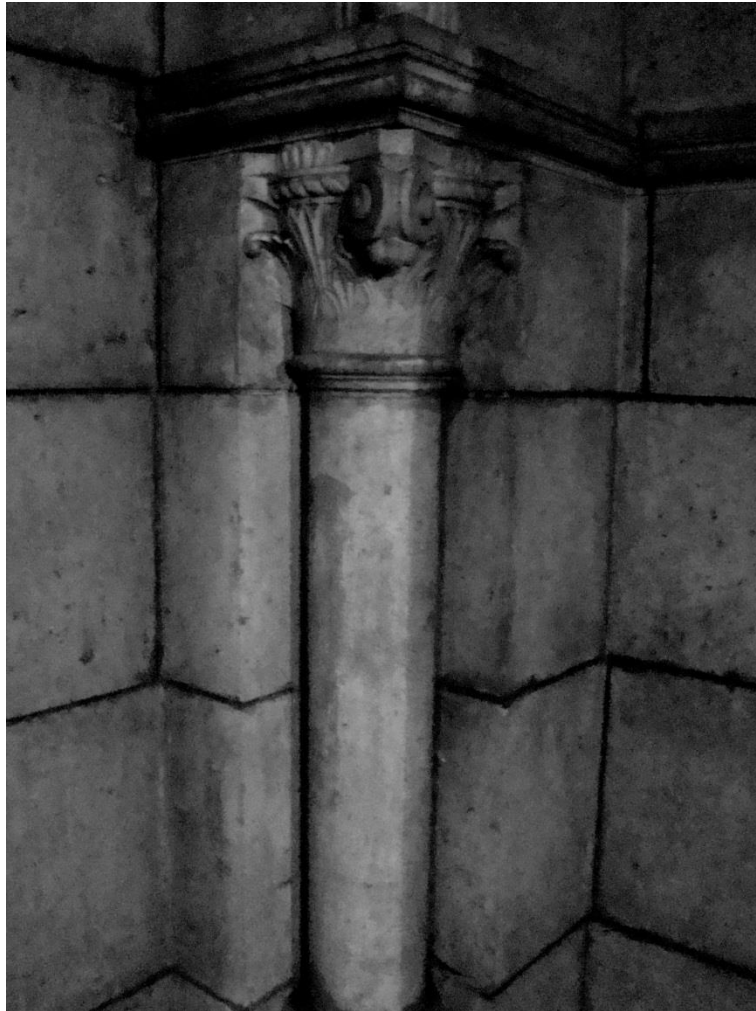


# Den gyldne hånd



Et forbandet tempel rig på guldskatte, men en grusom død venter grådige tyve.

Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2016 – Dragens dal – af Tore Bro og tilpasset af Morten Greis Petersen

Velkommen til Dragens dal-scenarierne skrevet og samlet til Fastaval 2016. Disse eventyr finder alle sted i en dal, hvor Dragen har hjemme, og hvor der er talrige ruiner fra en anden tidsalder, og hvor der venter talrige nye eventyr. I første del gennemgås scenariernes fælles, ydre ramme. Dernæst følger de scenariospecifikke detaljer.

### Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner hjem søgt af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underligge sig ødemarken, og i stedet lod kommandanten et kald gå ud til hele rigets unge befolkning af modige mænd og kvinder. Kaldet var et løfte om eventyr, hæder og ære, hvis de turde udforske ødemarken. Talrige eventyrere flokkedes ved Den ensomme fæstning, og snart voksede en helt teltby omkring fæstningen frem, for med eventyrerne fulgte handelsfolk og håndværkere og svindlere og andre, som kunne leve af de skatte, som eventyrerne succesfuldt hjembragte fra deres ekspeditioner.

### Dragen og Den ensomme fæstning

Hvor man tidligere troede at ødemarken – kaldet Hinterlandet – var tomt, ved man nu, at der en gang må have været en mægtig civilisation, hvis navn ingen længere kender, og ingen ved, at de barbariske hinterlændinge, som rejser rundt som nomader i vildmarken er efterkommerne af civilisationer, eller om de er ankommet senere hen. Ude mellem ruinerne er det lykkedes eventyrere at standse talrige onde væsner, men for et par år tilbage kom en flok eventyrere til at vække en ældgammel sovende kraft. De kom til at vække Dragen! Gennem det sidste år eller to har man forsøgt at finde våben, der kunne standse Dragen, og flere ekspeditioner blev sendt til Dragedræberens grav for at vinde dragedræberens legendariske våben. Imens samlede Dragen en hær af dragetilberede og kobolder, som den brugte til at plyndre landet med, og imens gik jagten ind på Dragen. En flok helte fandt de grotter, hvor Dragen havde hjemme, og de trængte dybt ind i grotterne, hvor de kæmpede mod fanatiske kobolder, og fandt levn af et ældgammelt palads, som var Dragens rede. Dette gjorde Dragen så rasende, at den forlod sin rede og fandt et nyt sted – en ukendt dal, der nu kaldes Dragens dal – hvorfra den flyver hærgende og ødelæggende ind over Kejserrigets grænser. Anslagene mod Dragen har vækket dens vrede, og den lader nu sin vrede ramme Kejserriget, og der er nu endnu mere end før brug for helte til at standse Dragen.

Heldigvis er der talrige modige folk, der søger at vinde titlen som helte og vinde Dragens skat, og de flokkes stadig ved fæstningen, og langt mere heldigt synes De udødelige at tilsmile Kejserriget, og orakler har berettet, at de i drømmevarsler har lært, at den dal, som Dragen nu har hjemme i, er også hjemstedet for frygtelige våben, som kan bruges mod Dragen. Der er endelig en chance for at overvinde monstret. Det er her, historierne begynder.

*Du kan frit genfortælle forhistorien for spillerne. Forhistorien er baseret på begivenhederne fra de sidste tre år på Fastaval, og de er almindeligt kendt af eventyrerne, der holder til ved Fæstningen.*

### Dragens dal

Missionen finder sted i et område af Hinterlandet kendt som Dragens dal. Det ligger i en bjergrig egn af ødemarken, og der er tre dagsrejser gennem skove og hen over enge, langs floder og over åer førend man ankommer til det store bjergpas. Bjergpasset er farbart i hele sommerhalvåret, men er forræderisk og farligt om

vinteren, hvor mange omkommer i sneskred, og de findes først igen i foråret, når ådselsædere kommer slæbende med deres bytte, eller rakkerpak har plyndret ligene.

Selve dalen, som kaldes Dragens dal er omgivet af stejle bjerge, og der er kun få veje ind i området – som menneskene i Kejserriget kender til – og den mest kendte og vigtigste er det store bjergpas. Det tager en dags tid at komme gennem det store pas, som er en nogen lunde sikker vej, der fører ind til dalen.

Dalen er omgivet af stejle bjergskrånninger, der er næsten umulige at bestige. I siderne er grotter skjult, og nogle steder kan man høre det konstante brag af vandfaldet, som fosser ud fra en bjergskrænt og vælter ned i dalen, hvor den danner mindre flod, der løber gennem dalen og ender i en sø. Fra et andet sted fosser en flod ud fra klippevæggen, som former en sø ved klippesiden, og fra den spreder et mindre netværk af åer sig.

