gulvet.

#2c – Tempelsalen – anden etage

Obs: Dette område af tempelsalen er tilgængelig via passagerne mellem rødmalede søjler. Der er ikke noget rækværk. Der er en balkon i nordvæggen.

Da I går ind mellem de metertykke røde søjler, åbner sig en stor sal foran jer, som er flere etager høj, og I er ved toppen af den. Fra en åbning i loftet oplyses området af solens stråler, og hele vejen rundt kan I se metertykke røde stensøjler, og der er ikke noget rækværk, der afholder jer fra at falde i afgrunden. Mod nord er i stedet en stenvæg med en balkon. På etagerne under vej erstattes søjler af glatte, sandbrune vægge. På etagen under jer kan I se balkoner, en i hver væg, og nederst kan I se salens oversvømmede gulv, hvor vandet reflekterer solens stråler.

Hvis eventyrerne studerer gulvet i tempelsalen, kan de med et sansetjek 10 få øje på ansigtet på gulvet (hvis ingen studerer gulvet, er der stadig 20% chance for at man ved et tilfælde får øje på mønstret).

#2d – tempelsalen

Obs: Dette område af tempelsalen er det sydlige område.

Området er oplyst fra den nordlige ende, hvor der er en række af metertykke røde stensøjler, og fra et sted på den anden side af dem, kommer der lys. Skæret kaster lange streger af lys og mørke ind på gulvet i det, hvor I er, og det oplyser til dels sydvæggen i den lange sal, hvor I befinder jer. Væggen er hvidkalket, og mellem nedfaldne kalkstykker og blegnede illustrationer tegner sig et enormt vægmaleri. Vægmaleriet forestiller en brændende sol, hvis flammertunger har form som slanger, og solen har et ansigt med to røde øjne og en vrængende mund, der lader hede stråler falde over skygger af folk, der bukker, knæler og lider under solens skær.

Dette område af tempelsalen er tomt. Studerer man vægmaleriet nærmere, kan man se, at der er en fordybning i maleriet ved solens to øjne og mund, og det ser ud som om, derhar sidet noget i øjnene og i munden.

Tempelsalen generelt:

Tempelsalen er en enorm sal, hvor der åbent hele vejen fra stuen og op til øverste etage, og i midten af taget over øverste etage er en stor åbning på 6m x 6m, hvorfra lys falder ned gennem etagerne og om dagen oplyser dem. I stuen er gulvet dækket af en halv meter klart vand. I den fjerne ende er en forhøjning, der er lige under vandets overflade. Gulvet er belagt med fliser, der danner et mønster.

På førstesalen er salen et åbent rum med fire balkoner. To små i sidevæggene (nord og syd) og to store for enderne (øst og vest). Alle balkoner har et symbolsk rækvæk i smukt udskårne sten. De er omtrent 40cm høje.

På andensalen er salen også åben, men væggene erstattes nu af kæmpestore, runde stensøjler på et par meter i diameter. De står regelmæssigt hele vejen rundt, så der er rig mulighed for udsyn ned i salen – men der er ikke noget rækværk. I den østlige ende er en balkon af samme størrelse og form som balkonen nedenunder.

- **At klatre**: Væggene er glatte og svære at bestige uden værktøj (klatretjek 18 for hver etage; fejler tjekket med mere end 4, styrter man ned og tager skade; fejler det med 4 eller mindre, kurrer man en etage ned. Med reb kan der relativt let klatres op (klatretjek 8; fejler tjekket, går man i stå; fejler det med mere end 4, falder man ned).
- **At falde**: For hver etage man falder, tages 2t6 i skade. Med et Resistens (undvige) 8 kan den samlede skade reduceres med 1t6.
- **Kamp**: En modstander kan tvinges ud over kanten med et succesfuldt angreb, der rammer med 4 eller bedre. Den ramte modstander kan enten forsøge at gribe fat i kanten med et Resistens (undvige) 8 eller i angriberen med et angrebsrul.

Tempelsalene i stuen og på førstesalen er begge omdrejningspunkter i livet for stedets beboere, men ingen af dem har nogen faste beboere. I stedet sker det, at der finder ting sted, mens eventyrerne besøger salen eller krydser den eller passerer forbi den:

- Et par kobolder på både er ude og fiske. De sidder musestille på deres flåder, mens de våger over vandet med fiskespyd.
- En lille flok øglefolk rejser sig op af vandet. De er ankommet under vandet, og de er på vej hjem fra jagt og har bytte med sig.
- Der lyder en kratten og raslen, og højt oppe når man at fange et glimt af en gigantisk edderkop, som forsvinder ud af syne mellem søjlerne.
- For et kort øjeblik har man på fornemmelsen, at man bliver overvåget. Så forsvinder fornemmelsen igen – da de lydløse bugbears forsvinder fra deres udkigspost på en balkon og vender tilbage til deres lejr.

Skatten i tempelsalen

Flisegulvet forestiller et kæmpe ansigt omkranset af slanger. Ansigtets venstre øje er lukket, som om det blinker, mens det højre øje stirrer rødt, og munden vrænger vredt.

- **Middag**: Hvis man er her midt på dagen, falder solens stråler direkte ned på ansigtet, og det kraftige sollys afslører, at fliserne i det højre øje er gennemsigtige. Neden under dem kan man se et hulrum, og i hulrummet er et kæmpe horn. Sollyset afslører også, at der er et lille hulrum i venstre øje, men det er ikke tilgængeligt.
- **Hvis den røde krystal anskaffes**: hvis eventyrerne har Den røde krystal (på den korrekte maner) fra rum #9, åbner et hulrum sig i ansigtets venstre øje. Indsættes krystallen i øjet, roterer øjet rundt, så krystallen forsvinder ned i gulvet, venstre øjes bagside skinner gyldent. Lige efter lyder et klik fra højre øje, og hele gulvet roterer rundt og en stor flise med det fortryllede horn "Skraldren" glider op af gulvet.

#3 – Sprækken

En sprække former sig i klippevæggen, og det er ud som en om, en voldsom kraft med flækket klippen, og tvunget sig vej gennem de enorme stenmassiver. Sprækken strækker sig nogle meter op, og et stykke ned i vandet, og vand fra basinet løber ind i mørket. I sprækken ligger tre vinflasker og vugger på vandets overflade.

En ukendt kraft har flækket klippen, og åbnet en sprække ind gennem klippen til kamrene, og det har forårsaget oversvømmelserne i templets indre. Sprækken snævrer stødt ind, men personer, der ikke er iført tunge rustninger eller store oppakninger kan klemme sig gennem. Vandet i sprækken er omtrent en halv meter dyb.

De tre vinflasker er blevet tabt af rejsende, og strømmen har ført dem hertil. De er intakte og indeholder en middelmådig rødvin.

#4 – Det lille nordkammer – øer af møg

En fæl stank hænger i luften i det lille isolerede kammer. Den eneste indgang er den smalle passage, som I kommer af, og også herinde er gulvet oversvømmet, men herinde er vandets overflade dækket til af flydende øer af ragelse og møg, som har akkumeleret sig og er blevet fanget herinde i kammeret. Den fæle stank kommer fra det samlede ragelse, som flyder rundt på vandet.

