

Alk

Stonehammer

Dværgen

Alks hemmelighed: Alk er racist og finder mennesker underlegne. Alligevel har han mod sin vilje knyttet et venskab til et menneske, rangeren Zilas, som forstår ham og respekterer Alks evner. Alk vil aldrig indrømme at være ven med et menneske.

Alk mener, at menneskeracen er underlegen. Den er her kun på lånt tid, indtil verden igen tilhører de gamle racer. Ingen mennesker kan måle sig med dværge, og han bliver arrig, hvis mennesker vover at mene noget andet. Alk er racist, og han drikker. Selv i andre dværges øjne er Alk ikke noget rart væsen. Han

er udstødt af sin klan, men han mener blot, at det er, fordi de er blødsødne og underkaster sig mennesker og deres skikke og forsager dværgenes ædle arv. Alk havde brugt sin sidste skilling på en halving-glædespige, da han overhørte en gruppe eventyrere tale om guld og skatte. Han øjnede sin chance, og nu har han påtaget sig rollen som barnepige for gruppen. Men det betyder ikke, at han afviger fra sine principper. Alk er overtroisk, men plages også af en sløret hukommelse. Derfor dukker overtroen ofte op som tilfældige regler i stil med, at det bringer uheld at gå til venstre.

Alks tro på sin egen overlegenhed bringer ofte ham selv og andre i fare, fordi han er overbevist om, at han ikke kan gøre noget galt. Men da Zilas reddede Alk med en velplaceret pil gennem kraniet på en ligæder, og bagefter undlod at prale med det, er Alk vågnet op. Han holder igen med at ty til sin magiske bundløse lommelærke, og han er mere opmærksom på at holde de andre i live, fordi det er vigtigt for Zilas. Alk kæmper dog samtidig med sine følelser for Zilas, fordi de strider mod alt, hvad han tror på.

De andre

Gretchen (præstinden): Dedikeret, grænsende til det fanatiske. Mennesker er hysteriske med deres guder.

Det ved du som spiller: Gretchen har bildt sig ind, at hun er forlovet med Tormund. Hun er også smidt ud af sin kirke.

Kazir (troldmanden): Magi er farligt og ofte ondt. Troldmænd står i ledtog med dæmoner, og man kan ikke stole på dem. Men de er sjældent ude efter guld.

Det ved du som spiller: Kazir er slet ikke oplært troldmand, men roder med mørke kræfter, han ikke kan kontrollere.

Penelope (tyven): Ligesom Alk er Penelope ude efter guld. Tyve kender ikke til ære.

Det ved du som spiller: Penelope er blevet tvunget på denne mission af en magtfuld Lord, der har sat en pris på hendes hoved, efter hun stjal fra ham.

Tormund (paladinen): Alk kender tegnene fra sig selv. Tormund er lidt for glad for flasken. Hvis Tormund var en dværg, ville Alk ikke være nervøs, men kan et menneske holde skansen i en brandert?

Det ved du som spiller: Tormund er alkoholiker og er plaget af skyldfølelse, fordi han har slået en mand ihjel i et barslagsmål.

Zilas (rangeren): Alk har knyttet et venskab med Zilas, men bryder sig ikke om Zilas tvillingesøster Gretchen. Alk har i sinde at tale med Zilas om, at han tror, Gretchen er sindssyg, men han ved også, at Zilas er meget glad for sin søster.

stop!

har du læst den første side?

godt, krøl den sammen og smid den væk

Uddrag fra Alks Dagbog

Dag 3

Flækkede kraniet på en huletrold med et enkelt hug. I dag var en god dag.

Dag 7

Har fået overbevist selv den påståelige troldmand Kazir om, at de gør klogest i at lytte til mine råd.

Dag 13

Det bringer uheld at gå til venstre, når gangen deler sig. De andre kaldte det overtro, men kunne ikke blive enige om, hvilken vej vi skulle gå i krydset, så jeg foreslog, at vi kunne slå plat eller krone. Heldigvis har jeg kunnet snyde i det spil siden de stadig gik med ble.

Dag 24

Vi er nu kommet meget dybere, end vi burde. Jeg kan fornemme det, og det begynder at blive farligt, hvis jeg skal være barne pige for de andre.

Dag 31

Nord viste sig at være vest, tror jeg i hvert fald. Der må være trolddom på spil her, men nu er jeg klar over det, og mine instinkter bliver ikke snydt igen.