Enge og skove ligger spredt rundt om i dalen. I engområderne rejser klippeblokke sig, og mellem dem skjuler grotter og huler sig beboet af uhyrer. I skovene og langs floderne finder man resterne af ruiner, overgroede og forfaldne, men også hjemsøgte og beboede – og overalt gennemsyrrer sær trolddom og besynderlige kræfter dalen. Ældgammel trolddom huserer, og det tiltrækker ting.

Uanset hvor i dalen man er, kan man mærke en magtfuld tilstedeværelse. Det er hvad erfarne eventyrere kalder Dragen, og de påstår det skyldes, at Dragen har hjemme i Dalen. Den holder til i en gammel ruin, hvor den har samlet sine skatte, og hvorfra den flyver ud for at brænde og hærge og hjembringe skatte. Det er den rede, som man leder efter, og så leder man efter nogen, som modige og magtfulde nok til at gå op mod Dragen. Foreløbigt ingen succes.

### På eventyr i Dragens dal

Missionerne til Dragens dal følger den samme opbygning. Eventyrerne sendes på en opgave i Dalen, hvor de skal udforske mystiske ruiner og sære grotter. Orakler har varslet, at eventyrere her vil finde Dragens svaghed, spåfolk har lovet, at her vil modige folk finde våben til at overvinde Dragen med, og profetiske drømme har bragt håb om Dragens fald for folk, der har udforsket Dalen og fundet det endelige våben.

### Scenariernes opbygning

**Først indkaldes** eventyrerne til en **missionsbriefing hos kommandant Lucinius**, der instruerer dem i at rejse til Dragens dal og udforske nogle ruiner, som man er kommet på sporet af. Ofte er det baseret på oplysninger fra tidligere ekspeditioner, som har fundet ruinerne, men som ikke har haft tiden til at udforske dem nærmere.

Dernæst har karaktererne **kort tid til at forberede sig**. De forventes at drage af sted den følgende dag, og de kan derfor købe ind, og de kan foretage *et ærinde* ved fæstningen: Planlægge rejsen, købe kort eller samle rygter (alle beskrevet i rejsereglerne og opsummeret kort her), eller spilleren kan gøre brug af et *Ærinde* ved fæstningen mikro-supplement.

- Indsamle rygter: Karismatjek 12
- Erhverve kort: 50 sølv (+2 bonus på et rejsetjek), 80 sølv (+4 bonus på et rejsetjek), 110 sølv (+4 bonus på to rejsetjeks – eller *fordel* på at løse et problem som f.eks. 'faret vild')
- Planlægge rejsen: Kun en spiller planlægger; alle andre kan assistere. Assistance er et tjek 10, og succes giver +2 bonus til planlægning. Planlægning er et tjek mod 10, som betyder at en kedelig hændelse undervejs på rejsen kan ignoreres.

Tredje del er rejsen til bjergpasset. Rejsen går **tre dage gennem ødemarken**. Det kan enten rollespilles med stemningsbeskrivelser, eller man kan bruge rejsereglerne. Undervejs kan karaktererne komme på afveje eller rende ind i diverse mindre udfordringer. Der er ikke nogen fast rute eller vej til bjergpasset. Det ligger i et uvejsomt terræn langt fra nærmeste beboelse.

- HUSK: Rejsetjeks er et dagligt tjek mod sværhedsgrad 10 (eller mod sværhedsgrad 8, hvis gruppen til sammen har været på fem missioner i Dragens dal).
- Et fejlet rejsetjek betyder at noget sker. Graden af fejlet tjek afgør typen af hændelse.

Fjerde del er rejsen **gennem bjergpasset og hen over dalbunden**. Denne del tager typisk 1-2 dage, og denne del tages rent deskriptivt. Dalen er relativt let at orientere sig i, da der er pejlemærker mange steder, og de stejle bjergvægge gør det svært at komme på afveje.

- I Dragens dal er man altid overvåget af Dragen – eller det føles sådan – for der er altid fornemmelsen af, at en skjult kraft våger over en, og det er en ondsindet kraft, som næsten hele tiden er til stede men ikke altid opmærksom med mindre man bruger trolddom, så vågner opmærksomheden og følger en for en tid.

Femte del er **ankomsten til og udforskningen af hulesystemet**. Dette er hoveddelen af spiloplevelsen, og det er her, at det meste drama kommer til at finde sted, men rejsen og forberedelserne er del af opbygningen. At komme frem til hulerne er ikke let, og det kræver forberedelse, men hulerne er der, hvor det virkelig bliver farligt.

Sjette og sidste del er **hjemkomst og debriefing**. Eventyrerne beretter om deres succes eller mangel på samme over for kommandant Lucinius, de får deres belønning, og spillere, der er i besiddelse af Det gode liv-mikro-supplementer kan aktivere dem.

### Missionsbriefingen

Stemningen har den seneste tid været væsentlig anderledes ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken. Stadig flere eventyrere er flokkedes ved Den ensomme fæstning, og stadig flere missioner er sendt mod samme region: Dragens dal. Mange vender ikke tilbage, men nogle gør, og det med fantastiske skatte og enorme mængder af guld, og de beretter, at der er mange ruiner i Dragens dal, som bare venter på at blive udforsket, men der er også sære monstre og uhyrer, som ingen før har mødt – og der er masser af kobolder opslugt af en iver efter at tilbede Dragen.

I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en kold forårsdag, og vinden har fejet nådesløst gennem teltlejren. At komme indenfor i fæstningen er varmt og behageligt, og en tjener fører jer op til kommandantens kontor, hvor han tager imod jer. Den alrende officer kigger strengt på jer fra sin post bag et stort skrivebord fyldt med rapporter fra tidligere ekspeditioner. På væggen bag ham er et stort kort over Hinterlandet, og det er fyldt med nåle, som angiver, hvor ekspeditioner har været sendt hen, hvem, der vendte tilbage, og hvor der er rygter om udforskede huler. Et sted er mærket Dragens dal, og der er mange nåle, både af typen udforskede ruiner og af typen 'de vendte ikke tilbage'.

### Kommandantens mission

Fra opdagelsesrejsende, som har været ude og se sig omkring i Dragens dal, har vi fået oplysninger om en mystisk ruin nær Tågetinden, og spåfolk har meddelt os, at ruinen synes at være hjemsted for magtfulde kræfter, som måske kan bruges mod Dragen. Vi har derfor brug for modige folk, der tør udforske ruinen og kortlægge, og hjembringe et eventuelt våben mod Dragen. Jeres løn for opgaven er 25 gulddukater til hver, der vender levende hjem, samt retten til at plyndre ruinen – våbnet undtaget, det skal overdrages til kommandanten og bruges i kampen mod Dragen.

Dragens dal er tre dagsrejser herfra, og der er ca. en dagsrejse fra det store bjergpas til den lille skov i hvis udkant, man kan finde ruinen.