Affald – grene, blade, døde dyr og andet skidt – bliver ført med strømmen ind i templet, og meget af det ender herinde, hvor det flyder sammen i små øer. Samlet herinde er fem klumper af affald og bras, der flyder rundt i en kreds om hinanden. Affaldsøerne er hjemsted for sværme af skarn og udyr, der gemmer sig blandt alt møget. Hvis man roder rundt i en affaldsø, risikerer man, at de pludselig strømmene frem af deres skjul jagtende mad bidende alt, som de kommer nær.

1t6	Hændelse
1	**Sværm af kryb myldrer frem**. Eventyreren skal klare et Resistens (gift) 8 for ikke at blive bidt talrige gange af små, giftige bid. Hvis tjekket fejler, har karakteren *ulempe* på alle handlinger i en time, der bruger hånden, da denne svulmer drastisk op og bliver ildrød.
2	**Skare af klynge-biller myldrer frem**. Eventyreren skal klare et Resistens (undvige) 8 for at undgå at skaren af klynge-biller løber op langs armen og ind under rustning og klæder. Skaren af klynge-biller vil skjule sig under tøjet, hvor de kribler, krabler og bider deres offer jævnligt med smertefulde små haps. En gang i timen kan spilleder tildele *ulempe* til en handling, da denne forstyrres af smertefulde bid. Effekten varer ved, indtil karakteren har smidt alle ejendele og grundigt gennemgået dem for at skjulte klyngebiller.
3	**Skelettet af et lille dyr dukker op**, og det falder sammen, netop som man finder det, og en sværm af kryb piler dybere ned i affaldsdyngen.
4	**En afhugget hånd** knugende en skriftrulle dukker op (rulles denne igen, finder hændelse 3 sted). Skriftrullen er *Skriftrullen fra Ishme-Dagan*.
5	**En træfigur** forestillende Den udødelige Ceres (figuren er for helligfolk værdifuld, og den kan sælges en helligfolk for 3 guld eller skænkes til Ceres-kulten som en gave svarende til 10 guld). (rulles denne igen, finder hændelse 2 sted)
6	**En beskidt** *krystalflaske med Salamander-tårer*. (rulles denne igen, finder hændelse 1 sted)

#5 – Det nordlige bassinkammer – koboldernes fiskekammer

Fra et vindue i den sydvendte væg siver lys på det mørke vand, og I kan se tre små skikkelser, omtrent en meter høje, padle omkring på udhulede planker. De er stærkt optaget af at rette snører og reb til, som forsvinder ned i vandet.

Tre pestbefængte kobolder befinder sig herinde. De er i gang med at opsætte og reparere fiskenet. De padler rundt på udhulede planker, som er store nok til at bære dem. Kobolderne betragter rummet som deres retmæssige territorium og vigtige fiskeplads.

Kamp: Under vandet er skjult en masse fiskenet, som gør al bevægelse besværlig. Fejler et angrebsrul med mere end 4, taber man balancen og vælter omkuld i vandet. Fejler tjekket med mere end 8, har man viklet sig ind i fiskenettene og kan ikke foretage angreb, førend man er viklet fri (styrke- eller behændighedstjek 8; +2 bonus for hver person, der hjælper).

#6 – Nordvestkammeret – det andet fiskekammer

Rummet er mørkt og køligt. Vandet er mørkt. Væggene er bemalede med vilde tegninger af fisk, havmonstre og kæmpestore edderkopper.

Rummet anvendes af kobolderne til fiskekammer i lighed med det tilstødende kammer. Under vandets overflade er udspændt en masse fiskenet, som gør det besværligt at komme frem (se rum #5) for detaljer.

#7 – Nordøstkammeret – klippemurænerne

Rummet er køligt, og vandet er mørkt. Overfladen kaster genskindet fra jeres fakler tilbage, og I kan ane bevægelsen af småfisk under overfladen. Vuggende dovent på overfladen længere inde er noget, der ligner en gammel rygsæk.

Det er en rygsæk, som flyder oven på vandet. I rygsækken er 6 gennemblødte fakler, som skal tørre i en dags tid, førend de er noget værd. Rygsækken selv er ved at falde sammen. Vandet løber gennem rummet fra bassinet og videre ud mod tårnet (#10), og det bringer en del bytte forbi. Det har fået **fire klippemuræner** til at slå sig ned i rummet og bruge det til at jage i. De skjuler sig i sprækker i klippen, og de angriber aggressivt alt, hvad der ligner bytte eller fjender mod deres revir.

#8 – Det sydlige basinkammer – Tentakkelmonstret

Fra et vindue i nordvæggen falder en smule lys ind over det oversvømmede gulv. Vandet bølger uroligt, og der er en besynderlig , syrlig lugt i luften.

Gemt under vandet er en masse rødlige tentakler, hvis bløde, geleagtige substand bliver mere blålig ude i spidserne. Tentaklernes rod er en let gennemsigtig rødlig blære eller rynket sæk på omtrent en halv meter i diameter, men som kan strækkes ud til at opsluge et fuldvoksent menneske. Fra blæren løber en masse tynde røde tråde over flere meter ind til næste kammer. Dette er et **tentakkelmonster**, og det ligger skjult på gulvet under vandet. Bedst som eventyrerne er i gang med at se sig omkring, slår monstret til, og en sværm af tentakler rejser sig op af vandet overalt omkring dem. Tentaklerne forsøger at gribe et offer og proppe det ned i blæren eller sækken, som lukker sig om ofret.

Tentakkelmonstrets tentakler:

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11 (Syre 15; Gift 15); Morale 14 (tankeløs); Angreb: Tentakkelsvirp+4 *eller* tentakkelgreb+6; Skade: 1t6 *eller* grebet

Sværm af tentakler: Tentakkelmonstret har et mylder af tentakler, men kan kun angribe med et vist antal hver runde. Monstret kan hver runde anvende op til 12 tentakler, men den kan højest angribe en modstander med fire tentakler. Hvis tentakkelmonstret mister 12 tentakler og ikke har noget bytte, vil den trække sig bort og forsvinde væk under vandet.

Grebet: Hvis en tentakkel får fat i et offer, snor den sig om ofret (sværhedsgrad 12 at komme fri; koster en handling). De andre tentakler har *fordel* på tentakkelgreb mod en grebet person, og hvis to tentakler har grebet ofret, har denne *ulempe* på fysiske handlinger, og hvis tre eller flere griber ofret, løfter de denne op i luften og hen til blæren, der rejser sig (op af sit skjul under vandet), der nu forsøger at sluge ofret.

Tentakkelmonstrets blære:

- Forsvar 10; Tærskel 10; Sår 5; Resistens 12 (Syre 16; Gift 16); Morale 14 (tankeløs); Angreb: Opsluge+12; Skade: slugt

Skjult: Blæren skjuler sig, indtil der er et bytte, som den kan sluge, og den er derfor ude af syne. Hvis man leder aktivt efter den, kan man øjne den på et sansetjek 10.

Omgivet af tentakler: Tentaklernes rod er her, og det er svært at komme til at ramme blæren, fordi tentakler hele tiden kommer i vejen. Nærkampsangreb mod blæren sker med *ulempe*.

Slugt: Hvis blæren rammer med sit angreb, smyger den sig rundt om sit fangne offer, der forsvinder ind i blæren. Ofret tager 2t6 i skade, og mister hver runde yderligere 2t6. Alle handlinger inde fra blæren sker med *ulempe*, og ofret kan ikke foretage nogen større bevægelser (f.eks. kan der kun angribes med små våben som daggerter).