Dag 42

Forsyningerne slap op for tre dage siden. Zilas skød en kæmperotte, som de nu prøver at tilberede, men vi kan ikke tænde et rigtigt bål.

Dag 50

Hvor bliver alle ildgoblinerne ved med at komme fra? Nu har de drevet os gennem gangene uden hvile i flere dage.

Dag 53

Forskansningen er primitiv, men den skal nok holde. Den konstante unaturlige hylen går mig på nerverne.

Dag 64

De fik Zilas i dag. Præstinden sagde, hun ikke kunne gøre noget for at redde ham, og han er endda hendes bror.

Dag 87

Jeg kan høre sangene. Vi må være kommet så langt, at vi nærmer os dværgenes glemte haller, hvor min slægt holder fest, og de gamle konger regerer.

Dag 104

De andre må ikke vide noget om dværgenes haller. Sangen blev svagere i dag. Med mennesker på slæb finder jeg dem aldrig.

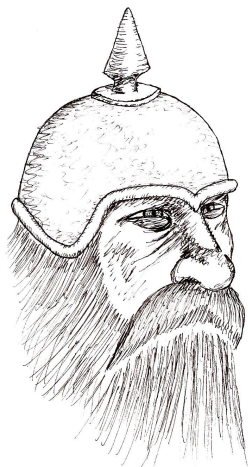
Dag 187

Jeg kan høre dem hviske om mit guld bag min ryg. Som om de ikke havde nok at gøre med at holde deres ynkelige kroppe i live, nu vil de også tage mit guld. Men jeg skal vise dem.

Dag ?

Har opgivet at tælle dagene. Min rustning stinker af blod og slim fra guderne må efterhånden vide hvad. Men jeg har mit guld, og sangene leder mig på vej.

»I har nu forsøgt at finde en vej ud så længe, at I har mistet al fornemmelse af tid. Er der gået måneder, år eller årtier? I lever af, hvad I kan finde, og hver dag er en konstant kamp for overlevelse i et fjendtligt miljø. Alligevel fortsætter I, for udgangen kunne jo være lige omkring det næste hjørne.«



Alk Stonehammer

Dværgeren

Alks hemmelighed: Alk venter blot på, at de andre i gruppen dør. Når han er sluppet af med dem, vil han på egen hånd kunne finde frem til sine forfædres underjordiske tronsale, hvor mennesker aldrig må sætte fod. Og Alk er parat til at vente, indtil de andre dør af alderdom.

I mere end 200 dage har Alk ikke spist andet end guldmønter. Ingen andre må få fingre i det guld, de finder. Det tilhører Alk og hans forfædre. Og hvis Alk spiser guldet, kan ingen tage det fra ham. Alk har givet efter for sin egen grådighed og erstattet

sin tidligere afhængighed af alkohol med en afhængighed af guld.

Grådigheden manifesterer sig i forfølgelsesvanvid. De andre er ude på at tage guldet fra ham eller gemme guld, der rettelig tilhører ham. Han har ikke spist andet end guld, og sulten giver ham hallucinationer, men han er stadig i live. Vrangforestillingerne får ham til at lyve, fordreje sandheden og tage unødvendige chancer. Han tror, han vækket dværgekongernes urgamle evne til at leve af guld og ædelsten, men han er skrumpet ind til skelet med hud på, selvom han aldrig har givet slip på et eneste guldstykke, han har spist. Han har ladet sit skæg vokse, så det nu slæber hen ad jorden, for et langt skæg vil give ham status, når han skal sidde side om side med de gamle konger i dværgenes hellige sale.

Han er overbevist om, at han som dværg er født til at overleve under jorden, og han er mere hårdfør end noget menneske. Alk er overbevist om, at hans ædle stamtavle gør ham til en ubestridt overlever i en dungeon. Gang på gang har han stædigt insisteret på overlevelsesteknikker, der er endt med næsten at tage livet af dem alle. Hvis en anden har et forslag, møder han det med skepsis, fordi en dværg aldrig ville gøre sådan.

Heller ikke selvom det var det rigtige at gøre. Ingen ved jo bedre end en dværg.

De andre

Gretchen (præstinden): Tror hun er udset af sin gud til at udlette en stor ondskab, men bag facaden er hun begyndt at virke mere usikker, når hun taler om sin gud.