### Forberedelse og afgang

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

### Rygter

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

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

1t6	Rygtet
1	Nede ved smedjen går snakken lystigt, og en smedesvend fortæller, at hun overhørte en flok eventyrere fortælle at Dragens dal er hjemsted for mange bander af kobolder. De er kujonagtige væsner normalt, men dem, der tilbeder Dragen er fanatiske og frygtløse, og de kan ofte genkendes på deres hyldestsange, som de skråler, mens de marcherer gennem Dalen og omegn.
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. En sådan historie lyder, at der hviler en sær forbandelse over Dragens dal, og der er mange fortryllede fælder, og der er mange spørgsmål efter folk, der ikke er blevet begravet ordenligt.
3	Overhørt ved et langbord i en krostue, hvor røgen hang tungt fra tobakken, og hvor trætte rejsende sad bænket tæt side om side, lød det, at der er blevet fundet enorme guldskatte i Dragens dal. En eventyrer kom hjem med en hel hånd af guld taget fra en statue!
4	En tilrejsende handelsmand, der netop har opstillet sin bod, fortæller sjove historier for at lokke kunder til at kigge på hans varer. En af historierne lyder at for nyligt kom en eventyrer levende tilbage fra området ved Tågetinden. Hun var den eneste overlevende, men hun hjembragte til gengæld en hånd af det pureste guld.
5	Fæstningen har sin egen kejserlige kartograf, og han har slået sit bord op nede ved markedspladsen, hvor han indsamler oplysninger fra rejsende, og en af historierne, som berettes for ham lyder: "Området ved Tågetinden er hjemsted for en gammel ruin, der fører dybt under jorden, og gobliner og kobolder kan ofte ses gående på opdagelse i den gamle ruin."
6	I skænkestuen udveksler rejsende og handelsfolk historier. Snakken går lystigt, og en historie, som særligt fanger folks nysgerrighed er historien, om ruinen nær ved Tågetinden, hvor en dværg en gang forsøgte at grave efter guld, men klipperne kom til live og jog ham væk, fordi de ikke ville have, at han plyndrede dem.

## Rejsen

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

Ved ankomst til det store pas til Dragens dal er eventyrerne nået sikkert frem, og den næste del af deres rejse er uden de store begivenheder, og de ankommer nu til området, hvor hulesystemet ligger.

## Udforskningen

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

### Belønning: Eventyrpoint

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 75 point for hvert kortlagt rum (op til 1200 point). For fælder, mysterier og undere oplevet erhverves yderligere følgende eventyrpoint:

- |  |                        |
|--|------------------------|
| • <b>Fælde:</b> Lava i #4  | 25/50 eventyrpoint     |
| • <b>Fælde:</b> Faldlem i #7                                       | 50/100 eventyrpoint    |
| • <b>Mysterium:</b> Afdække den hemmelige indgang til hulesystemet | 50 eventyrpoint        |
| • <b>Mysterium:</b> Returnere krystalkraniet til sarkofagen i #7   | 400 eventyrpoint       |
| • <b>Mysterium:</b> Lære om/ aktivere forbandelsen                 | 100 / 300 eventyrpoint |

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

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

### Hulesystemet

Hulesystemet er bygget op om et forbandet klippetempel. Templet befinder sig inde i kanten af en bjergskråning, og har ligget hen i århundreder. Kun få eventyrer har hørt legenden om Aslogths Hellige Sø, og kun en skattejæger har til dags dato sluppet ud af templet i live.

Klippesystemets ydre huler er et forladt tempel, der bevogtes af et par buletter. Templet indeholder en række fælder og er ellers tilsyneladende tomt. Snarrådige og eventyrlystne helte kan være heldige at finde det skjulte grottesystem på bagsiden, som leder hen til den egentlige skat – en sø fuld af flydende guld.

### Baggrund for hulesystemet

Aslogth var i fordums tid en berygtet hellig mand, som var besat af ideen om Det Levende Guld. Han ønskede at forevige sin smukke krop og eksperimenterede med at omdanne levende væsner til guld. Til slut fandt han trylleremsen, men magien fortærede ham, og med sit sidste åndedræt forbandede han stedet og alle hans tjenere.

Stedet er idag bevogtet af talrige udøde, som tjente Aslogth, da han levede. Endvidere er en lille flok kobolde for nyligt blevet skyllet i land herinde, og er skræmte over stedets ondskab. En mindre stamme af hinterlændinge har fundet ly i dalen og bebod de ydre områder. Foruden nogle få eventyrer har ingen turdet vove sin ind i de mørke, kolde gange. Om natten påstår hinterlændingene, at der kan høres hvislende stemmer og flagrende kåber.

### Genbefolkning

Såfremt eventyrerne forlader hulerne er der 20 % chance for, at et andet eventyrselskab finder hulerne og forsøger at forsvare indgangen.

I området omkring hulesystemet befinder der sig endvidere en mindre stamme hinterlændige, som kender til templet og betragter det som en helligdom. Hinterlændingene vil ved første møde være neutralt indstillet overfor fremmede med ved tilbagevendende ændres attituden til fjendtlig, og de vil ligge i baghold (1t6+2) til når eventyrerne kommer ud af hulesystemet med skatte og lignende. Ved første møde vil de fraråde eventyrerne mod at vende tilbage.

### Omstrefjende væsner

Udøde vil jævnligt passere i gangene og vil være en konstant fare for alle levende. Når man er i gangene er der 20 % chance for et møde.

1t6	Tempel	Grotterne		
1-2	Spøgelse (1d2)	En tidligere forsøgsperson leder formålsløst efter sin nye herre Aslogth	Spøgelse (1 stk)	En tidligere tjener vandrer hvileløst frem og tilbage til #3
3	Hvileløst spøgelse	En afdød vagt bevogter templet og vil skræmme indtrængere bort.	Hvileløst spøgelse	En tidligere magiker er på vej til biblioteket for at finde en trylleformular
4	Hvileløst spøgelse	En frygtløs tjener leder efter nogle guldstatuer og frygter den udedelige Aslogths vrede	Flagermuse-sværme	Flagermusene er enten på vej ind eller ud af den underjordiske flod
5	Ligæder	En undsluppen ligæder fra #2 løber ind i eventyrerne	Kobold	De frygtssomme kobolde flygter hurtigt fra eventyrerne
6	Kobold	En ensom kobold er listet ud i templet på jagt efter lidt mad.	Kobold	

### Regler for at svømme

Flere steder er der oversvømmet og så dybt, at man er nødt til at svømme for at komme frem.

**Svømme-regler:** Et svømme-tjek er sværhedsgrad 10. Hvis karakteren er iført en masse grej eller en rustning med karakteristika "klodset", er der *ulempe* på svømme-tjekket. Fejler svømme-tjekket med mindre end 4, kommer den svømmende gennem lokalet, men tager 1t8 i skade undervejs fra udmattelse og slugt vand. Fejler tjekket med mere end 4, synker karakteren ned i vandet. Karakteren tager 1t8 i skade, og skal klare et nyt svømmetjek for at komme op til overfladen og efterfølgende et for at komme sikkert ind til en kant. Hver gang svømmetjekket fejler, tager karakteren 2t8 i skade og synker ned.