Hvis man angriber blæren, når den rummer et offer, tager ofret skade svarende til den halve mængde (hvis f.eks. et angreb gør 8 i skade på blæren, mister den et sår, og dens offer mister 4 livspoint).

Blæren skyr salt, og frigives større mængder salt af ofret, spytter blæren sit offer ud igen (hvis karakteren f.eks. har en pose salt med og får hældt posens indhold ud).

#9 – Det sydvestlige kammer – Ansigtet på væggen

Kammerets vægge er runde, gulvet er oversvømmet og midt på den vestlige væg er en kæmpe metalskive, måske 1½m i diameter, der forestiller et vrængende ansigt, der rækker tunge af jer. Øjnene er sammenknebne, og hele ansigtet er omkranset af slanger.

- **Hvis tentakkelmonstret er dødt**: *Fra ansigtets gab hænger en besynderlig rødlig gelemasse, der er dækket af klæg, gullig slim, som vugger dødt i vandets overflade. Fra massen former sig en masse tråde, der forsvinder ned i vandet.*
- **Hvis tentakkelmonstret er levende**: *På ansigtets tunge og læber klæber sig en rød gelemasse dækket af gullig slim, og fra massen trækker sig en masse tråde ned i vandet*.

Trådene i vandet forbinder sig til tentakkelmonstret i det tilstødende lokale, og gelemassen repræsenterer en slags eksternt nervesystem og hjerne for tentakkelmonstret.

Metalskiven er solidt monteret på væggen, men der er dele, man trykke på. De kan trykkes ind, og de kan trykkes ud igen:

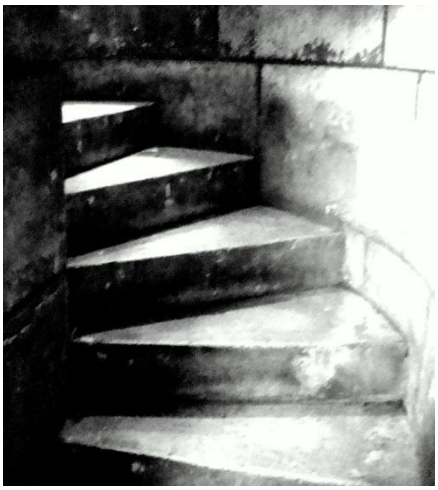
- *Tungen skubbes ind i munden*: Tungen glider ind i gabet, og der lyder et højlydt klik fra metalskiven.
    - *Hvis begge øjnene er trykket ind*: En stråle af brændende olie skydes ud af munden. Alle foran metalskiven skal klare Resistens (undvige) 8 eller tage 2t6 i skade og blive antændt (men oversvømmelsen i kammeret, slukker straks flammerne).
    - *Hvis venstre øje er trykket ind*: Fra et hulrum i tungen spys en stråle af syre ud på personen foran skiven. Ofret skal klare resistens (undvige) 8 eller tage 2t4 i skade, og ofrets rustning tager 1t2 point i skade (kan repareres af en smed for 10% af rustningens pris for hvert point).
- *Højre øje skubbes ind*: Øjet glider ind, og det roterer rundt. Øjet set venligt ud.
    - *Hvis venstre øje og munden er trykket ind*: En giftpil skyder ud af øjet – ofret skal klare resistens (undvige) 8 eller tage 1t4 + gift i skade (giften kræver et resistens (gift) 8; fejler det, tager ofret 3t10 i skade).
- *Venstre øje skubbes ind*: Øjet glider ind, og der lyder et klik.
    - *Hvis højre øje og munden er trykket ind*: Det venstre øje drejer rundt, og det afslører i øjets bagside et hulrum, som indeholder en rød krystal (20 guld værd) (se rum #2 for anvendelsen af krystallen). I det fjerne lyder en dyb rumlen.

Når en fælde har været aktiveres, nulstilles ansigtet igen.

#10a – Tårnet i øst – stuen

Det oversvømmede gulv oplyses udefra via tre vinduer – et i nord, et i øst og et i syd – og gennem de tre vinduesåbninger ses en sø, der går helt op til væggene. I det nordvestlige hjørne snor en vindeltrappe sig. Den fører dels op til næste etage, og den fører ned i vandet til en underliggende etage.

Rummet er tomt.



#10b – Tårnet i øst – første sal

Fra vinduer i nord, syd og østvæggen kommer lys ind i det simpelt indrettede kammer. I det nordvestlige hjørne er en vindeltrappe op og ned, og i vestvæggen er en udgang. Gennem vinduerne kan et vidtstrakt, frodigt landskab ses. Luften er frisk, da en briser konstant fejer gennem de åbne vinduer.

Rummet er tomt.

#10b – Tårnet i øst – anden sal

Midt på gulvet herinder er en stor bunke kvas, visne blade og rester af klædestykker, og det er samlet til en stor rede. Noget her har en rede, og I har ikke set en så stor rede før. Midt i reden er tre store æg – de er brune og sorte, og mellem dem glimter guld, sølv og andre skinnende metaller.

Der er frisk luft herinde fra kammerets tre vinduer – et i nord, syd og øst – og der er en korridor i vestvæggen, og en vindeltrappe ned i kammerets nordvestlige hjørne. Gennem vinduerne kan I se vidt omkring.

Reden herinde er bygget af **en grif**, og den har tre æg liggende, mens den er ude og jage. Æggene er hårdføre, og der skal en aktiv indsats til at slå dem i stykker (Forsvar 6; Tærskel 7; Sår 3). Lige nu er den udenfor, oven på toppen af tårnet, og forsøger man at slå æggene i stykker, kan man høre dens kløer skrabe henover loftet, inden den kommer svævende rundt og landet i vinduet.

#10c – Tårnets i øst – de nedre etager

De nedre dele af tårnet er blevet oversvømmet, og efter årtiers dræn af vand fra floden, er der samlet sig vand nok til en sø på skræntens bagside, så tårnet i stueetagen er ved vandets overflade, og gennem trappenskakten fodres søen med frisk vand. De tre nedre etager i tårnet står således permanent under vand, og vand flyder gennem tårnet i takt med at vand fordamper eller på anden vis forsvinder fra søen ude foran tårnet.

Det er muligt at dykke ned gennem etagerne og finde det skjulte hulrum, som øglefolkene henviser til (se #15), men nogen har været her og tage skatten. Uden trolddom til at holde vejret med under vand, skal man dykke ned gennem tre etager af tårnet (eller ud gennem vinduet og ned langs siden af tårnet og ind nede ved bunden), og her skal man i mørket lede efter en flise under mudderet. Det kræver meget svære udholdenhedstjeks at holde vejret og dykke så dybt.

Niveau 2 – Over vande

#11 – Det nordlige basinkammer – Koboldernes anden base

OBS: Vinduet er dækket af et fedtet klæde

OBS: Indgangen mod øst er blokeret: *Døråbningen er blokeret. Den nederste halvdel af en storstenblok, og den øverste halvdel af planker. Med primitiv skrift er malet advarselstegn og vrede ansigter, der stirrer truende på jer*.

At tvinge sig vej: Stenblokken kræver 30 styrkepoint at skubbe bort, og højest to personer kan komme til at skubbe. Træbarrieren kan væltes ned med et styrketjek 12.