Det ved du som spiller: Gretchen er overbevist om, at gruppen allerede er døde, og de blot holdes i live af hendes gud, indtil de har løst én eller anden mission og bekæmpet en stor ondskab.

Kazir (troldmanden): Kazir kunne have fået dem ud, da han fandt en skriftrulle med en teleportationsformular, men han kiksede. Det passer Alk godt.

Det ved du som spiller: Kazir ønsker ikke at hjælpe gruppen ud. Han fører dem længere ned i dybet i håbet om at finde magiske hemmeligheder. Kazir er ved at blive lokket af en ond guddom at blive en udød.

Penelope (tyven): Hun virker underligt anspændt, utålmodig og fraværende. Hun kaster sig dog ind i kampene med en misundelsesværdig iver. Men hun er ude efter Alks guld.

Det ved du som spiller: Penelope er hele tiden på randen af ekstase, som en dæmon bruger til at lokke hende til at indsamle sjæle med løftet om at få hende ud herfra.

Tormund (paladinen): Tormund går bersærk i kamp, men tuder bagefter. Sådan én kan Alk ikke stole på. Han var en bedre kriger, da han drak.

Det ved du som spiller: Tormund føler, at det hele er en straf fra hans gud. Derfor forsøger han at ofre sig for at redde de andre og slippe for smerten. Men han er samtidig forelsket i Penelope.

Regler

Alle spillere har et antal livspoint og et sæt evnekort med positive (eller negative) værdier. En spilperson er død, når han eller hun hverken har flere livspoint eller evnekort tilbage. Man er altså ikke død, selvom man opbruger alle livspoint. Evnekort skal altid holdes skjult for de andre spillere

Kampe er opdelt i fem faser:

Åbningsfasen. Modstanderens kampevne afsløres. Værdien af kampevnen er det antal point, spillerne skal nå op på.

Forhandlingsfasen. Spillerne byder ind med deres bidrag til kampen i form af kort eller livspoint. Det er tilladt at bluffe om de kort, man bidrager med. Hver spiller kan bidrage med lige så mange kort, som han eller hun har lyst til – eller slet ingen.

Indsamlingsfasen. Alle spillere afleverer deres evnekort uden at vise dem til andre. Livspoint afleveres først til sidst.

Vendefasen. Kortene blandes og afsløres. Værdien tælles sammen og sammenlignes med monstrets kampevne.

Livspointsfasen. Hvis den samlede værdi af evnekortene ikke er lig med eller større end monstrets kampevne, så skal spillerne forhandle om, hvem der skal betale livspoint nok til at opveje forskellen.



Gretchen Wormshjeld Præstinden

Gretchens hemmelighed: Gretchen er hemmeligt forelsket i paladinen Tormund. I hendes vrangforestilling er de to allerede forlovet. Tormund aner ingenting, og han kender hende dårligt nok.

Gretchens anden hemmelighed: Gretchen blev for to år siden smidt ud af sin kirke, fordi hun havde brugt sort magi. Men fordi hun er vokset op med en klar vision om, at hun er

udset til at udføre noget særligt for sin gud, har hun fortrængt kirkens bandlysning og fortsætter, som om intet var hændt.

Gretchen har dedikeret hele sit liv til sin gud. Hun har siden, hun var en lille pige, troet fuldt og fast på, at guden havde udvalgt hende til noget ganske særligt. Derfor er hun også blind over for sine egne fejl, fordi hun er sikker på, at hun følger den sti, guden viser hende.

Hun blev optaget i præsteordenen som 9-årig, men var hele tiden uden for fællesskabet. Ingen stolede på hende, men hun så det selv blot som udtryk for misundelse, eller at de andre var svage i troen.

Gretchen tror, hun skal bekæmpe en stor ondskab på vegne af sin gud. Derfor ænser hun ikke, at hun selv har brugt ond magi til at bekæmpe dem, der har stillet sig i vejen. Hun ænser heller ikke, at den gud, som giver hende de magiske kræfter, måske slet ikke er den gud, hun beder til hver morgen og aften.

Gretchen har afgivet et løfte om cølibat til sin kirke, men hun er overbevist om, at hendes gud vil give hende et tegn, når hun har udført den gerning, hun er udset til. Derefter kan hun forlade kirken og gifte sig med Tormund.

