Dödsvandrarnas dal

Konstruktion: John A Jonsson
Bidrag: Amanda Wallgren
Kartor: Dyson Logos

Staden Brofsburg ligger vid gränsen till det onda landet. Staden är en medelstor stad med en stor mur runt för att skydda från monstren som kommer från det onda landet. Mellan det onda landet och Brofsburg ligger en stor bergskedja som naturligt skapar en gräns. I gränslandet mellan dem ligger en hemsökt dal som kallas Dödsvandrarnas dal. Ingen vet vilka eller vad Dödsvandrarna är, men de få äventyrare som återvänder i livet från dalen berättar om dessa skugglika varelser.

I Brofsburg finns allt en grupp äventyrare kan tänka sig behöva köpa innan de beger sig ut på äventyr.

Modulen innehåller flera olika områden för äventyrarna att utforska för att tjäna in mynt och ära.

Följande delar finns i äventyret:

Kultisternas gömställe
- En kult som dyrkar Dödsvandrarna har gömt sig i ett berg. Har tre våningar med eskalerande svårighetsgrad.

Steenfolls grottor **(OBS! Ej färdig)**
- En övergiven grotta som övergavs efter att man grävt för djupt och väckt något i djupet..

Dödshandens tempel **(OBS! Ej färdig)**
- Dödsvandrarnas högkvarter, en förstenad hand av en uråldigt gigantisk varelse. Här finns stora skatter och främst ond bråd död.

Uppdrag

Kultisternas gömställe (Nivå 1-3)

1 - Rädda borgmästarens son som är kidnappad av Dödsvandrarna.
Värde: 300 ÄP
2 - Finna den magiska ringen som trollkarlen Decker Skugga blivit av med.
Värde: 300 ÄP
3 - Döda 20 orcher.
Värde: 200 ÄP
4 - Döda monstret som lever längst ner i kultisternas gömställe

Värde: 450 ÄP
5 - Återvända med en av Dödsvandrarnas stav.
Värde: 200 ÄP
6 - Förstöra den levande dödskallen som gömmer sig i dalen.
Värde: 400 ÄP
Steenfolls grottor
7 - Finna en Midasblomma och återvända med den.
Värde: 500 ÄP
8 - Stjäla
9 -
10 -
11 -
12 -

Dödshandens tempel
13 - Kartlägga dalen (Besöka minst 4 rum i de tre platserna.)
14 -
15 -

Kontraktet inkluderar att äventyrarna får behålla alla mynt de finner, men alla ädelstenar måste de ta tillbaka till Brofburg (sen om de gör det är en helt annan fråga).

Rykten:
1 - "Pälsjägaren Roald Rävlik har sett flera unga kvinnor dansa nakna runt en stor sten i utkanten av Dalen"
2 - "Någon har sett en enhörning i dalen"
3 - "Det finns en bäck i dalen med så mycket guld i att botten glittrar"
4 - "Folk säger det finns fnussingar i dalen (vad fan är fnussingar?)"
5 - "Folk säger att månlösa nätter hörs mässande från dalens botten"
6 - "Det sägs att en gammal alvisk vapenmästare gömmer sig i dalen"
7 - "Den onde dödsherren Zarkofax sägs ha lämnat sitt magiska svärd i dalens botten"
8 - "Borgmästare Rolf Rakrygg erbjuder en silver i betalning per orchhuvud äventyrare kan ta med sig till staden"
9 - "Barden Trubasture sägs ha rest till dalen och inte återvänt."
10 - "Rövarkungen Garm Hante har ett gömställe fyllt med skatter i dalen.
11 - "Vandringsmän har i dalen på håll sett svaga gröna ljussken som försvinner när man kommer närmare."
12 - "I dalens lera kan man ibland hitta spår som inte liknar något känt väsens."
13 - "Det växer tätt med såväl rödebär som tjärke i dalen, rena guldgruvan för en örtkunnig."
14 - "Byfånen Knote har blivit galen på riktigt, utnämnt sig till dalens konung och bor numera i en trädkoja där."
15 - "Det finns en glänta full med älvor som sägs kunna uppfylla önskningar! Jag såg dem själv när jag var ung, det är så sant som att jag står rakt framför dig!"