Kammeret: *Luften er tung af sved og fugt. Der summer af fluer, og gulvet er beskidt af klamme væsker. Et fedtet klæde dækker vinduet, og lukker både solens skær og frisk luft ude. Midt på gulvet står en tønde med vand, og liggende på fattige lejer omkring den er en gruppe små væsener. Deres rustrøde pels og skællede hud er bleg, og der vokser synligt store, sorte bylder på dem. De knurrer fjendtligt af jer, da I kommer ind*.

Herinde er **6 pestbefængte kobolder**. De er døende og fjendtligt indstillede, da de venter på at kunne overgive deres liv til kæmpedderkoppen (se rum #13).

#12 – Kammeret i nordøst – Kalushkari-bugbears

Væggene er dækket af malerier af kulsorte knogler og kridhvide kranier med blodrøde øjne og blodige munde. Midt i rummet er resterne af et ildsted, og ude langs væggene er sovelejer. Der hæng en tung lugt af røg herinde. Herinde ser I fem store skikkelser, der kigger tilbage på jer. De minder om gobliner, men er større, mere pelsede og ser hærdebrede ud.

Væggene er blevet malet. Rummet er beboet af **5 bugbears**, som er sendt på en prøve i templet. De skal overnatte fem nætter og derefter vende tilbage til deres stamme. Gør de det, træder de ind i de voksnes rækker. Dette er en årlig skik hos en lokal bugbear-stamme, og kamrene er gennem årene blevet indrettet af bugbears, der har brugt det som base. Det er en almindelig forestilling hos bugbear-stammen, at ruinen ligger tættere på Dødsriget, siden de døende kobolder flokkes hertil, og at de hentes af kæmpe edderkopperne, der tager dem til Dødsriget. De fem bugbears (Kras, Kvas, Brak, Grum, Snare) er unge krigere uden andre ejendele end de mest fornødne. Bugbearsne er mere interesserede i at udveksle historier end at slås – og de inviterer gerne flinke eventyrere til at overnatte og spise med af deres friskfangne fisk (almindelige høflighed byder, at man udveksler mad), mens der fortælles spøgelseshistorier natten lang.

#13 – Det sydlige bassinkammer – De sygdomsbefængtes kammer

Der er en klam stank af indelukke, af sygdom og sved i rummet, der oplyses udefra af et vindue i nordvæggen. Overalt står små stearinlys, mange er udbrændte plamager af tælle og stearin, mens andre blafrer blegt. Midt i rummet sidder to kobolder, grå og blege af sygdom, med bylderne voksende frem overalt, og omkring dem ligger seks kobolder mere, der knap nok synes at være ved bevidsthed – men nogle gange rører de på sig af smerte fra de talrige bylder, der dækker dem. Omkring dem ligger spredt talrige malede træfigurer, malede sten, sølvmønter og glimtende metalstykker. På væggene omkring er der malet med vilde streger billeder af enorme edderkopper omgivet af blege, spøgelseslignende skikkelser.

Herinde er **otte kobolder** – seks er så langt henne, at de ingenting kan gøre, og de to sidste er så svagelige, at de ikke kan kæmpe; alle er de døende. De er her, fordi de venter på at blive hentet af kæmpe edderkoppen.

Blandt flere af humanoid-stammerne (gobliner, bugbears, hobgoblins) er der en forestilling om, at edderkopper er en dødens budbringere, og at de bringer folk til Dødsriget. Kobolderne har derfor efterladt deres sygdomsbefængt, døende fæller herinde i håbet om, at de vil blive samlet op af kæmpeedderkoppen (#19) og bragt til dødsriget i en hvid silkepuppe af edderkoppespind – om det er det, der sker, når edderkoppen dukker op og udvælger sig et bytte, er ikke til at sige.

Skatte: De mange ting på gulvet er offergaver til edderkoppen og gaver til efterlivet i Dødsriget. Blandt dem er 32 sølvmønter og 4 guldmønter.

Scene: Den sultne edderkop, det villige bytte

Mens eventyrerne er i nærheden af kammeret, efter at de har oplevet rummet, hører de støj fra vinduet, da en kæmpe edderkop kommer kravlende. Den kravler ind af vinduet og bevæger sig langsomt hen mod de døende kobolder, som den kravler rundt om, som om den ser dem alle an. De to svagelige kobolder rækker deres arme faldbydende ud mod edderkoppen, og på et tidspunkt slår edderkoppen til, bidder med sit giftbid kobolden og stikker af med den, mens de tilbageværende klager deres nød over ikke at være blevet udvalgt.

Hvis eventyrerne griber ind, råber kobolderne op og beder dem lade være, og Kæmpe edderkoppen forsøger at stikke af med eller uden bytte. Stikker edderkoppen af, kravler den gerne ud af vinduet og en etage op.

#14 – Kammeret i sydvest – det tomme rum

Der er en voldsom stank af råd og affald herinde. Der ligger rester af kasser, tønder og ragelse, og mellem det flyder afføring og affald. Midt mellem affaldet er en sønderslået statue, der synes at forestille en løve. Væggene er dekoreret med malerier, der måske forestiller en have med dyr, men med vilde streger er der malet sorte edderkopper henover væggene.

Kobolderne bruger rummet til affald skabt fra det tilstødende rum. Mellem kasserne og ragelset kan man to smukke alabast-figurer, der forestiller dansende kvinder (begge er 8 guld værd), hvis man kan udholde stanken og tanken om at gennemrode det beskidte rum.

#15 – Kammeret i Sydøst – øglefolkets lejr

Luften herinde er en sær blanding af fisk og våde planter, af tørt sand og brændte krydderier. Herinde befinder sig fem skællede humanoider med grå-grønlige kroppe, lange snuder med rækker af sylespidse tænder og kulsorte øjne – de ligner en blanding af øgle og menneske – og de befinder sig rundt om i rummet i gang med forskellige ærinder. En sidder ved en stor dynge mere eller mindre friskfangede fisk, og andre er i gang med at anrette store bundter af vandplanter. Bagerst i kammet er en slags træstativ eller trævæg på omtrent en meter i bredden og to meter højt. Der er grønt af løv og blade, som dekorerer stativet, og midt i stativet er et grønt ansigt. Omkring stativet rejser sig dovent tynde strømme af røg fra krukker på gulvet anbragt rundt om stativet.

Her opholder sig **5 øglefolk** i en midlertidig lejr. Yderligere to grupper af øglefolk befinder sig i nærheden af hulesystemet, men de er ude og jage. Øglefolkene er en gruppe ophit-tilbedere, der søger nye jagtmarker for dem, og deres hellige slanger. De er trængt ind i templet og har slået lejr her. På sigt er deres mål at fordrive både kobolder og bugbears fra templet, og de vil gerne hyre eventyrerne til at storme koboldernes og bugbears lejr. De vil betale 1 sølvstykke for hver koboldhoved, og hvis eventyrerne dræber bugbearsne, vil de afsløre, hvor en skat ligger skjult.

- Den skjulte skat: *Under gulvet i tempelsalen ligger en prægtig skat skjult, men den kan kun ses, når solens stråler falder direkte på den. Åben øjet og giv blikket tilbage, og templet vil give sin skat fra sig*.
- Den falske skjulte skat (hvis eventyrerne prøver at tvinge oplysningerne ud af øglefolket, vil de fortælle følgende): *Gemt i bunden af tårnet, der skuer mod øst, under gulvflisen, der forestiller Den udødelige med Mitanni, er gemt et skrin med en guldmaske*.