De andre

Alk (dværgen): Erfaren guide og dygtig kriger, men kan ikke lide Gretchen, selvom hun forsøger at være venlig over for ham. Han taler også lidt for meget om guld. Zilas kan lide ham.

Det ved du som spiller: Alk tror, at dværge er mennesker overlegne. Han foregiver også at vide alt, men kan ikke skelne overtro fra fakta.

Kazir (trolldanden): Ung, men vis. Tænker måske lidt for længe, før han handler, men det er måske godt, når man har med trolldandsmagi at gøre.

Det ved du som spiller: Kazir er slet ikke oplært trolldand, men roder med mørke kræfter, han ikke kan kontrollere.

Penelope (tyven): En tidligere tyv, der nu er kommet på bedre tanker og vil hjælpe med at bekæmpe ondskaben. Men hun forsøger at opretholde den kække rendestensattitude.

Det ved du som spiller: Penelope er blevet tvunget på denne mission af en magtfuld Lord, der har sat en pris på hendes hoved, efter hun stjal fra ham.

Tormund (paladinen): Gretchen er overbevist om, at hun er forlovet med Tormund, og hun ænser ikke, at han er træt og irriteret.

Det ved du som spiller: Tormund er alkoholiker og er plaget af skyldfølelse, fordi han har slået en mand ihjel i et barslagsmål.

Zilas (rangeren): Zilas er Gretchens tvillingebror. Han beskytter hende og er der altid for at opmuntre hende. Men Gretchen har en grum fornemmelse af, at der vil ske ham noget slemt. Noget, der måske har med hendes hellige mission at gøre.

stop!

har du læst den første side?

godt, krøl den sammen og smid den væk

Uddrag fra Gretchens Dagbog

Dag 12

Skændtes med Zilas i dag. Han ville hellere gå og sludre med dværgen i stedet for at snige sig i forvejen. Og hvad skete der? Vi faldt i et baghold af ildgobliner.

Dag 17

Jeg har allerede mistet tidsfornemmelsen, og jeg har endda ikke haft svært ved at sove. De andre klager over de uhyggelige lyde, men jeg ved, at guderne holder hånden over os. Vi er større end den her dungeon.

Dag 33

Er vi faret vild? Kazir og Alk kan ikke blive enige om, hvilken vej vi skal gå. Guderne er tavse, så det må blot være endnu en udfordring. Jeg er sikker på, vi nok skal nå målet, uanset hvilken vej vi går.

Dag 41

Så træet. Vi har løbet med dem i hælene i flere dage. Sådan føles det. Nu har vi barrikaderet os her, men jeg er ikke sikker på, vi kan holde dem ude.

Dag 64

Zilas er død. Jeg kan ikke forstå det. Han var jo også udset til at hjælpe os på denne mission. Der var intet, jeg kunne gøre for ham, såret var for dybt, og der var også gift i det eller måske nogle af de slimsporere, vi fik på os i går.

Dag 69

Måske var det meningen, at Zilas skulle dø. Uanset om han døde af en vildfaren magisk pil eller et hug fra en økse eller en klo, så må guderne have en plan. Måske sidder han nu ved gudernes side og beretter om vores eventyr.

Dag 91

De andre er nu sikre på, at vi er faret vild. Vi har ikke mere mad, og det er ikke hver dag, vi har tid til at finde noget, der virker spiseligt. Få dage mere på denne måde, og så vil kobolderne begynde at virke appetitlige.

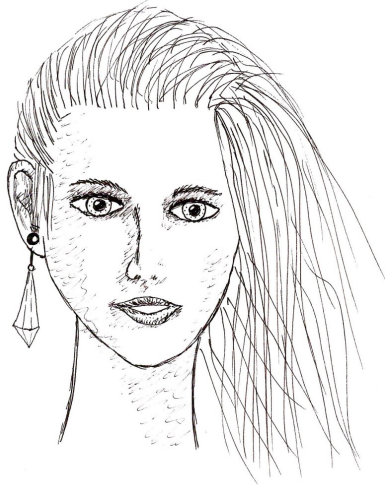
Dag 124

Kæmpede mod en stor flok udøde i dag. Jeg troede næsten, vi havde fundet vores mål, men nogen eller noget må have skabt dem, og det er en større ondskab, som må stoppes.