16 - "Jägaren Mar´li hade två små barn som försvann i dalen och hon letar fortfarande efter dem där."
17 - "Om man fyller en bägare med vatten från sjön i fullmånens sken så får man en glömskans dryck"
18 - "En vildhäst, en sjusärdeles häst, som härstammar från <insert valfri gud här>s stall lever i dalen (många har försökt fånga den)"
19 - “Det finns mystiska hål i marken ur vilket det kommer lättantändlig gas.”
20 - Slå två gånger på tabellen

Vandrande monster (ute)
1 - En dödsvandrare
2 - 1T6 orcher
3 - 1T3 röda sörja
4 - 1T4 blå sörja
5 - 1T4 varguglor
6 - 1T6 småtroll
7 - 1 vandrande präst som gått vilse (kan läka alla karaktärer 1T4 KP)
8 - 1T10 orcher
9 - Den talande stenen Gnejs som saknar sin kompis Granit
10 - 1T6 odöda

Vandrande monster (inne)
1 - En dödsvandrare
2 - 1T6 småtroll
3 - 1T3 röda sörja
4 - 1T4 blå sörja
5 - 1 troll
6 - 2 arga kentaurer
7 - 1 vandrande präst som gått vilse (kan läka alla karaktärer 1T4 KP)
8 - 1T10 småtroll (röda)
9 - Den talande stenen Granit som saknar sin kompis Gnejs
10 - En liten röd drake som flyr direkt
11 - Ett spöke
12 -1T6 småtroll (röda)
13 - 1T6 odöda
14 - Den lilla fnussen Nerf
15-16 - Inget
17 - En tre meter lång medveten svamp som inte tycker om besökare.
18 - Inget
19 - 1T6 kultister
20 - En vandrande skattkista som alla karaktärer hinner fånga 1T20 mynt från innan den flyr.

Det tar två dagar att resa till dalen. Varannan dag slå på vandrande monster-tabellen. Man anländer till gömstället först. Sen finns Steenfoll en dagsvandring bort och Dödshanden tre dagar bort. Efter att en grupp stött på ett vandrande monster inne finns en chans att ett nytt monster tar dess plats. Om en grupp återvänder till ett rum med vandrande monster slå 1T6, på 6 är det ett nytt monster och slå om på tabellen. Om gruppen återvänder mer än 1 vecka senare så är det ett nytt monster på 5-6.

Väder i dalen

Dalens väder är varierat och slumpmässigt pga den onda magi som finns i luften. Hagelstormar och åska kan komma dagen efter onatulig hetta eller regn utan sans och reson. I vissa fall finns en modifikation eller händelse knuten till vädret, i vissa fall är det bara beskrivande om inte spelledaren vill utveckla vädret.

Varje dag slår spelledaren på nedan tabeller för att se vilket väder som är.

Väder
1T6
1 - Vanligt väder
2 - Vanligt väder
3 - Vanligt väder
4 - Dåligt väder
5 - Dåligt väder
6 - Extremt dåligt väder (slå två gånger på Dåligt väder-tabellen)

Vanligt väder
1T6
1 - Sol
2 - Molning
3 - Blåsigt
4 - Kyligt
5 - Regn
6 - Storm (allt resande tar dubbelt så lång tid)

Dåligt väder
1T12
1 - Hagel (-1 på alla slag utomhus)
2 - Spöregn (1T4 dagsransoner förstörs per karaktär)
3 - Onaturlig hetta (alla läker 1 KP mindre denna dag)
4 - Otroligt blåst (alla slag mot att upptäcka saker har -5)
5 - Snålblåst
6 - Konstant åska (alla slag mot att upptäcka saker har -5)

7 - Blixtnedslag (På en 1 på en T6 blir en karaktär träffad av blixten och får 3T6 skada, plåtrustning dubblar skadan)
8 - Snöstorm (allt resande tar dubbelt så lång tid och alla läker 1 KP mindre denna dag)
9 - Eldstorm (alla karaktärer måste lyckas med ett slag med SN 10 med SMI mod för att ej ta 1T8 eldskada) *
10 - Vindstilla (slå två gånger på Vandrande monster(utomhus)
11 - Kyla (-1 på alla slag utomhus)
12 - Udda väder. Från och med nu slås det två väderslag per dag, ett på förmiddagen och ett på eftermiddagen.

Kultisternas gömställe

De genomonda dödsvandrardyrkande ondskeprästerna flydde till dalen efter att ha drivits från sina hem. Numer bor de i en övergiven grotta under Dödsvandrarnas övervakning. Då och då smyger de in till Brofsburg för att handla eller smida onda ränker.