Træstativet står i den bagerste del af rummet, og det er omgivet af krukker, hvorfra en krydret røg rejser sig. I krukkerne er ulmende urter. Træstativet er dekoreret med grønne ranker, lange halskæder med grønne sten og jadestykker, grønne lerfigurer formet som slanger og omgivet af alt dette hænger en grøn jademaske. Mindre synligt er det, at der mellem løbet og de mange grønne genstande også skjuler sig **tre levende giftslanger**, som er tamme nok til at øglefolket og ophit-helligfolk må røre ved dem, men ingen andre.

Ophit-kulten: Øglefolkene tager imod nye indviede og nye helligfolk, så hvis en karakter ønsker at blive indviet i kulten, kan denne lade sig indvie og blive kult-medlem eller helligfolk kan dette gøres (se appendikset for indvielsen).

Kamp: I tilfælde af kamp griber øglefolket giftslangerne fra stativet og kaster dem efter deres fjender (handlingstype: improviseret angreb). Slangen angriber sin modstander, hvis øglefolket rammer en med et kast, og ellers vil slangerne sno sig efter deres fjender kæmpende sammen med øglefolket. Øglefolket vil også dyppe deres våben i deres giftkrukker.

Skatte: Øglefolket har hver en *ophit drømme-amulet i jade* og en *forseglet giftkrukke med slangegift* (hvis forseglingen brydes, mister giften sin effekt efter en time; Smøres giften på våben, holder effekten i 5 minutter eller indtil første succesfulde angreb. En modstander ramt af giften skal klare et resistens (gift) 8 eller tage 1t8 i skade (eller mod væsener ruller spilleren et giftangreb+0 mod dets resistens – ved succes, gøres 1t8 i skade)).

I træstativet indviet til deres kult, kan man finde fire halskæder med grønne sten og jade-stykker (5 guld stykket), en *forbandet ophit-jademaske* (10 guld, hvis man kan løsrive sig fra forbandelsen og finde en køber – karismatjek 10) og *tre bundter Tajem-urter*.

Niveau 3 – Under taget

Generelt: Denne etage er oppe under klippens tag. Der er en meter tykt stenloft mellem rummene og toppen af skrænten. Eneste adgang er via åbningen i loftet i salen (#2) eller ved at kravle ud gennem vinduerne på et bassinkammer eller det østlige tårn og derfra op. På toppen af skrænten er et ujævnt terræn, hvor der er spredte vækster – tornekrat og skravlede træer, buske med giftige bær og des lige – og ellers ikke noget at komme efter.

#16 – Det lille nordkammer – 2. sal

En fæl stank af råd river i næsen og får det til at vende sig i maven. Gule plamager af indtørret, klumpet væske dækker store dele af gulvet, og midt på kammeret gulv ligger liget af et menneske stivnet i voldsomme krampetrækninger. Liget har ligget her længe, det er indtørret, og det har store, sorte plamager, der ligner 'punktererede' bylder. Liget knuger et lille træskrin i sin favn, og der er iført en ringbrynje.

Liget er en eventyrer, der omkom af sygdommen. Ringbrynjen er brugbar, og træskrinet indeholder 20 guldstykker og en *trylledrik (usynlighedsdrik)*. Enhver, der undsøger liget eller rører dets ting, skal klare et stamina-tjek 8 eller blive udsat for smitte.

#17 – Det nordlige basinkammer – Koboldernes lejr

Luften er tung af sved og fiskestank, gulvet er dækket af beskidte skind, og på væggene hænger fiskenet til tørre. En flok små væsener med lange snuder, rustbrun pels og skæl – som har taget et gråligt skær – og med sorte bylder voksende frem på arme og ben, er i gang med at rense net, snitte kroge og udskære fisk.

Der er **ni pestbefængte kobolder** herinde. Kammeret er deres hovedbase, og de fleste bor og overnatter her, når de ikke er ude og jage. Kammeret er rigt på fiskegrej, men kobolderne har ingen skatte. Der kommer og går regelmæssigt jagtpatruljer, og kobolderne nyeder en vis sikkerhed i, at deres sygdomsstatus gør, at de færreste væsener rør dem.

#18 – Det nordvestlige kammer – Alteret

Midt på gulvet opbygget af kranier fra dyr og mennesker og støbt sammen af rød stearin, der ligger mellem kranierne som klister, er et alter. På alterets top ligger en tung, sort glaslignende sten, og på stenen ligger talrige polerede småknogler. I en kurv foran alteret er en masse fisk. På væggene er talrige illustrationer af en enorm rød drage omgivet af flammer og brændende byer.

Alteret og kammeret er dedikeret til Dragen, som kobolderne tilbeder. Selvom ruinens beboere er blevet udstødt fra deres stammer, og selvom de hædrer kæmpeedderkoppen i håbet om et bedre efterliv, så bringer de stadig ofre til Dragen.

Småknoglerne på alterstenen bruges til spådomskast af kobolderne (en kobold har 60% chance for at modtage et kryptisk men sandt svar, når de kaster knoglerne og tyder dem). Alterstenen er en poleret obsidianplade (pladen er 15 guld værd, men den er tung og klodset at transportere – har man den på sig, tæller man som *tungt lastet*).

#19 – Det sydlige basinkammer – Edderkoppens kammer

Fra væg til væg, fra gulv til loft er tykke klistrede tråde af edderkoppespind, og overalt er enorme spindelvæv dækkende vægge, gulve og lofter. Fanget i spindet er store bylter eller klumper af noget, der er vævet ind i tæt, hvidt spindelvæv, noget, som er på størrelse med en halving eller mere til. Spredt rundt omkring er hvide knuder, måske på størrelse med et menneskehoved, af hvidt spind, der synes at gemme store klaser af bleghvide kugler.

En kæmpeedderkop og dens **yngel** har hjemme her. Hele kammeret er vævet tæt til i tykke klumper af sejt edderkoppespind, og der er hvide, klistrede tråde overalt. Spindelvævet er frisk og fugtigt, det er tykt og klistret, og det brænder ikke særligt godt. Overalt er der forskellige pupper eller kompakte klumper af hvidt spindelvæv. Nogle pupper er edderkoppens bytte – de er blevet lammet af giften og spundet ind, og derefter har edderkoppen langsomt opløst dem og suget næringen ud af dem, mens de blev holdt i live længst muligt. Der er fem indtørrede koboldlig i kammeret, og så er der en lammet sygdomgsbefængt kobold fanget i spindet.

Andre klumper er store klaser af æg, der er lige ved at udruges – bliver de forstyret, vil enorme sværme af edderkopper, der er knytnæve store, komme myldrende ud. Kæmpeedderkoppen er ofte ude og jage, og derfor er den ikke ikke i kammeret, når heltene træder ind. I stedet ankommer edderkoppen efter et stykke tid via vinduet, da den uden vanskeligheder kan klatre rundt inde som ude.

- **Edderkoppesværm**: Forstyrres en klump spind med klaser af æg, går der pludselig hul på dem, og hundredevis af bittesmå edderkopper myldrer frem. Edderkopperne er enkeltvis harmløse, men summen af de talrige små bid fra de mange edderkopper, der kryber og kravler ind under rustning og klæder er giftig – ofret skal klare Resistens (gift) 7 eller tage 1t6 i skade fra smertefuld gift i 1t4 runder.
- **Skatte**: Et lig er i virkeligheden en halving, og halvingen har på sig en pung med 52 sølvstykker, en sølvdaggert, en *lokkemønt* og en *flaske modgift*.