Dag 357

Jeg har ikke fået svar på mine bønner, men det er kun endnu en prøvelse. Jo mere, vi lider, jo større bliver belønningen, når vi sidder til bords med guderne.

»I har nu forsøgt at finde en vej ud så længe, at I har mistet al fornemmelse af tid. Er der gået måneder, år eller årtier? I lever af, hvad I kan finde, og hver dag er en konstant kamp for overlevelse i et fjendtligt miljø. Alligevel fortsætter I, for udgangen kunne jo være lige omkring det næste hjørne.«



Gretchen Wormshield

Præstinden

Gretchens hemmelighed: Gretchen er sikker på, at de allerede er døde, men hendes gud holder dem i live på grænsen mellem liv og død, indtil de har opfyldt deres mission. Den viden driver hende frem, og hun presser hele tiden på, at de skal videre, og at det eneste, der tæller, er bekæmpelsen af den store ondskab. Alt andet er ligegyldigt, for de er jo allerede døde.

Gretchen er den eneste, der sover uden mareridt hernede i mørket. Søvn er blot nødvendig hvile før den næste kamp, som bringer dem nærmere deres mål. Hun ved ikke, hvad målet er, blot at de kommer tættere på, og jo mere håbløst det føles, desto større vil lettelsen være, når opgaven er udført.

Gretchen er stadig overbevist om, at deres mission ikke kan slå fejl. Et sted hernede lurer den ondskab, hun er udsat til at bekæmpe. Derfor presser hun de andre til at kæmpe videre, selvom de er trætte, sultne og plages af deres indre dæmoner. Hendes fokus på den hellige mission er så kraftigt, at hun end ikke ænses sine egne følelser. De bliver fortrængt. I underbevidstheden lurer imidlertid en voksende vished om, at hendes gud har forladt hende, og hun måske har lyttet til den forførende hvisken fra en ond guddom i stedet.

Hendes tvillingebror Zilas er død. Dræbt under en kaotisk kamp, og der var intet, hun gøre for at redde hans liv. Da hendes bror havde allermest brug for hende, havde hun ingen helbredende magi, der kunne fortrænge giften fra hans sår.

Paladinen Tormund er i Gretchens øjne blot blevet endnu mere hendes sjælefrænde, jo mere plaget han er blevet. Han tvivler i sin tro, og Gretchen ser sig selv som det lys i mørket, der skal bringe ham tilbage på rette vej, så de sammen kan sætte sig ved hendes guds side, når missionen er fuldført, og de endelig kan finde hvile.

De andre

Alk (dværgen): Alk har ikke rørt den føde, gruppen har formået at finde i gangene. I stedet spiser han hvert eneste guldstykke, han finder.

Det ved du som spiller: Alk forsøger at finde sine forfædres hjem i dybet, men er nødt

til at slippe af med resten af gruppen først.

Kazir (trolldmanden): Det var guderne, der lod Kazirs magi slå, da han forsøgte at teleportere os ud. Guderne skal nok belønne os, når tiden kommer.

Det ved du som spiller: Kazir ønsker ikke at hjælpe gruppen ud. Han fører dem længere ned i dybet i håbet om at finde magiske hemmeligheder. Kazir er ved at blive lokket af en ond guddom at blive en udød.

Penelope (tyven): Penelope er optændt af en ny drivkraft, som til tider virker skræmmende, men også får Gretchen til at føle, at Gretchens prædiken styrker moralen.

Det ved du som spiller: Penelope er hele tiden på randen af ekstase, som en dæmon bruger til at lokke hende til at indsamle sjæle med løftet om at få hende ud herfra.

Tormund (paladinen): Gretchens udkårne Tormund er hendes trofaste støtte, selvom han virker mere skrøbelig. Han skal blot holde ud lidt endnu.

Det ved du som spiller: Tormund føler, at det hele er en straf fra hans gud. Derfor forsøger han at ofre sig for at redde de andre og slippe for smerten. Men han er samtidig forelsket i Penelope.