Rum i grottan:

Markplan

1 - Vid den lilla floden som rinner genom grottingången står 1T6 småtroll och fiskar. Deras ledare, en vanlig orch men med en rosa luva, står och äter en padda. De anfaller så fort de får syn på karaktärerna. Varje troll har 1 mynt på sig och orchen har 1T4 mynt på sig.

2 - För att ta sig över vattnet måste man simma över (SN 12, moddat av SMI mod) eller forcera strömmen (SN 12, moddat av STR mod). Väl inne finns en naturlig grottingång som leder in i berget. Låt alla karaktärer som ska ta sig över slå ett slag. För alla som misslyckas kommer det ta 1 timme extra att ta sig över.

3 - Slå ett slag på tabellen för vandrande monster (inne).

4 - En större sal med två mystiska pelare till synes täckta i ockulta symboler och rubiner. Går man nära pelarna anfaller de karaktären med +2. Träffar de gör de 1T6 blixtskada sedan tar det 1 timma per pelare att ladda om. Anfaller man dem har de RN 20 och tål 10 KP i skada innan de rasar ihop. På varje pelare finns 2T20 ädelstenar värda 200 mynt var som går att pilla lös på en timme.

5 - Ett inrett litet rum som tillhör en kultist som just nu är bortrest. I rummet finns säng, skrivbord, bokylla med några flaskor konjak och en hemlig gång med SN 20 moddat av VIS. I en kista ligger ett magiskt vapen, slå på magiska vapen-tabellen.

6 - Ett förråd med 100 dagsransoner mat i form av rovor, morötter och torkat kött. Alla som äter av dessa får slå ett slag med SN 8 moddat av TÅL. Misslyckas slaget blir karaktären magsjuk och måste sitta på dass eller motsvarande 1T6 timmar. Det finns en dörr som leder

till ritualkammaren, samt en dörr som leder till den hemliga utgången. Dörren har ett vanligt lås, men är låst med ett stort tungt hänglås på insidan. Det vanliga låset är preparerat med en fälla, se rum 7.

7 - En stor öppen sal med en liten trädörr med ett lås. Om någon försöker dyrka upp låset utlöses en fälla där en sten faller från taket. Den som försöker dyrka låset måste slå ett slag med SMI mod emot SN 14 för att undvika stenen. Träffas karaktärn gör stenen 1T6 i skada. Slå ett slag på tabellen för vandrande monster (inne).

8 - Ett sovrum som innehåller 1T6 kultister som ligger och sover efter en lång natt med onda ritualer. De vaknar om dörren öppnas. Om man genomsöker rummet och slår över SN 18 med VIS mod så finner man Decker Skuggas magiska ring.

9 - Ritualkammaren. Målat i ena hörnet är en mystisk symbol med fyra eldfat som brinner med lila flamma runt sig. En magikunnig karaktär kan slå ett slag med SN 16 moddat av INT kan lista ut att det är Dödsvandrarnas magiska tecken.
Om karaktärernas uppdrag är att hitta borgmästarens son så finns han här. Han ligger fastknuten i ett hörn med en säck över huvudet.
Om karaktärernas uppdrag är att återvända med en av Dödsvandrarnas stav så flyger en stav omgärdad av lila magiskt ljus.

När någon tar staven eller går in i symbolen på marken kallar det till sig en dödsvandrare. Slå 1T10 för att se vilket rum denne uppenbarar sig i. Sedan går den mot ritualkammaren. Alla karaktärer måste springa för att komma bort från denne om de inte vill slåss med den.

Om karaktärerna försöker fly. Låt varje karaktär (och kompanjon!) slå ett slag med SMI mod emot SN 8 per rum de flyr igenom. Dödsvandraren rör sig ett rum i taget efter karaktärerna. Räkna varje rum som en runda. Om karaktären misslyckas med SMI-slaget blir karaktären kvar i rummet en runda extra. Om Dödsvandraren hinner ikapp någon karaktär kommer en strid uppstå. Om alla karaktärer kommer ut kommer Dödsvandraren stanna i grottan.

10 - Ett enkelt arbetsrum med ett skrivbord och ett story skynke. Kollar man bakom skynket ser man en bokhylla och en säng. I bokhyllan står en Midasblomma. Letar man i sängen hittar man en nyckel under huvudkudden. Nyckeln passar in i ett udda nyckelhål som finns på väggen och bakom den illa gömda dörren finns nedgången till nästa våning.