#20 – Det sydvestlige kammer – De glemte statuer

OBS: Døråbningen er spærret af et tykt lag spindelvæv, som man er nødt til at skære sig gennem: *Åbningen er spærret af et kridhvidt, støvet lag spindelvæv, der er vævet så tæt og i så mange lag, at I ikke kan se gennem det*.

Kammeret: *Vægge og gulve er dækket til i spindelvæv, der hænger overalt i tykke lag, støvede og gamle, og midt mellem al spindelvævet står en lille gruppe skikkelser. De er dækket af spindelvæv, og de står helt stille*.

Edderkopperne har været her og fylde hele rummet til med spind, men de kommer her ikke længere. Skikkelserne er statuer, de er dækket til af spindelvæv, og de forestiller mennesker iklædt dyre og fornemme rober, men deres ansigter er slanke hundehoveder med spidse snuder og spidse, oprejste ører (det er ikke en hunderace, som eventyrerne kender). Deres ansigter og hænder er vendt mod himlen.

Skatten: Gemt under en statue er et hulrum, og hernede er en *Åndedrag på flaske (Frøernes drag)*. Statuen kræver 30 styrkepoint at flytte eller et styrketjek 12 at vælte.

Appendiks: Monstre

Bugbear

Større og mere lådden 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.

Den gigantiske edderkop

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 13 (gift 18); Morale 16 (tankeløs); Angreb: Bid+7; Skade 1t10+gift.

Gift: Ofret skal klare et Resistens 10, eller svækkes af edderkoppegiften (har *ulempe* på fysiske handlinger i en time, og edderkoppen kan klare sit "gribe modstander"-angreb uden at skulle et succesfuldt angreb).

Edderkoppespring: Jagtedderkoppen kan springe 15m og foretage et angreb efter springet.

Gribe modstander: Jagtedderkoppen kan i stedet for at bide sin modstander, forsøger at fange denne og slæbe ofret væk: Grib modstander+7; skade 1t4+grebet (tjek 14 for at komme fri).

Edderkoppeløb: Jagtedderkoppen er ekstrem hurtig, når den jagter sine ofre. Den kan altid indhente ofre, der ikke løber hurtigere end et almindeligt menneske, og når den bruger sin handling på at indhente sin modstander, placerer den sig samtidig i en taktisk god position, så den har *fordel* på næste angreb.

Dragekultist

Dragekultister er mennesker, der har valgt at bringe deres ofre til Dragen i stedet for til De udødelige. Dragekultister hungrer efter den magt, som Dragen tilbyder, og de er sultne efter guld, tørstige efter magt, og de begærer alt deres synes at rumme mere magt end dem selv. Dragekultister bærer traditionelt masker, der er formet som dragehoveder, og som skjuler som minimum den øverste del af deres ansigt. Deres våben afspejler typisk dragen ved at være udstyret med klør. Disse dragekultister er udstyret med jernkøller, der er udstyret med sorte metalklør, som de bruger til at flænse deres ofre med.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 12 (fanatiker); Angreb: Kølle med klør+4; Skade 1t6+1

Dragekultens udsending

Dragens udsendinge er særligt udvalgte Dragekultister, der har lært at tale med Dragens røst, og som har mødt Dragen uden at blive fortæret, eller uden at blive opslugt af den hungren efter magt, der omgiver Dragen. Dragekultens udsendinge ligner dragekultister med deres dragemasker og våben udstyret med jernklør, men deres dragter, masker og våben er mere prangende, og de markerer sig derfor tydeligt blandt dragekultisterne.

- Forsvar 14; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 13 (Dragemagi 18); Morale 14 (fanatiker); Angreb: Kølle med klør+5; Skade 1t6+2

Skællet hud: Dragens udsending har et tyndt lag skæl inden under sin menneskehud, der bliver synlige, når de bliver sårede. Den skællede hud giver Dragens udsendinge et bedre forsvar (derfor en bedre forsvars- og tærskelværdi).

Magtens aura: Dragekultens udsending er omgivet af en mærkbar aura af magt. Magtens aura gør udsendingen umulig at true eller skræmme uden brug af trolddom, og Udsendingen kan med et brændende blik tvinge en modstander til at knæle for sig og hindre denne i at foretage modangreb. I stedet for et angreb kan Dragekultens udsending beordre en modstander til at knæle og sænke sine arme – helte skal klare resistens (dragemagi) 10 eller falde på knæ for udsendingen, og helten kan ikke foretage nogen angreb resten af runden.

Dragens røst: Dragekultens udsending kan forvandle deres stemme, så den ekkoer af Dragens kraft. Det er en stemme, som kan knække vilje og sende bølger af frygt gennem Dragens fjender. Hver tredje runde i kamp kan Dragens røst anvendes som et magisk angreb (dragemagi) mod heltene inden for 10m, der skal klare resistens (dragemagi) 12 eller tage 2t6 i skade af ren og skær frygt for Dragen.

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).

Grif

Stor og majestætisk med en løves krop og en ørns hoved og vinger er griffen et imponerende skue. Dyrisk og en frygtindgydende jæger, som kun frygter få væsener, og som udviser stor loyalitet over for dem, der har vundet deres venskab.

- Forsvar 13; Tærskel 11; Sår 5; Resistens 14; Morale 13 (dyrisk); Angreb: Bid+6, skade 1t10+2 eller 2 klør+6, skade 1t8

Flyvende: Griffer er flyvende væsener, og de angriber typisk udenfor, hvor der er plads til at de kan dykke ned mod en modstander, angribe og forsvinde væk igen.

Styrtdyk: Hvor der er plads til det, forsøger griffer at angribe deres modstandere med et styrtdyk. Angreb+8; skade 1t10+4. De flyver derefter straks væk igen. Modstandere kan vælge at stå klar til at tage imod angrebet ved at kæmpe defensivt. I så fald får modstanderen lov til at angribe griffen, lige inden den slår til, hvis deres initiativværdi er lavere, og lige efter, hvis deres initiativværdi er højere.

Klippemuræne

En ålelignende fisk, gråbrun og yderst grim med små stirrende øjne og et ondskabsfuldt udtryk. Den er omtrent 3m lang og ynder at skjule sig sig i sprækker, hvorfra den ligger på lur for at bide sig fast i sine fjender.

Klippemurænen er en monstrøs udgave af muræner, den er lige så ondskabsfuld, som den ser ud, den er giftig, og når den låser sin kæber om sit offer, giver den end ikke slip i døden, men skal skæres af ofret.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12 (Gift 16); Morale 13; Angreb: Bid+5; Skade: 1t8+gift+lås

Gift: Giften føles, som såret brænder, og ofret har ulempe på fysiske, magiske og mentale aktiviteter, så længe smerten plager. Efter en rundes smerter får ofret et Resistens (Gift) 12-tjek. Er det succesfuldt, fortager smerten sig ved rundens udløb, og hvis tjekket fejler, tager ofret 1t6 i skade og smerten forbliver i lige så mange runder.