**Kamp i vandet:** Angreb med små våben sker med *ulempe*. Angreb med mellemstore våben sker med *ulempe* og kræver efter angrebet et svømmetjek. Angreb med store våben og tohåndsvåben er ikke muligt.



### Regler for forbandelsen

Forbandelsen er til for at beskytte helligdommen mod indtrængende og aktiverer alle guldstatuetter i hulesystemet. Statuerne aktiveres i det øjeblik, at overfladen på det flydende guld i #13 berøres.

Statuerne nedkæmper alle levende væsner hvorefter de stopper op. Statuerne er ikke levende væsner længere men kan sanse levende væsner oven vande. Hvis eventyreren gemmer sig i vandet i #4, #10 eller #16 kan de undgå statuernes søgen.

**Det forbandede guld:** Besiddelse af guldmønter eller levende guld fra Den Gyldne Hånd kan være farligt. Finder man guld har man svært ved at skille sig af med det igen og skal klare et resistens tjek ( magi) 8 for at kunne handle. Såfremt man ikke klare tjekket, bliver man grådig og vil ikke af med guldet.

Yderligere har man *ulempe* på resistensslag mod gift indtil man er af med al guldet.

## Templet (#1 - # 7)

### #1 Huleindgangen

*Foran jer ser i et stykke oppe på klippesiden en mørk åbning. Jorden mellem jer og åbningen er gennempløjet, som havde en horde af vildsvin gennemrodet jorden, og en række stensøjler gør det muligt at komme op til åbningen.*

Under jorden lever **to buletter**, som betragter området omkring stensøjlerne som deres territorium. En dværg vil kunne gennemskue (arkitektur tjek 10) at der engang var en stenbro op til åbningen, som nu er faldet sammen, og at der kun er en enkelt række søjler tilbage. Åbningen befinder sig omtrent 10 m over jorden. Såfremt eventyrerene bevæger sig ind på området nærmer Buletten sig.

*Da I træder nærmere, mærker I pludselig jorden skælve under jeres fødder, og med et ser I et stykke borte en hajfinne skyde op af jorden, med hastig kurs mod jer.*

Buletten vil helst være under jorden, men vil angribe væsner som betræder dens territorium. Kun ved at springe fra søjle til søjle kan man komme uskadt op til åbningen. Med en række behændighedstjek 8 kan man komme uskadt op til huleindgangen. Såfremt man falder ned øges skaden med 1t6 pr. ekstra søjle.

Den anden bulette vil ikke være tilstede i starten men vil først komme frem, når eventyrer forsøger at trænge ind i eller undslippe templet.

### #2 Den forbandede fange

*Fra bagenden af dette mørke rum at stirre to grønne øjne konstant på jer. Øjnene følger jer, da I træder jer ind i rummet, men flytter sig ikke. Kun en svag skuren af rusten jern kan høres da hovedet følger jer.*

Lænket til bagvæggen er en indsunken bengnaver. I Aslogths tid var bengnaveren det sidste offer der skulle bruges til det magiske eksperiment. Da magien slog fejl og forbandede stedet blev offeret omdannet til **en bengnaver**. Med et Sansse Magi tjek 8 kan man stadig fornemme den gamle magi og knitrende bølger af magi omkring bengnaveren.

Hvis eventyreren træder helt ind i rummet får de fornemmelsen, af en stærk ondskab, og bengnaveren vil sende dem Det Sorte Blik. Kommer man tættere på vil bengnaveren kaste sig frem i desperat sult for at få fat i en eventyrer. I første runde vil Lænken rasle og når den er udstrakt vil bengnaveren falde tilbage. I efterfølgende runder er der 1d6 chance for at lænken brydes og at bengnaveren slipper fri.



### #3 Den kolde kamin

*Omkring i rummet står væltede stole, borde og bogreoler. I det ene hjørne står en stor kamin, som formentlig har været brugt til at varme rummet op.*

Ved at undersøge rummet kan man få en ide om, at rummet har været en form for soveværelse, og på gulvet fra kaminen og videre ind i templet kan svagt anes nogle små beskidte fodspor.

Undersøges kaminen kan man mærke et koldt træk fra kaminen, og med et sansetjek10 (visdom) kan man registre, at der er tale om en fugtig luft. Dværge med Mineekspert & arkitekt evnen kan afdække, at vindtrækket skabes af en aktiv luftstrøm fra toppen af skakten, som må have sammenhæng med et naturligt grottesystem.

På indersiden af kaminskakten er der en række trin som fører opad og et stykke oppe er der en åbning, som leder ind i grottesystemet.

### #4 Fontænen – Arkimedes Hævn

*Foran jer ser i en gylden statue, midt i en fontæne med vand. Statuen forestiller en majestætisk mand, med et spyd i hånden. Nær statuens fod skimtes under vandoverfladen en mængde guld og sølv.*

Denne fælde genopliver en old School fælde fra *Grimtooth Traps*. Fontænen er fyldt til randen med vand og skråner nedad mod statuens fod til en dybde på 1,5 m. Omkring fontænen er en rende og en række nedløbsbrønde til at opsamle overskydende vand. Vandet er behageligt varmt at røre ved, nærmest unaturligt varmt for et underjordisk tempel.

Såfremt en eventyrer træder ud i vandet for at samle skatten op vil vandet løbe gennem nedløbsbrønde og ned i en balje. Baljens vægt vil herefter frigøre en ventil, som åbner for et panel i fontænen. Herefter vil lava fra en underjordisk kilde løbe ind i fontænen. Med et resistens (undvige) 10 vil eventyren være hurtig nok til at komme ud af fontænen. Et fejlet tjek giver 3d6 i skade pr. runde.

For hver runde der tilbringes i fontænen efter, at lemmen er åben kan der indsamles 1d20 sølvmonter eller 1d10 guldmønter pr. Runde. Samlet set er der 200 sølv og 14 forbandende guldmønter.

**Beskadiget våben:** Såfremt man prøver at stikke et våben ned i lavaen beskadigede våben går enten en terning ned (f.eks. fra 1t8 til 1t6 i skade) eller får en skadesstraf (f.eks. -1 til skade). Hvis et våbens skade reduceres til mindre end 1t3 i skade eller skadesstraffen er på niveau med våbnets skadesterning (f.eks. 1t8-8 eller 1t4-4) er våbnet helt ødelagt og kan ikke repareres.

### #5 og #6 Den levende hånd og den rutsjede kiste.

*Foran jer strækker smalle sorte gange sig ind i dybet til både højre og venstre. Ret fremme ser I omridset af to mandshøje, majestætisk udsmykkede døre.*

*I drejer ned ad gangen til højre og bevæger jer forsigtigt frem. Omtrent 10 m fremme rammer jeres lys skæret fra en gylden hånd beliggende på jorden. Hånden knuger om et stykke klæde der er revet itu.*

Med en sans magi tjek 8 kan det fornemmes, at der hviler en foruroligende magi over hånden? Samler eventyreren hånden op noteres det hvem der bærer denne. Ved aktivering af forbandelsen det levende guld vil hånden blive levende og vil forsøge at holde fast i eventyren og angribe denne eller kravle hen til statuen i rum #6. **En levende hånd.**

*Den venstre gang er omtrent 10 m dyb, og for enden kan I se en oplyst menneskelig statue, der stråler med et gyldent skær. Statuen ser ud til at mangle to hænder.*

**Fælde:** Nærmer eventyreren sig statue udløser de en fælde. Når de træder ud på det falske stengulv ryger gulvet ned, og statuen hæves op, hvorefter den i en skrå vinkel glider ned mod eventyreren og masser dem. Alle eventyrer skal klare et resistens

tjek 12 for at undvige og komme op af hullet. Undviger man ikke glider statuen ned og rammer ind i en som en rambuk med 2t10 i skade.