Våning 2 (nedåt)

1 - En öppen sal. Slå ett slag på vandrande monster-tabellen.
2 - En till öppen sal, men med en fälla om man går direkt från nedgången. För att undvika fällan måste man slå över SN 14 med SMI mod. Annars tar man 1T4 i skada från pilar som skjuts ur väggen
3 - I ett mindre rum sitter en tvåhövdad hund fastkedjad. Så fort någon karaktär kommer inom synhåll börjar den yla, skälla och vråla efter dem. Detta är egentligen bara en magisk illusion, så försöker någon anfall hunden så inser de bara att det är en illusion. Men, om

karaktärerna ej redan utforskat rum 7 kommer det monster som slås fram för bege sig hit för att se vad hunden skäller om.
4 - En liten skattkammare med 10T6 mynt och en diamant värd 200 mynt.
5 - Karaktärerna ser en tung grön giftig dimma i rummet. På golvet ligger många torra skelett från tidigare äventyrare samt en massa trasiga tunnor. För att få bort den måste de kasta eld på den så den brinner upp. När den brunnit upp ser karaktärerna hur skeletten och tunnorna brinner av smällen. När de går ut ur rummet måste alla slå ett slag med SMI mod emot SN 10, misslyckas någon råkar denne trampa på en platta i golvet som fyller rummet med giftdimma igen. Explosionen gör 1T12 i skada.
6 - En öppen sal med ett skynke som täcker en alkov i rummet. Bakom skynket finns en magisk eldblomma. Den som drar bort skynket ser en stor röd blomma som direkt skynet dras åt sidan börjar brinna och kasta eldbollar på den karaktär som är närmast. Bakom blomman står två Midasblommor.
7 - Slå ett slag på tabellen för vandrande monster (inomhus). Just detta monster får även slå ett slag på mutanttabellen.
8 - I detta rum finns två stora pelare, båda är täckta i diamanter, rubiner, smaragder. Alla som vill kan få loss 1T20 + STY eller SMI mod stycken. Om någon i gruppen är magikunnig (Trollkarl, Nekromatiker t.ex) kan denne slå ett slag med SN 18 med INT mod. Lyckas slaget känner de att ädelstenarna är magiska på något sätt men inte hur. Ädelstenarna är egentligen Dödsvandrarnas magska spårningsstenar, så alla som bär en sådan kan alltid bli spårad av en Dödsvandrare. Detta betyder att så länge någon i gruppen(eller flera) har en sådan ädelsten så räknas resultatet 1-5 på båda vandrande monstertabellerna som 1T3 Dödsvandrare.
9 - Grottsal med varma gaskällor. Här inne är det väldigt varmt, så alla karaktärer svettas. Rummet är fylld med en varm gasdimma från källorna under. Ibland kommer det upp lättantändlig gas i kammaren. Låt alla karaktärer som går in i rummet slå 1T20. Är resultatet 1-2 kommer det upp sådan gas. Den gasen antänds om karaktären har en fackla och detta räknas som ett anfall med +5 mot RN. Explosionen gör 1T12 i skada. Om två eller fler slår fram lättantändlig gas får alla i rummet 1T2 extra i skada. Detta slås varje gång någon går in i rummet.
10 - Den som först går in i detta rum snubblar på en osynlig hamster. Slå ett slag på tabellen för vandrande monster (inomhus). Just detta monster får även slå ett slag på mutanttabellen.
11 - Alla som kommer in i detta grottrum får slå ett slag med SN 10 med VIS mod. Lyckas slaget hittar de en dödskalle i bråten i en alkov. Så fort någon hittar den börjar den prata. Den presenterar sig som Murv Murray Mullander III. Han är en föredetta trollkarl på trollkarlsakademin. Han älskar dåliga ordvitsar och drar dessa så snabbt han får chansen. (se slumptabell). Han har varit i denna grotta i många år och kan den utan och innan. Om karaktärerna lovar att inte slå sönder honom så kan han vara guide åt dem. Om de slår sönder honom (han kan inte göra något mostånd mer än dåliga skämt) så hittar de 1T6 mynt som han gömt i skallbenet. Utöver detta finns en trappa som leder ner en våning. Trappan är blockerad av plankor som kräver ett slag med STY mod emot SN 12 för att bryta upp.

Våning 3
Denna våning är speciell. Då den är avspärrad av kultisterna. Detta vet inte karaktärerna, men det finns mycket mer hemligheter här nere. Dock är inte en lätt väg ner i mörkret. På denna våning finns en underjordisk sjö som är sammankopplad med en sjö utanför grottan.