Regler

Alle spillere har et antal livspoint og et sæt evnekort med positive (eller negative) værdier. En spilperson er død, når han eller hun hverken har flere livspoint eller evnekort tilbage. Man er altså ikke død, selvom man opbruger alle livspoint. Evnekort skal altid holdes skjult for de andre spillere

Kampe er opdelt i fem faser:

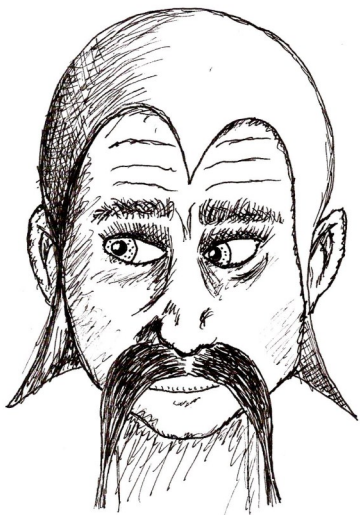
Åbningsfasen. Modstanderens kampevne afsløres. Værdien af kampevnen er det antal point, spillerne skal nå op på.

Forhandlingsfasen. Spillerne byder ind med deres bidrag til kampen i form af kort eller livspoint. Det er tilladt at bluffe om de kort, man bidrager med. Hver spiller kan bidrage med lige så mange kort, som han eller hun har lyst til – eller slet ingen.

Indsamlingsfasen. Alle spillere afleverer deres evnekort uden at vise dem til andre. Livspoint afleveres først til sidst.

Vendefasen. Kortene blandes og afsløres. Værdien tælles sammen og sammenlignes med monstrets kampevne.

Livspointsfasen. Hvis den samlede værdi af evnekortene ikke er lig med eller større end monstrets kampevne, så skal spillerne forhandle om, hvem der skal betale livspoint nok til at opveje forskellen.



Kazir Firestone

Troldmanden

Kazirs hemmelighed: Kazir udgiver sig for at være en skolet troldmand, men er en amatør, der har fået sin viden fra forbudte skrifter og pagter med mørke kræfter. Han er selv overbevist om, at han er en ægte troldmand.

Kazir blev vraget af sin mester. Han havde ikke talentet, manglede fokus og ville aldrig nå langt nok. Han blev smidt ud med besked på at finde sig en anden

profession. Men Kazir fortsatte sine troldmandsstudier på egen hånd. Nu er han selvlært. Han har ikke den boglige viden eller formelle træning, men han er sikker på sit talent.

De uindviede kalder Undermountain for en gal troldmands fæstning. Men det er kun for dem, der ikke ved, hvad de søger dernede. Kazir ser stedet som en udfordring, bygget af én af alle tiders mægtigste troldmænd og hans lærlinge for at rumme en viden om magi, man kun kan nå ved at få prøvet sine evner til det yderste. For Kazir er Undermountain nøglen til at nå det næste stadie i sine færdigheder. Det er en legeplads, hvor han kan bruge den magi, som man normalt kun får lov at læse om. Magi som kun kommer til sin ret på steder som Undermountain. Kazir er erfaren nok til prøvelsen. Han er ingen overmodig lærling.

De andre

Alk (dværge): Dværgene er ignoranter, fordi de ikke forstår sig på ægte magi. Men der er ingen grund til at tirre en fyr, der kan stille sig i vejen for den næste ork.

Det ved du som spiller: Alk tror, at dværgene er mennesker overlegne. Han foregiver også at vide alt, men kan ikke skelne overtro fra fakta.

Gretchen (præstinden): Religiøs ildsjæl. Tror, hun er udset til at bekæmpe en stor ondskab. Når hun forsøger at lede en bøn, virker det som om hun ikke kender skrifterne.

Det ved du som spiller: Gretchen har bildt sig ind, at hun er forlovet med Tormund. Hun er også smidt ud af sin kirke.

Penelope (tyven): Kazir stoler ikke på tyve, men Penelope virker mere som tyv af eventyrlyst end grådighed, og det finder Kazir opmuntrende.

Det ved du som spiller: Penelope er blevet tvunget på denne mission af en magtfuld Lord, der har sat en pris på hendes hoved, efter hun stjal fra ham.

Tormund (paladinen): Gudsfrygt og tro på sværdets magt er to ting, Kazir ikke kan fordrage. Tormund holder også lidt for meget øje med, hvad Kazir foretager sig.

Det ved du som spiller: Tormund er alkoholiker og er plaget af skyldfølelse, fordi han har slået en mand ihjel i et barslagsmål.