Statuen er ekstrem tung at løfte og kræver at fire eventyrer klarer et styrke tjek 15 for at løfte den. Herefter kan man gå et par meter førend der skal klares et udholdenhedstjek 10 for ikke at tabe statuen. Misser bare en tjekket falder statuen til jorden og en tilfældig bærer får 1t6 i skade.

Døren ind til tempelsalen #7 er låst med en smæklås. Låsen består af en jernbar på ydersiden, som skal løftes før man kan komme ind. Dørene vil automatisk glide i, hvis der ikke sættes noget i klemme og jernbaren vil falde i og låse eventyrene inde. Dog kan man med et Åbne Låse tjek samt et styrketjek 10 fra samme eventyrer åbne dørene fra indersiden.

### #7 Tempelsalen

*Da porten bliver åbnet skuer I ind i en majestætisk men enkel sal. Væggene er beklædt med gamle symboler og i loftet er der indfattet lysende sten, som genspejles fra jeres fakler. For enden står der på en lille forhøjning en sarkofag. Gulvet består af en række store aflange firkantede fliser, der er helt glatte. Hver anden frise er udført i hvid marmor og hver anden er udført i sort obsidian.*

Aslogths ånd huserer i dette rum som en **hvileløs ånd**, og er en fare for alle levende der forstyrres sakrofagen. Med et Sanser Magi tjek 8 kan man fornemme, at der er en udød bevidsthed i rummet som holder vagtsomt øje med en.

## Grottesystemet ( #8 - #16)

Gangene i grottesystemet fra # 3 til #12 er så smalle at halvorker, mennesker og elvere har ulempe på fysiske handlinger og bevæger sig med nedsat hastighed. Kun i hulerne kan man bevæge sig frit. Halvinge og dværge bevæger sig ubesværet rundt.

Sakrofagen var tiltænkt som Aslogths gravkammer, men han er aldrig blevet stedt til hvile i rummet og kun ved at bringe hans forgyldte kranie fra #13 til templet og lægge det til hvile kan man stede den hvileløse ånd til hvile. Såfremt eventyreren løfter på låget til sakrofagen uden at have det forgyldte kranie vækker man åndens vrede og slipper en horde af små edderkopper ud (samme stats som en flagermusesværme). Slippes edderkopperne løs og går man i panik, er der en risiko for at aktivere faldlemmene i rummet og falde i floden.

Forsøger man at komme i kontakt med ånden kan man med et parlay tjek få informationer om hvordan ånden stedes til hvile og hvor kraniet befinder sig.

Undersøges sakrofagen ses der en række gamle tekster nedskrevet på låget. Teksten beretter: Hermed stedes herren Aslogth til hvile. Må de Udødelige våge over hans sjæl og skænke ham fred i det hinsides.

**Fælde:** Fliserne i rummet er alle en del af en større fælde. Hver enkelt flise fungerer som en faldlem, der drejer om sin egen akse. Hvis man træder på midten af flisen er det muligt at undgå, at falde ned i skakten nedenunder, men træder man forkert glider man ned i skakten og ud i floden. Hver gang en eventyrer falder i vandet er det muligt, at høre lyden fra et dundrende vandfald. Det kræver et resistens undvige 10 for den første helt, som udløser en fælde og et tjek 8 for efterfølgende karakterer. Hvis en eventyrer karakter har fundet ud af, at der er fælde i rummet har er tjekket for første karakter kun 8.

### #8 Den vakkelvorne bro

*Foran jer hænger henover en bred klippesprække en gammel algebefængt rebbro. Hulen er fugtig af vanddamp og fra det mørke dyb underneden kan I høre en buldrende flod.*

Rebbrøen består af tre reb – et til at gå på, og to til støtte for armene. Rebbrøen har hængt her i mange årtier og er ved at falde sammen. Det eneste der holder den sammen er koboldstammens nylige reparationer (sansetjek 8), med noget nyt reb. På den anden side af brøen er **en kobold** igang med at samle små spiselige svampe sammen. Når eventyrerne kommer til brøen kan kobolden opdage dem med et Sansetjek 8. Hvis de bliver opdager sætter den i et hyl og begynder febrilsk at hygge rebbrøen over.

Det tager tre runder at krydse brøen og kræver et behændighedstjek (balance) 8, hvis brøen er intakt. Hvis man forsøger at bevæge sig hurtigt henover brøen kan det gøres på to runder, men så øges tjekket med +2. For hvert reb der sprænges stiger tjekket med +2, og det er muligt at skærer et reb over pr. runde. Fejler man sit behændighedstjek eller Kappes alle tre reb over skal alle på brøen klare et resistens(refleks) 10 for ikke at ryge i vandet. Hvis man klarer tjekket holder man fast i brøen og der er

1t4 chance for at havne på den ønskede side. Falder man i vandet tager man 2t6 i skade før man føres hastigt med strømmen.

### # 9 Svamperummet

*Kort inde for indgangen til denne klippegrotte ligger et lig med en laset rygsæk. Grotten foran liget er aflang, har højt til loftet, og et utal af svampe i forskellige farver og størrelser er vokset frem. En enkelt violet svamp står i midten af rummet, og udsender et svagt lilla lys fra sine hundredevis af trådarme, der ligger ud over klippegulvet. Svampen bevæger sig, som trækker den vejret dybt, og over rummet hviler der en ro, som I helst ikke vil forstyrre.*

Hvis eventyrerne bevæger sig ind i rummet skal de passe på ikke, at komme til at røre ved de lilla tråde og de **giftige støvbolde**, der er i rummet, som er forbundet med den lilla svamp. Det kræver to behændighedstjek 9 at komme uskadt gennem rummet. Hvis man fejler tjekket sker en af følgende effekter:

1t4	Effekt
1	<i>Med din rygsæk hævet over hovedet smyger du dig mellem et par store gullige svampe med røde knopper. Dit tæppe falder med et ud af sækken og rammer den højre svamp. Fra svampen løber der en gul væske ud, hvor tæppet ramte og ned på tæppet som lander nedenunder.</i> Væsken er uskadelig, men lugter fælt. Samles tæppet op har bæreren <b>ulempe</b> til sociale handlinger og til at skjule sig i 24 timer.
2	<i>Hurtig bevæger du dig forbi en den store lilla svamp, men i forbifarten rammer din arm en stor blå støvbold, og med et er rummet fyldt med bittesmå blå sporer.</i> Resistens 10 til alle for at modstå hallucinationer. Fejles tjekket oplever man vilde syner, der både er fantastisk og dybt tragiske. Effekten varer i omtrent 5 minutter og i den tid er man ikke bevist om sine handlinger og har <b>ulempe</b> til alle handlinger.
3	<i>Foran dig er en lille hæk af grønne svampe, som du vælger at springe over. Da du lander på gulvet træder du uheldigvis på en af de lille trådarme, og med et vækker du den lilla svamp til live. Med et er luften fyldt med trådarme, der flyver rundt og på tur dukker I jer alle for ikke at blive ramt.</i>
4	<i>Dine skridt er rolige og velovervejede og du kommer uskadt gennem rummet. Hvad eventyreren ikke ved, er at der er drysset gamle sporerester ned på hans hud, og efter at have forladt rummet opstår der først kløe på huden, herefter røde hævelser.</i> Først efter et kvarter bliver hævelserne så voldsomme at de kan give skade og eventyreren skal klare et resistenstjek 10 eller tage 1d4 i skade i 4 runder eller indtil der klares et førstehjælpstjek 10.