Om spelarna är fyndiga kan de ta sig in genom att simma ner i sjön utomhus och simma upp i sjön inomhus. Här nere i grottan har en gigantisk slemmask (en så kallad nemertea) hamnat. Denna stora mask har en grupp småtroll börjat dyrka som sin gud. De håller till i ett övergivet tempelkomplex till en uråldrig bortglömd gud. Slemmasken ligger i templet, gödd till den grad att den knappt kan röra sig av alla offer småtrollen fört med sig. Småtrollen har under många år fångat djur och äventyrare som de offrat till slemmasken i hopp om att den ska skydda dem emot Dödsvandrarna. Just denna stam av småtroll, som markerar sin samhörighet med att färga sitt hår rött med hjälp av exkrement från slemmasken, är rädda för Dödsvandrarna.

Karaktärerna har möjlighet att genom bra rollspel kunna alliera sig med de röda småtrollen. Om de försöker vara diplomatiska kan en eller flera karaktärer få slå ett slag med KAR mod mot en SN mellan 10 och 20 beroende på hur spelledaren tycker att de beter sig mot småtrollen. Detta kan modifieras, se rum 3. Om slaget lyckas kan de bli vänner med småtrollen och kanske få hjälp av dem emot dödsvandrarna. Misslyckas slaget eller karaktärerna anfaller direkt så blir det mycket svårare eller omöjligt att alliera sig.

1 - Innanför barrikaden kultisterna satt upp emot småtrollen har trollen själva gillrat en fälla. På marken som är täckt med smuts och benbitar ligger två snörfällor. Om någon trampar i dessa slungas de upp och slår hårt i taket. För att undvika dessa krävs ett slag emot SMI mod mot SN 10. Om någon har en lång pinne eller liknande och petar på marken framför sig blir slaget med SN 6. Om någon fastnar i fällan så tar denne 1T8 i skada när den slås hårt emot stentaket. I smutsen och skräpet kan man hitta 1T20 mynt per person som söker, rester från tidigare äventyrare som gått i fällorna.

2 - En bro som leder över en stor sal. I salen nedan har småtrollen fångat ett eller flera monster. Slå ett slag på Vandrande monster (inne) samt två gånger på mutanttabellen, dessa monster har korrumperats av den magiska slemmaskens närvaro. Karaktärerna ser att uppgången till rum 12 är blockerad av slekettdelar. Det går att ta sig ner till salen med rep och ett slag emot SMI mod mot SN 12.

3 - Detta rum är täckt i exkrementer från slemmasken som finns i rummet bredvid. Exkrementerna är likt ett rött, fränt doftande pulver som väldigt lätt färgar av sig. Att gå igenom det gör att karaktärerna lämnar röda fotspår efter sig resten av dagen om ingen påpekar att de försöker ta bort färgen. Om någon av karaktärerna får färgen på sina kläder kommer de röda småtrollen tro att de är vänligt inställda. Då blir SN för att vara diplomatisk med småtrollen SN 4 istället.

4 - I detta rum finns en brunn som leder rakt ner till den underjordiska sjön.

5 - Under detta rum finns varma källor vars fuktiga värme sipprar upp genom golvet. Rummet är varmt och behagligt, men det är väldigt svårt att tända eld och facklor här inne. Tända facklor slocknar efter 15 minuter av all fukt i rummet och måste torka 6 timmar för att kunna tändas igen.

6 - En liten passage med två dörrar som leder in till småtrollens boplats.

7 - Småtrollen har sitt bo här inne. Det finns 1T20 småtroll här inne kvällstid och 1T20+5 stycken dagtid när småtrollen sover. Beroende på hur karaktärerna gör så är de antingen fientligt eller vänligt inställda. Ett av trollen, ledaren har nyckeln till skattkammaren kring sin hals.

8 - En stor grottsal som leder till ett litet tomt rum till vänster (som ändå tar normal tid att utforska) eller till den underjordiska sjön. Dygnet runt är det två småtroll som vaktar rum 7. Be den spelare med längst hår slå en T20, om spelaren slår 13 på slaget så slå en gång på vandrande monster (ute), då är det ett monster som just tagit sig in genom sjön.

9 - Den underjordiska sjön. I vattnet gömmer sig en blå sörja som anfaller den karaktär som kommer in först (oavsett vart den kommer ifrån). Blir striden under vatten har alla i vattnet - 5 på alla slag).