Lås: Murænen kan bide sig fast i sit offer, og automatisk gøre skade hver runde. Skaden er 2t8+gift. Hvis murænen dør, mens den er låst fast til sig offer, fortsætter ofret med at tage 1t4 i skade hver runde, indtil murænen er skåret fri. Det kræver et førstehjælpstjek 12 at skære murænen fri, og der kan forsøges et tjek hver runde.

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.

Øglefolk

I marsker og sumpe lever de grågrønskællede øglefolk. Deres snuder er lange og sat med sylespidse tænder, og deres øjne er gule og sære. Øglefolk har deres landsbyer i marsklandet, hvor de lever et fredeligt liv som jægere, men mange møder med fjendtlige humanoider – typisk orker og gobliner – har gjort dem mistænksomme og fjendtlige over for alle tørhudede, som de kalder de landboende racer, og de har ofte svært ved skelne den ene art tørhudede fra den anden, så mennesker og orker er ofte det samme for dem.

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Marskboer: Øglefolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i marskland.

Skællet hale: Øglefolk, der angribes bagfra, kan vælge at angribe med deres haler, som laver et fejende hug, der typisk vælter modstanderen omkuld. Angreb+4; skade 1t6+vælte omkuld.

Appendiks: Magiske skatte

Drømme-amuletter

Skænket af De udødelige til deres kulte er drømme-amuletter fortryllede amuletter, der beriger drømme, giver varsler og påvirker søvn. Drømme-amuletter er altid udstyret med et kultsymbol, og hvis man bærer et jadesymbol fra senest midt på dagen og gennem natten, vil ens nattesøvn blive påvirket at amuletten.

Ophit-kultens drømme-amulet af jade

Hvis man har haft amuletten på fra mindst midt på dagen og frem til sovetid: *Om natten fyldes ens drømme med billeder af grønne giftslanger, der i tætte jungler, der snor sig mellem overgroede ruiner, og hede, fugtige nætter, hvor vilde trommer ekkoer natten lang*.

- Drømmen giver *fordel* på at tolke et varsel eller tegn for et andet medlem af Ophit-kulten.
- Drømmen giver hele den følgende dag *fordel* på resistenstjeks mod slangsgift.

Jade-amuletten forstærker helbredelse, hvis man succesfuldt indtager slangegift: Effekten af førstehjælp eller en helbredende trylledrik eller pulver fordobles, hvis man indtager slangegift lige inden og klarer sit resistenstjek mod giften.

Ophit jade-maske – forbandet

Den grønne jademaske er formet som et kantet menneskeansigt udstyret med reptiltræk. Masken passer er tung og varm, og når man holder masken i hånden, kan man mærke et besynderligt pulsslag, der dunker gennem hele ens krop.

Tager man masken på, skærpes ens sanser, og man kan dufte sine omgivelser langt kraftigere end normalt. Den skærpede duftesans giver *fordel* på at sanse og på at spore i situationer, hvor duftesansen gør en forskel. Hver nat efter man har haft masken på, drømmer man vilde drømme om grønne giftslanger, der snor sig om statuer dedikeret til De udødelige.

Hver gang man har haft masken på, at der er 10% risiko for, at man forsvinder på mystisk vis i løbet af natten for aldrig at blive set igen. Alt hvad ens efterladte finder er rester af grønne slangeskæl, hvor man lå og sov.

Masken er forbandet, så man kan ikke skille sig af med den, uden at den bliver røvet eller på anden vis taget med vold fra en, og hver dag skal man klare et resistens (viljestyrke) 9. Hvis tjekket fejler, vil man i løbet af dagen tage masken på.

Tajem-urt

En mørkegrøn urt, der tørret bliver let grålig. Bladene er er lange og slanke, og de folder sig sammen, når de tørres. Tajem-urt bruges ofte som røgelse af kulte, men urten har også andre ejenskaber.

- Et bundt tajem-urt kan anvendes ved behandling af gift. De giver *fordel* på et førstehjælpstjek i behandlingen af gift.
- Røgen et bundt tajem-urt øger helligfolks chancer for at få profetiske drømme fra De udødelige. Hvis en helligfolk mediterer i en time ved røgen fra urten, er der 30% chance for at modtage en profetisk vision fra De udødelige, som guider helligpersonen til løsningen på et problem.

Salamander-tårer på flaske

Salamander-tårer er flammende tårer, dvs. en fortryllet tykflydende væske, der kommer i en krystalflaske, og væsken falder drypvis fra flasken, og hver dråbe selvantænder øjeblikke efter at have forladt flasken. Hver tåre brænder i to minutter – også under vand – hvorefter tåren brænder ud, hvis den ikke har antændt noget.

De tykflydende tårer falder så langsomt fra flasken, at de ikke er til at anvende i kamp. Hver gang der hældes en dråbe fra flasken, er der 40% risiko for, at det var sidste salamander-tåre.

Åndedrag på flaske – Frøernes drag

En lille flaske af blød, grøn sten, der giver et indtryk af, at flasken er fugtig. En næsten grønlig luft står ud fra flasken, og den afslører, om en væske er forgiftet.

Hælder man åndedraget fra en frø ned over en giftig substans, forvandles åndedraget til en grøn dis, der driver bort. Tætheden af den grønne dis afslører om giften er øjeblikkeligt dødelig, skadelig eller om giften har en anden effekt (som f.eks. søvn). Hver gang åndedraget i flasken anvendes, skal man foretage et behændighedstjek 7 for at fange åndedraget igen. Hvis det fejler, underslipper draget, og flasken kan ikke længere bruges.

Modgift

Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med *fordel*. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Skriftrullen fra Ishme-Dagan: Værn mod trolddom

En pergamentrulle med knudrede ord skrevet med skarpe kanter. En besynderlig lugt river i næsen, da skriftrullen åbnes. *Skriftrullen gengiver trolddom udviklet i civilisationer, som ingen i levende live har erindring om, men som vismænd og troldfolk i generationer har formået at holde i live*.

Magisk skriftrulle: Væsener, der kan læse, og læse teksten højt kan bruge skriftrullen. For at anvende trolddomsrullen skal trolddomsordene gengives af spilleren. Derefter foretages et trolddomstjek for skriftrullens grad af succes. At anvende den magiske skriftrulle tæller initiativmæssigt som en magisk handling.

Trolddomsordene: Krasse ord, der flår i svælget og svir på tungen, danner ordene i tunge knudrede sætninger, da trolddomsord fra glemte tidsaldre rives fri af skriftrullen, og deres kantede tegn tvinger sig ud af munden på oplæseren.

Trolddomstjek: Oplæseren skal lave et intelligenstjek 8. Ved resultater under 8, påvirkes kun brugeren selv. Ved succes kan brugeren inddrage en allieret i formularens beskyttende sfære, og for hver 4 point over 8, kan en ekstra person inddrages. De beskyttede skal være inden for armslængde af hinanden.

Efterfølgende opsluges bogstaverne af røde flammer, der ætser dem bort, og skriftrullen forsvinder på øjeblikke i en sky af gløder.

Effekt: *En næsten usynlig sfære vokser frem om brugeren. Dens ydre ring anes af og til, da røde flammer kortvarigt flakser over overfladen*.