Hvis der er en dværg i gruppen har han med evnen Tunnelvandrer mulighed for at finde svampe, der kan modvirke gift. Med en tjek 8 kan han finde 4 blå svampe der giver offeret mulig for et nyt resistenstjek. Med et tjek 10 kan han endvidere finde en lille hvid svamp, der i tørret form kan fremkalde hallucinationer hos et offer der indtager den. Effekten herfra varer i op til 1 time.

### #10 Den underjordiske sø .

*Foran dig breder en fortryllende drypstenshule sig ud. Loftet med stalakmitter knejser henover en underjordisk sø, med et uroligt vandspejl. Lyden og kraften fra vandfaldet overdøver sanserne og efterlader dig et øjeblik mundlam, mens du suger grottens ro til dig.*

Drypstenshuler er et sjældent under, at kunne opleve, og eventyrer bør få en fornemmelse, af at dette er en særlig oplevelse. Såfremt en eventyrer er ramt af panik eller frygt, kan man i denne hule få mulighed for et ekstra resistenstjek for at overvinde effekten.

Falder man udover vandfaldet og ned i søen tager man automatisk 1d4 i skade grundet kraften fra vandet, som presser en under og først efter nogen kamp får man hovedet oven vande.

På bunden af søen ligger liget fra en død eventyrer. Eventyren holdes nede af sin rygsæk, som er fyldt med lysestager, fade, skåle og andre pyntegenstande i sølv og guld, som har udsmykket templet #7. Der skal to succesfulde behændighedstjek 12 til, at få løsnet rygsækken fra liget. Hver tjek svarer til en runde, og der skal derfor foretages yderligere tjek for at være under vandet. Samlet set er der værdier for 50 sølvmønter og 25 forbandende guldmønter.

**Skat:** Iblandt mønterne ligger der en **Lokkemønt** og to **Venskabets Mønter**.

### # 11 Affaldsdyngen

*Guldet i denne lille grotte er overstrøet med alverdens møg og ragelse. Lugten er lidt harsk og rodet tyder på at der er blevet kastet en masse affald her.*

Koboldenes affald bliver samlet her, og ved sjældne lejligheder bliver det så smidt i søen. Endvidere er der samlet ubrugelige sten og underlige genstande op fra søen, som også er blevet samlet her. Roder man i affaldet skal man klare et resistens(bræk) tjek 4 for ikke at brække sig. I affaldsdyngerne kan man finde 10 kvartskrystaller (værdi 10 sølvmønter/stk), en rusten ringbrynje (-1 forsvar indtil repareret), lidt reb og et menneskekranie fra en druknet eventyrer.

Hvis man roder i affaldet eller snakker sammen kan koboldene i #12 høre eventyrene med et sanset tjek 8. Hvis eventyreren bliver opdaget vil koboldene lægge sig i baghold i gangene, hvor eventyreren har ulempe.

### #12 Koboldhulen

*En ram lugt af sved, snavs og madrester slår jer i møde da I nærmer jer grotten. Et stykke inde i grotten kan I en masse små skygger, der trækker sig tilbage og gemmer sig for jer.*

Hvis eventyreren træder ind i grotten for at angribe koboldene, vil disse forsvare deres hule, men ellers har de ikke noget ønske om kamp. Med en parlay handling kan koboldene overtale til at fortælle om hulesystemet. Koboldene er bange for skyggerne i #13 og tør ikke nærme sig #14, men kan bestikkes til at vise vejen op til rebbroen. Koboldene er havnet her ved et uheld, hvor de faldt i en underjordisk flod engang og blev transporteret nedstrøms indtil de skyllede i land ved søen. De er bange for jordhagen og den lænkede fange og bevæger sig kun nødtigt op i templet.

I grotten er der i alt **6 kobolder** i laser. De har samlet nogle en række fine våben fra den seneste gruppe eventyrer og har 1 kortsværd, 2 daggert og træstave (1t4; slået omkuld).

### #13 Guldsøen

*Nedenfor trapperne kan I se et gyldent skær fra en stor grotte. Da I træder ind i grotten kan I se, at bagerst i grotten befinder der sig en stor sø. Søen stråler med et gyldent skær og føles svagt dragende. Omkring i rummet står en række guldstatuer i placeret i forvredne stillinger.*

Søen er resultatet af Aslogths anstrengelser og kan transformere levende væsner om til levende guld. Når man først er blevet transformeret bliver man en af templets guldvagter.

Undersøges søen ser det, at det flydende guld er tykt og tungt, og varmen der stråler derfra er hed og intens. Til tider kommer der små bobler fra søen som sprøjter små guldderperler ud i rummet. Dypper heltene en genstand i guldet vil guldet løbe af uden at klæbe, og forsøger man at få guldet op i en fast beholder skal der klares et resistenstjek 6 for at undgå kontakt med guldet.

Når guldoverfladen berøres aktiveres de **6 statuer** og deres øjne begynder at lyse (sansetjek 12). Efter et minut er statuerne klar til at angribe og eventyrerne får et nyt sansetjek (tjek 8) for at opdage, at statuerne nu er funktionelle og parat til at angribe.

Søen er stærkt magisk og fungerer dragende på alle væsner, som ser på den. Det kræver et resistens tjek 8 hvert minut for at modstå den dragende effekt. Modstår man effekten kan man undersøge rummet, men fejler man slaget vil man blive draget hen til kanten af den fantastisk smukke gyldne sø. Her ved søens kant byder Aslogths ånd enhver der kigger på søen, at træde op i søen og mærke effekten fra det hellige guld (resistens tjek 10).

Fejler man tjekket træder man op i søen, og efter et øjeblik begynder guldet at glide op over kroppen på den ulyksalige helt. I smerte og hjælpeløshed vrider helten sig, indtil denne er omdannet til en levende guldstatue. Herefter svæver Aslogths hellige kranie op af søen og på oldgammelt tungemål begynder

det at forbande templets ligskændere, og en kraftig magi siver ud af kraniets øjne. Efter få øjeblikke begynder alle guldstatuer i komplekset at bevæge sig, og disse vagter vil genoprette templets tidligere ro ved at udslette alle levende væsner i templet.