10 - En passage med två dörrar som leder till småtrollens skattkammare. Karaktärerna blir bara insläppta här om de är allierade med småtrollen och har besegrat minst en dödsvandrare. Annars måste de bryta sig in. Inne i passagen finns en fälla som utlöses om man öppnar den inre dörran utan att låsa upp den yttre dörren med den speciella nyckeln. Fällan består i att kokhet gas från de underjordiska källorna fyller rummet och kokar alla på insidan. Alla i gasen får 1T20 i skada.

11 - Småtrollens skattkammare. Här inne finns det 2T100 * antalet karaktärer mynt samt ett slumpmässiigt magiskt vapen per 2 karaktärer (kompanjoner räknas ej).

12 - Slemmaskens tempelsal. Här ligger en 30 meter lång och 7 meter bred slemmask som småtrollen dyrkar som sin gud. Beroende på hur karaktärerna beter sig emot småtrollen som matar den så kan den vara positivt eller negativt inställd. Det finns även en trappa ner till fångsalen där småtrollens tillfångatagna monster finns. Vägen är barrikaderas och den kan slås sönder med ett STY mod slag emot SN 12.

Murv Murray Mullander IIIs tabell med dåliga ordvitsar

1 "Varför gick halvalven över gatan? För att hitta sin bättre hälft!"
2 "Vad är skillnaden på en dvärg och en sten? Man kan inte dränka en sten!"
3 "Vilken är den mest seriösa rasen? Alverna! Varför? Jo, för att de är så ALVarliga!!!"
4 "Vilken är den mest uthålliga rasen? Orkerna! Varför? Jo, för att de ORKar mest!!!"
5 "Varför grotta ned sig med trollen, när man kan gruva sig för dvärgarna?"
6 "Vad kallar man en grupp orchiska musikanter? En orkester!"

7 "Vad är Helvetets statsskick? Jag har hört att det är en demonkrati."
8 Ryktet säger att kung Cebarélion blivit sliten i två delar av ett ilsket troll. Jag antar att han numera är att betrakta som en halvalv."
9 "Vet du vad höjden av skrammel är? Två skelett som gökar!"
10 "Det ena skelett sa till det andra: Är du verkligen odöd? Oja, så in i märgen!"
11 "Vad är en groda utan ben? Hopplös!"
12 "Var det inte dig de hängde? Nej, men jag är rätt snarlik."
13 "Vad är det för skillnad på 2 enäggstvillingar där den ene är död? Den ene är mer lik än den andre"
14 "Dvärgen grävde guld å tjänade en hacka. Är det troll i grottan? Det vätte fan."
15 "Ett skelett ville gå över en talande bro. Håller du för mig? Ja, jag är bensäker."
16 "Vad sa äventyraren innan han blev överfallen på djurkyrkogården. Här ligger en hund begraven."
17 "Vad kallas trollens konst att samla alla sina ägodelar. Trollpacka."
18 "Vilken äventyrare är drakens favoritmat. Paladinen, för han är god."
19 "Varför blir druider så bra sjömän? De är hamnbytare!"
20 "Vad kallar spöken sina kläder? Andedräkt!"
21 "Vilket är det jobbigaste yrket? Fotsoldat, för varje dag är man knekt!"
22 "En legosoldat kan ibland ta jobb på bibliotek. Då kallas den för hyrs-värd."

Varelser

Dödsvandrarna är en sorts nekromatiska vampyrer, levande döda som vandrar med mänskligt sinne.

Dödsvandrare
RN: 20
KP: 60
UPP: 20
Skada: 1T8 +2
Vapen: Alla dödsvandrare har en dödsvandrarstav som innehåller alla nekromatiska besvärjelser samt ett svärd.
Speciella förmågor: Dödsvandrare kan alla nekromatiska och vanliga trollformler. De kan använda dessa 4 gånger om dagen.

Gigantisk slemmask (*Nemertea Giganticus*)
RN: 8
KP: 120
UPP: 10
Skada: Speciell*
Vapen: Speciell*

Speciella förmågor: Slemmasken anfaller genom att spruta ut tentakler täckta i ett bedövande slem ur sin kroppsöppning och sedan använda munnarna på de ihåliga tentaklerna för att suga ur sina offers innehåll. Alla som blir täckta i slemmet måste slå TÅL mod över SN 14 för att inte somna av slemmet. De som somnar fångas av en tentakel och förlorar 1 KP per runda tills den är död och utsugen. För att hugga av en tentakel måste man göra minst 3 i skada på den. En avsvimmad person vaknar igen efter 10 minus TÅL mod antal rundor. Detta är det enda sättet slemmasken kan anfalla på.