Zilas: Rangeren Zilas er Gretchens tvillingebror. Kazir skylder ham en stor sum penge, som Zilas brugte på at bestikke en fængselsvagt til at slippe Kazir fri, efter han stod anklaget for at have udøvet forbudt magi i en by oppe nordpå.

stop!

har du læst den første side?

godt, krøl den sammen og smid den væk

Uddrag fra Kazirs Dagbog

Dag 13

Ingen bemærkede, at jeg fillede lidt med mønten, da dværgeren slog plat og krone for, om vi skulle tage gangen til højre eller venstre. Vi er ganske vist uden for det kort, rangeren havde skaffet, men jeg er sikker på, at venstre var den rigtige vej.

Dag 18

Fandt en grotte med troglodytter i dag. Jeg må indrømme, at jeg havde forventet mig noget mere af det her sted. Men det er åbenbart ikke bag hvert hjørne, at overraskelserne lur.

Dag 22

I dag blev jeg selv i tvivl om, hvilken vej vi skal. Jeg tror, vi stadig er på rette vej, men burde vi ikke være nået frem?

Dag 30

Fandt endelig en formularbog. Jeg har ikke haft tid til at studere den nærmere, men den ser lovende ud. Det ligner ikke magi, man finder i skolebøgerne.

Dag 52

Tæt på at gå galt. Vi har barrikaderet os, og jeg har sikret døren med min magi. Jeg må indrømme, at vi nok er i knibe. Det kommer til at kræve noget drastisk.

Dag 64

Rangeren er død. Måske kom han for tæt på min ildkugle, men det var ikke min skyld. De flåede i ham, og hvis vi skulle overleve, kunne jeg ikke holde igen. Jeg gjorde det rigtige, men hvorfor kunne præsten ikke redde ham?

Dag 68

De andre tager det tungt. De har svært ved at acceptere, at rangeren døde ved et uheld. Lidt bedre beskyttelsesmagi eller lidt hurtigere reaktioner, og han ville stadig være her.

Jeg kunne selvfølgelig have brugt noget andet magi, men så var én af os andre måske død i stedet.

Dag 90

Nu er jeg faret vild. Jeg troede, jeg vidste, hvor vi var, men det er som om, gangene lever deres eget liv og hele tiden forandrer sig. Det er måske en del af prøven.

Dag 107

De andre vil ud. Jeg fortæner dem det ikke. Vi har fejlet prøven. Jeg skal bare bruge en teleportationsformular.

Dag 120

Fandt endelig den rigtige skriftrulle. Forsøger ritualet, næste gang vi når til et sikkert sted.

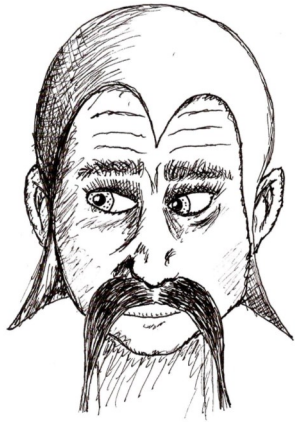
Dag 123

De andre tror, det var stedets forbandelse, men var det mig, der ønskede os dybere ned i stedet for op?

Dag 177

Jeg kan selv lære den rigtige magi. Jeg ved, at der er en lettere vej, men jeg tør ikke tænke på prisen. Fristelsen er stor, men vil jeg virkelig dømmе mig selv til et evigt liv i mørket, selvom det vil give mig alt, hvad jeg har drømt om?

»I har nu forsøgt at finde en vej ud så længe, at I har mistet al fornemmelse af tid. Er der gået måneder, år eller årtier? I lever af, hvad I kan finde, og hver dag er en konstant kamp for overlevelse i et fjendtligt miljø. Alligevel fortsætter I, for udgangen kunne jo være lige omkring det næste hjørne.«



Kazir Firestone

Troldmanden

Kazirs hemmelighed: Kazir har bevidst ført dem dybere og dybere ned i Undermountain. Det er en hemmelighed, han ikke tør indrømme over for sig selv, men han ved det. Når han ligger vågen om natten og er tættest på at indrømme sin medskyld i deres skæbne, så fortæller han sig selv, at det er det fornuftige valg at drage dybere ned. Ned til hemmelighederne, som kan hjælpe dem ud.