Med en parlay handling er det muligt, at komme i kontakt Aslogths ånd og med et succesfuldt tjek mod Aslogths moral overgives kraniet til den udvalgte helt. Helligfolk har +2 til denne handling, og vil til enhver tid kunne tilkalde Aslogths ånd, hvis de på eget initiativ forsøger at tilkalde ånden.

I grotten befinder der sig **6 guldstatuer**, såfremt de ikke er blevet aktiveret tidligere

### #14 Bibliotek

*En fugtig lugt af rådden træ og affald står jer i møde, da I træder ind i rummet. Gamle hylder fylder væggene og på gulvet ligger adskillige smuldrede bøger og skriftruller. En pipen og små hastige skridt lyder, og et øjeblik efter piler en rotte forbi jer.*

Undersøges biblioteket finder eventyrerne de ødelagte rester magiske skriftruller og en gammel formularbog. Endvidere kan man med et tjek 10 finde Aslogths dagbog der fortæller historien om det levende guld og hulerne, og dagbogen beskriver også en del af processen med at skabe det levende guld. Mellem bøgerne ligger lang smal trækasse, og i kassen ligger **Dragedræberens bue**.

Rummet bevogtes af **to nekrotiske skeletter**, som vækkes til live, hvis man bevæger sig rundt i rummet. Nekrotiske troldfolk kan med et sansetjek 8 tjek fornemme de to skeletter, før de aktiveres.

### #15 Flodbredden

*Kort foran dig kan du høre floden bruse mod klippevæggen, og i skyggerne kan man skimte en kort flodbred. I mørket ved kanten kan du høre en gammel jernkæde, der regelmæssigt skramler mod klippesiden.*

Hvis eventyreren befinder sig i floden, er der her en kort chance for at få fat i kanten, og trække sig op ad vandet (Styrketjek 8). Alternativt kan eventyreren forsøge, at få fat i kæden (Behændighedstjek 10) og herefter trække sig op (Styrketjek 8)

Hvis eventyrerne kommer fra hulerne og går ud til flodbredden er det eneste de kan se en gammel løs jernkæde, der hænger på hulens venstre side og ned i vandet. Trækkes kæden op ad vandet finder man en lille skat. Omkring kæden har der viklet sig en forbandet guldhalskæde (10 guld).

### #16 Floden

*Med et rammer du det kolde brusende vand, og trækkes hurtigt ned under vandoverfladen. Du forsøger at bryde vandoverfladen og får et kortvarigt luft i lungerne før du hastigt trækkes videre ned ad floden.*

Floden er et landskabselement, man kan opleve flere steder. Det er meningen, at floden skal vise sig en udfordring for eventyrerne, men kun hvis man er særlig uheldig eller dum, er der fare for at drukne. Havner man i floden, må man først forsøge at holde vejret indtil næste gang hovedet er oven vande (Udholdenhedstjek 8). Herefter kan man forsøge at orientere sig og svømme mod en bred eller med strømmen ud af grotten (Styrketjek 8). For hver gang man forsøger en handling i floden skal der være et evnetjek forbundet hermed. Fejler man et tjek tager man 1d6 i skade.

Hvis man ikke når i land i søen (runde 2) eller ved flodbredden (runde 3) trækker floden eventyreren videre (runde 4) og ud af grotten (runde 5). Man må herefter komme ind i hulesystemet gennem #1 Indgangen igen.



## Appendiks: Magiske Skatte

### Det forbandede guld

Besiddelse af guldmønter eller levende guld fra Den Gyldne Hånd kan være farligt. Finder man guld har man svært ved at skille sig af med det igen og skal klare et resistens tjek ( magi) 8 for at kunne handle. Såfremt man ikke klare tjekket bliver man besiderisk og vil ikke af med guldet.

Yderligere har man *ulempe* på resistensslag mod gift indtil man er af med al guldet.

### Dragedræberens bue

Dragedræberens bue er en smuk kortbue, hvis bue er udskåret af sort træ og dekoreret med gyldne runer, og buestrengen er af guld, men trods det er buestrengen lige til at anvende. Buen føles tung og varm at røre ved.

Dragedræberens bue er en kortbue.

**Flammepile:** For pile affyret fra buen, mens solens lys falder på dem, bryder pilespiden i brand, mens pilen bevæger sig gennem luften, og den flammende pil gør ekstra skade på sine ofre og risikerer at antænde ting. Pilen gør +1 skade på væsner, der ikke er immune over for flammer og ild.

**Blødende pile:** Hvis dragedræberen smører en gyldne buestreng med sit eget blod ved en kamps begyndelse (det koster 1t4 livspoint, som ikke kan heles med førstehjælp), vil pilene affyret fra buen fra dryppe blod, og hvis pilen sårer et levende væsen, må buens bærer lave et frygtangreb mod ofret (1t20+2 versus ofrets morale) - hvis det er succesfuldt, har ofret ulempe på sit næste angreb eller bruge sin handling på at søge dækning eller trække sig tilbage.

**Dragebane:** Hvis en pil fra Dragedræberens bue sårer en drage eller lindorm, og pilen ikke aktivt fjernes fra ofret, drager pilen andre pile fra Dragedræberens bue til sig, og pilene får +4 angrebsbonus og +2 skadesbonus.

**Ekstrem succes (19-20): Blussende sår** – hvis der opnås en ekstrem succes, og pilen rammer, kan man vælge effekten **Blussende sår**, hvorefter hele pilen antændes straks den rammer og sidder i ofret skabende et blussende sår. Hver runde pilen sidder der fra den rammer, må man i spillerens tur rulle 1t8+1. Hvis værdien rammer ofrets tærskelværdi, antændes hele ofret, der dør og ender som et forkullet lig. Pilen bliver siddende i 1t3 runder.

**Dragende: Soltilbeder** – Dragedræberens bue er skabt til at hylde solens skabende kræfter, og buen betragter alle andre Udødelige som værende underordnet solen. Bæreren af Dragedræberens bue følger instinktivt buens bud, og hver gang en hyldest skal gøres til en Udødelig, et tempel betrædes eller en hellig ceremoni udføres, skal buens bærer klare et Resistens (viljestyrke) 6 for instinktivt ikke først at vende sig mod solen (uanset hvor på døgnet) og hylde solen med en gestus eller med et ord. Det kan fornærme helligfolk og tilbedere. Dragedræberens bue forsøger desuden at konvertere sin bærer til at være soltilbeder.



### Venskabet mønt

Når denne aktiveres, gives brugeren evnen til at indynde sig hos andre væsener. Det inkluderer at mønten foræres væk. Møntens effekt giver +4 på venskabelige forhandlinger, på at indgå kammeratlige aftaler, diplomatiske relationer og handeler. Virker en gang.

### 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.

## Appendiks: Væsner

### Levende hånd

- Forsvar 10; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 15; Morale 20 (uden sind); Angreb +4 Gripe fast: *Ulempe* indtil der klares et styrke tjek 12 for at rive hånden fri eller at hånden er slået i stykker.