Varguggla
RN: 10
KP: 8
UPP: 20
Skada: 1T6
Vapen: Tänder
Speciella förmågor: Vargugglor jagar alltid i flock och anfaller alltid den karaktär som har mest KP.

Eldblomma (*Pelargonium Pyromanius*)
Ett udda missfoster i dalens fauna. Född av ond magi. Denna planta kan naturligt skapa eld och försvara sig med sagda eld.
RN: 5
KP: 10
UPP: 20
Skada: Speciell
Vapen: Speciell
Speciella förmågor: Eldblomman har trollformeln Brännboll som denne kan använda en gång varje runda. Eldblomman anfaller alltid den karaktär som är närmast. När eldblomman är död kan man använda dess stjälk som en fackla som brinner ett dygn.

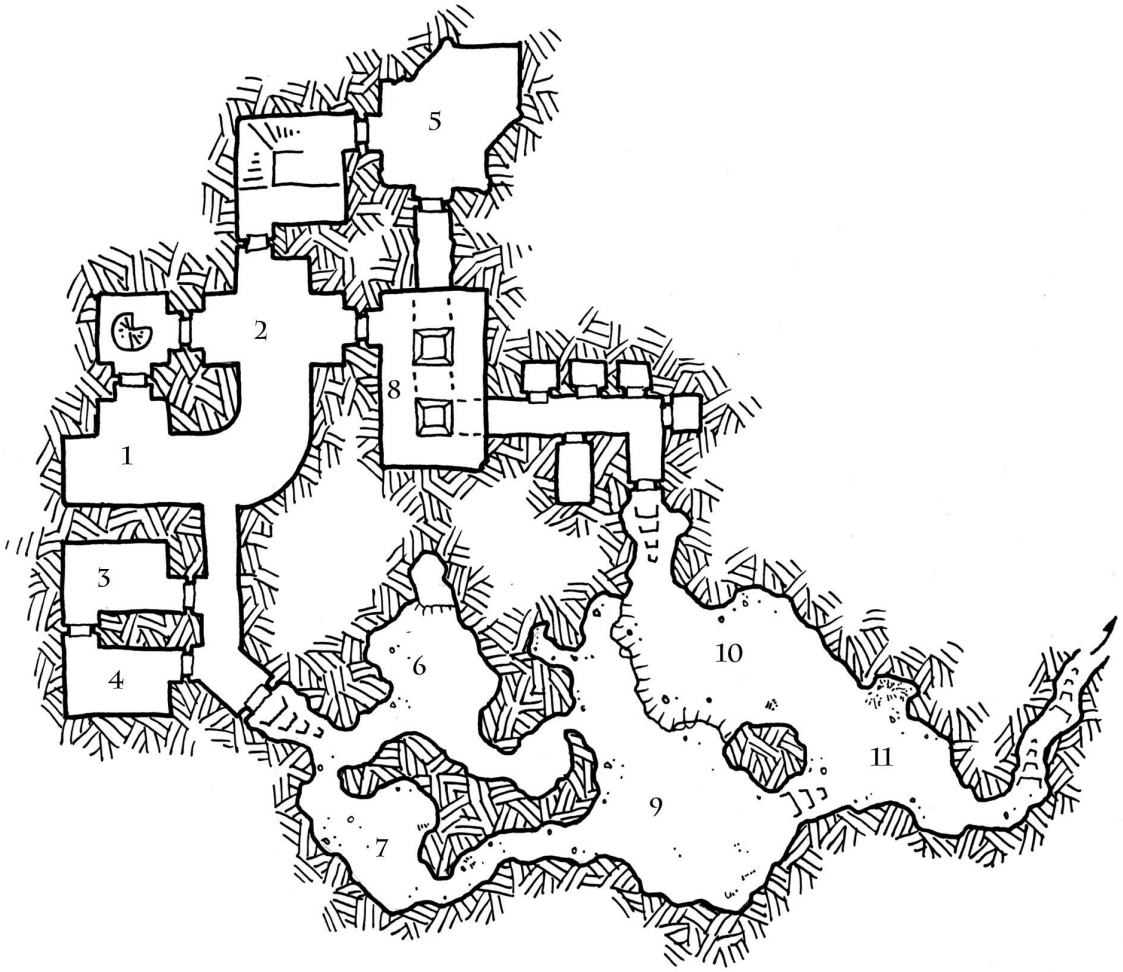
Midasblomma (*Cornvallija Aurum*)
Även känd som alkemisternas önskedröm. En liten guldfärgad blomma med stora gröna blad.
RN: -
KP: -
UPP: -
Skada: -
Vapen: -
Speciella förmågor: Midasblomman kan överleva i en blomkruka i ett år. Om man kokar te eller gryta på bladen så förvandlas ens exkrementer till guld. Varje dos man äter genererar 1T6 skålpund guld. (Varje skålpund är värt 100 mynt). Varje dos orsakar även 1T6 KP i skada.