Brugeren og allierede, som befinder sig inde i sfæren, har *fordel* på resistenstjeks mod trolddom og magi, som kommer ude fra sfæren. Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

Usynlighed

Med denne drik bliver brugeren usynlig. Usynligheden varer ved, indtil trylledrikken udløber eller den usynlige foretager en offensiv handling, succesfuldt eller ej, hvorved usynligheden straks ophører. Brugerens udstyr bliver også usynligt, men ting, der rækker ud over de personlige ejendele, gør ikke. Hvis man ved, hvor den usynlige er, kan man forsøge at angribe den usynlige, men angreb er med *ulempe*.

Lokkemønt

Lagt frit fremme, lokker den enhver, der ser mønten til, at samle den op. Resistenstjek mod 12 for ikke at træde frem og gribe mønten. Effekten virker så længe den kan ses.

Det fortryllede horn "Skraldr"

Skraldr er imponerende horn at blæse i. Hornet er omtrent mandshøjt, det emmer af ælde, men trods dets høje alder er det solidt og intakt. Smukke sølvbeslag dekorerer hornet, og flere af dem rummer motiver af soldater i fremmede rustninger anført af en rytter kæmpende mod bestialske dyremænd. På beslagene er der kroge til kæder, så hornet kan hænges op, så man bedre kan blæse i det. Fra hvilket væsen hornet stammer, ved ingen, men legender beretter om en tidsalder, hvor enorme monstre regerede, indtil en regn af ild fra himlen udryddede dem, og hornet skulle fra stamme fra et sådan monster.

Skraldr er tung at slæbe rundt på vejende mange kilo, og den kræver mindst to personer at bære, og de er begge at betragte som *tungt lastede*. Skraldr er en *unik* magisk skat. Skraldr er en *dragende* magisk ting, der lokker folk til at blæse i hornet mod himlen.

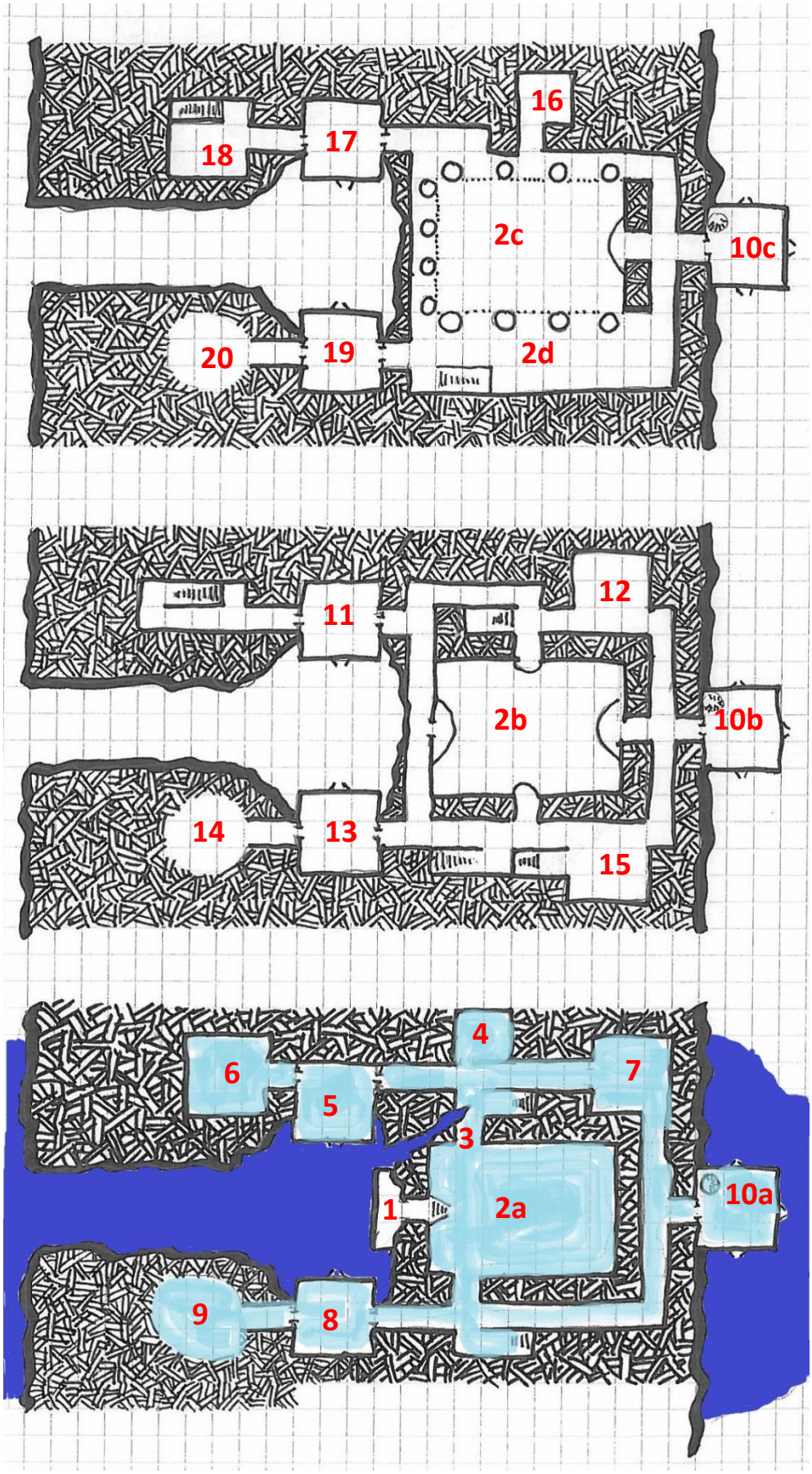
At blæse i Skraldr: Det kræver en lungekapacitet at få hornet til at at gjalde, og hornblæseren skal klare et udholdenhedstjek 4. For hver 4 point, der rulles over 4, kan hornet høres en kilometer borte. Fejler tjekket, kræver Skraldr sin pris af blæseren, som mister 1t4 livspoint.

Det voldsomme skrald fra hornet er en fortryllet lyd, og trods dets lydstyrke, ødelægger det ikke folks hørelse. Når der blæses succesfuldt i Skraldr, kan en af nedenstående effekter vælges:

Effekt: **Tordenskrald** – Hvis Skraldr vendes mod himlen, og hvis hornblæseren klarer et udholdenhedstjek 10, kan Skraldr åbne himlen og få det til at regne. Hvis himlen er skyfri, begynder det at regne, hvis himlen er skyet, begynder det vælte ned, og hvis det allerede regner, begynder det at tordne og lyne voldsomt. Effekten kan bruges en gang dagligt.

Effekt: **Frygtens gjald** – hvis Skraldr vendes mod en fjendtlig hær, som er inden for en kilometer af hornet, og hornblæseren kan klarer et udeholdenhedstjek 10, rammes den fjendtlige hær af en frygtindgydende lyd, der ødelægger deres morale. Hæren har *ulempe* på sine to første angreb medmindre den afbryder sin fremmarch og omgrupperer. Effekten kan anvendes en gang dagligt.

Effekt: **Murvælter** – hvis Skraldr vendes mod en mur eller bygningsværk, og der blæses succesfuldt i hornet med minimum 8 i succes, vil murværk inden for 50m af hornet foran åbningen tage voldsom skade, og der er 30% chance for at muren styrter sammen. Ved hver efterfølgende brug af hornet, stiger chancen for at muren kollapser med 10% point. Effekten kan anvendes en gang i timen.


16
18
17
2c
10c
20
19
2d
12
11
2b
10b
14
13
15
4
6
7
5
3
1
2a
10a
9
8