### Lilla svamp

- Forsvar 6 Tærskel 12 Sår 5 Resistens 16 Moral -- Angreb +12 Stik. Skade 1t4+gift

**Evne:** Flyvende trådarme. Angreb + 12 skade 1t4 + gift (resistens 10 - hvis det fejler har offeret *lempe* på næste handling og får -1 styrke indtil et succesfuldt Bringe balance tjek eller en nats søvn. Med en manøvre handling kan Den Lilla Svamp få sine trådarme til at flyve rundt i rummet. Hvis man rammes lammer giften kortvarigt kroppen.

### Guldstatue

Levende guldstatuer af skabt af Aslogth, og er formet og skabt af flydende guld. De er drevet af en egen intelligens, men de kan ikke tale, og de har intet sprog. Hvordan de kommunikerer indbyrdes vides ikke.

- Forsvar 17; Tærskel 9; Sår 6; Resistens 12; Morale 12 (frygtløs 19); Angreb: Næve+8; Skade 1t10+2

**Magisk konstruktion:** Levende statuer er ikke levende væsener, og de er derfor ikke påvirket af trolddom og effekter, som særligt rammer de levende (f.eks. gift, sygdom, frygt), men statuer er levende sten og metal, og de kan påvirkes af trolddom, der særskilt påvirker metal, sten og klippe.

### Hinterlænding

Hinterlændinge er et stolt folk, der ynder at gå på jagt og vinde hæder og ære gennem deres jagtbedrifter. De er et skriftløst samfund, og deres historier er alene bevaret mundtligt. De kan ikke fortælle noget om Hinterlandets forhistorie, da disse ligger så langt tilbage i tid, at de kun har sange og vage beretninger om denne æra – men nogle af dem har opdaget, at der ligger ruiner i dele af Hinterlandet, som måske stammer fra deres forfædre, men som i virkeligheden stammer fra et helt andet folkefærd, som hinterlændingene slet ikke kender.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 11; Morale 11; Angreb: våben+4; skade 1t6+2 eller 1t8+2

### Eventyrer

Usoignerede og bistre er de bedste ord til at beskrive lejesoldaterne. På deres læderrustning, lige over deres hjerte, har de alle malet en hvid ørneklø.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 10; Morale 14 (Se note om bestikkelse); Angreb: Sværd+4; Skade 1t6+3 eller spydstik+5; skade 1t4+2

**Grådige:** Eventyrerne kan ledes på afveje med en listig løgn om den skjulte skat. Eventyrerne er på jagt eller en skjult guldskat, og om end de er mistroiske kan de vildledes med et parleytjek for et par minutter. Der gives +1 til tjecket for hver +5 som tilbydes eventyrerne.

### Hvileløst spøgelse

Hvileløse spøgelse 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 spøgelse 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 ; 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.

### 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 fejlt 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.

### Bulette

Et enormt dyrisk monster, der ligner en sammenblanding af bjørn og haj med hajens ru skind og farve. Buletter har enorme gab, som de bruger til at sluge deres fjender med. De er primitive, aggressive væsner, der gemmer sig i jorden via en nærmest magisk evne til at grave sig gennem jord, og kort før deres angreb kan man se deres rygfinne stikke op gennem jorden givende dem navnet jordhajer.

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 14 (18 når under jorden); Morale 16; Angreb: Bid+6; skade 1t10+4

*Ekstrem succes* (18-20 på terningen): Ofret sluges i en mundfuld af Buletten. Ofret tager straks 2t20+4 i skade, og hver runde derefter tager ofret 1t10 i skade automatisk. Et slugt offer kan knap nok røre på sig, og kan kun bruge små våben som daggert inde fra bulettens mave.

*Knusende bid:* Buletten kan satse på at knuse sin modstander med sine kæber frem for bide og evt. sluge ofret. Angreb+3; skade 2t10+ødelæggelse; modstanderen får knust et (ikke-magisk) våben eller skjold samtidig med, eller mister 1t6 forsvarspoint fra rustningen (når rustningen 0 forsvarspoint er den ødelagt).

*Jorddykker:* Buletten har en magisk evne til at dykke ned i jord, angribe fra jord og rejse i jord. Med en manøvrehandling kan buletten dykke ned i jorden og gemme sig, og den kan angribe fra jorden.

### Bengnaver

Klædt i lasede klæder og med dybe hætter ynder de kujonagtige bengnavere at holde deres udseende skjult for de levende. Om bengnavere er levende eller døde er vanskeligt at sige, deres eksistens hænger i grænselandet.

Huden hænger stramt om deres knogler, og de ligner mumier uden bandagerne, så de under deres lasede klæder ligner indtørrede lig, men glimtet i deres skrunkne øjne signalerer med al tydelighed, at der er liv i dem.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 13 (Nekromanti: 17 mod nekromanti); Morale 12; Angreb: Bid+6 & 2 klør+4; skade: Bid 2t8 & hver klo 1t6

*Bengnaverbetændelse:* Resistens (gift) 10 – ellers bliver ofret langsomt sygt. Dag for dag spreder bengnaverbetændelsen, og ofret begynder langsomt at tørre ind, mister appetitten og de begynder at sky solen. For hver dag, der går, mister ofret 2 point i karisma, og hvis karisma når 0, bliver de til en bengnaver med en appetit for lig og knogler. Hver dag kan der gøres et forsøg med magisk helbredelse (Bringe balance) mod sværhedsgrad 14. Hvis det lykkes, helbredes karakteren, og denne får sine tabte karismapoint igen gradvist med 2 point om dagen.

*Det sorte blik:* Ulivskraften i bengnaveren kan være frygtindgydende. Får bengnaveren øjenkontakt med sin modstander, kan den fylde ofret med frygt. Karakteren skal klare Resistens (frygt) 12, eller flygte i rædsel fra bengnaveren i 1t4+2 runder.

*Sulten efter knogler:* Bengnaveren er let at bestikke. Den vil have knogler, og des friskere knoglerne er, des lettere er den at bestikke. Fra et friskslagt væsen giver knoglerne fordel på bestikkelse.

*Kujon:* Får +4 forsvarsbonus, når den tager retræte-handlinger.

### Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind. Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12; Morale 17; Angreb: 2 klør+2, Bid+4; Skade 1t4, 1t8+ulivskraft

*Flere angreb:* Ligædere kan lave tre angreb i runden

*Ulivskraft:* Ligæderes bid svækker deres modstandere, hvis de ikke klarer et Resistens 9-tjek. Fejles tjekket, rammes ofret af interne smerter, da det føles som om en kold hånd griber om hjertet; ofret har *ulempe* på deres handlinger i 1t6 runder, og rammes ofret en gang mere og atter fejler et resistenstjek, spreder dødskulden sig i ofret, som skal klare et udholdenhedstjek (viljestyrke) 9 hver runde for at kunne gøre noget. Denne effekt varer i 1t6 runder.

### Nekrotisk skelet

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

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

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

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

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

### Skelet

Drevet af nekromantiske kræfter er knoglerne sprunget uheldigt til live, og knokkelmændene med deres hæslige smil skaber rædsel blandt de levende. Nogle levende skeletter er drevet had til levende, andre er skabt for at vogte over grave. Skeletter er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Sværd+2; Skade 1t8

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