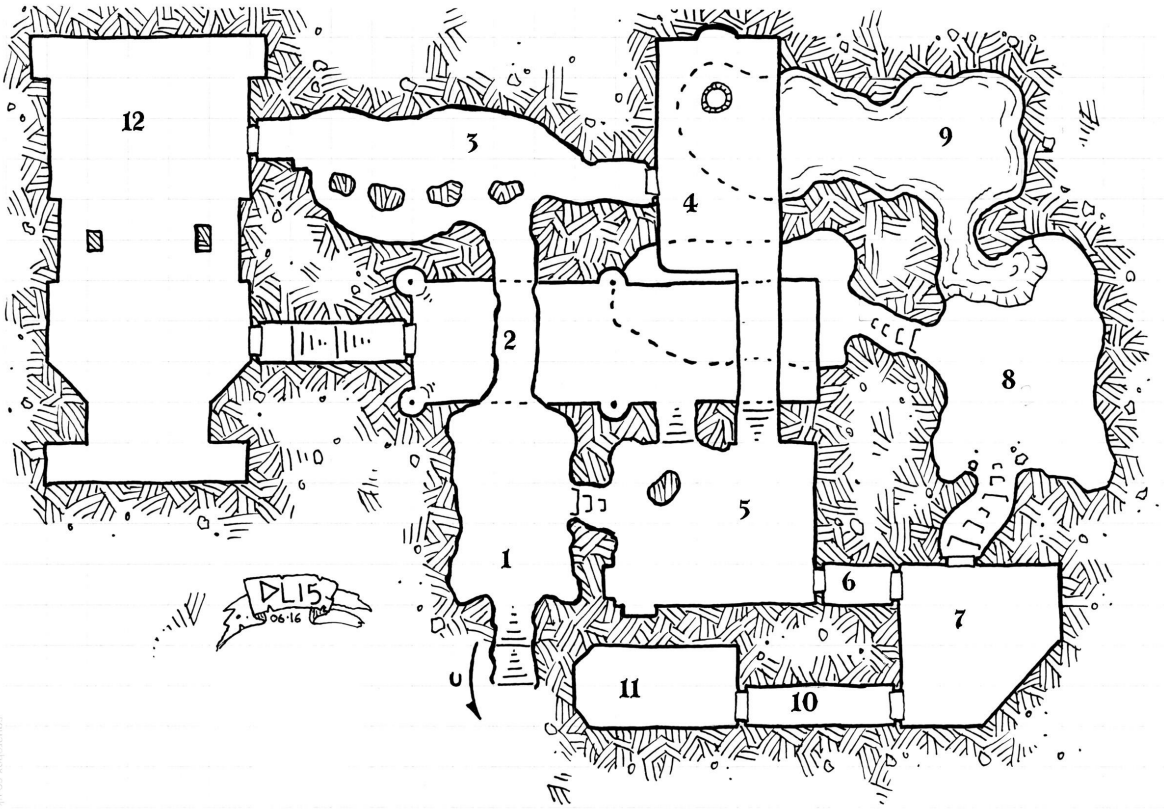
Jättesvamp
RN: 12

KP: 40
UPP: 4
Skada: 1T6
Vapen: Två svampiga nävar
Speciella förmågor: Går att äta när den är död och blir då 40 dagsransoner. Svampen kan ge bort upp till 10 dagsransoner av sig själv (det växer tillbaka) om karaktärena inte anfaller den utan är snäll emot den.

Kartor, nivå 1, 2 och 3

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
DL15


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11


12
3
4
9
2
8
5
1
6
7
11
10
DL15
06·16