Kazir kunne have ført dem sikkert ud for længe siden. Han havde muligheden, da de fandt en skriftrulle med en teleportationsformular. Men da han som en del af ritualet skulle fæstne sit indre blik på destinationen, kunne han kun tænke på den dybeste del af Undermountain, de havde besøgt, og det var dér, magien førte dem i stedet for ud i sollyset. Nu er skriftrullen brugt og borte, men Kazir hævder, at han er lige ved selv at have gennemskuet, hvordan teleportationsmagien virker, så han kan få dem ud med sin ege magi, når den sidste brik falder på plads.

Han er besat af tanken om, at magiens dybeste hemmeligheder er lige ved at være inden for hans rækkevidde. Han skal bare lige et skridt videre. Det har udviklet sig til en vrangforestilling. Nu udvælger han omhyggeligt legemsdele og organer fra de monstre, de dræber, og æder dem oftest rå i det falske håb, at han på den måde får indsigt i magien.

Hans søgen efter magiens hemmeligheder er ikke gået ubemærket hen. I drømme er han flere gange blevet fristet af dæmønguden Demogorgon, som tilbyder ham indsigt i bytte for, at Kazir vælger at blive udød, en lich. Denne fristelse plager Kazir, og hans dårlige samvittighed over, at han allerhelst vil sige ja tak til tilbuddet, har manifesteret sig i en sygelig angst for udøde. Han er også overbevist om, at der er en vampyr i blandt dem.

De andre

Alk (dværgeren): Det var Alk, der fik ledt gruppen på vildspor, fordi han ikke kan finde vej. Nu tror han, at han bliver udødelig ved at spise guld.

Det ved du som spiller: Alk forsøger at finde sine forfædres hjem i dybet, men er nødt til at slippe af med resten af gruppen først.

Gretchen (præstinden): Er blevet gal og fabler om en guddommelig mission, som hele tiden skifter mål. Hun insisterer på at fortsætte færdigen, selvom de dårligt når at hvile.

Det ved du som spiller: Gretchen er overbevist om, at gruppen allerede er døde, og de blot holdes i live af hendes gud, indtil de har løst én eller anden mission og bekæmpet en stor ondskab.

Penelope (tyven): Kazir kender tegnene, for dæmonerne hvisker også hans ører. Men han er alligevel misundelig på Penelope, for måske har hun indgået en pagt, der var tiltænkt Kazir?

Det ved du som spiller: Penelope er hele tiden på randen af ekstase, som en dæmon bruger til at lokke hende til at indsamle sjæle med løftet om at få hende ud herfra.

Tormund (paladinen): Tormund er ved at falde fra hinanden. Han er ubrugelig som leder, men Kazir støtter Tormund, for han ønsker ikke selv at være den, der får skylden for deres næste nederlag.

Det ved du som spiller: Tormund føler, at det hele er en straf fra hans gud. Derfor forsøger han at ofre sig for at redde de andre og slippe for smerten. Men han er samtidig forelsket i Penelope.

Regler

Alle spillere har et antal livspoint og et sæt evnekort med positive (eller negative) værdier. En spilperson er død, når han eller hun hverken har flere livspoint eller evnekort tilbage. Man er altså ikke død, selvom man opbruger alle livspoint. Evnekort skal altid holdes skjult for de andre spillere

Kampe er opdelt i fem faser:

Åbningsfasen. Modstanderens kampevne afsløres. Værdien af kampevnen er det antal point, spillerne skal nå op på.

Forhandlingsfasen. Spillerne byder ind med deres bidrag til kampen i form af kort eller livspoint. Det er tilladt at bluffe om de kort, man bidrager med. Hver spiller kan bidrage med lige så mange kort, som han eller hun har lyst til – eller slet ingen.

Indsamlingsfasen. Alle spillere afleverer deres evnekort uden at vise dem til andre. Livspoint afleveres først til sidst.

Vendefasen. Kortene blandes og afsløres. Værdien tælles sammen og sammenlignes med monstrets kampevne.

Livspointsfasen. Hvis den samlede værdi af evnekortene ikke er lig med eller større end monstrets kampevne, så skal spillerne forhandle om, hvem der skal betale livspoint nok til at opveje forskellen.



Penelope Swift-hand

Tyven

Penelope har stjålet Dragejuvelen fra Kaliffen af Niraham og besejret barbakongen Rolf Firhånd i drikkespil. Men alligevel har Undermountains rygte været nok til at spolere hendes nattesøvn med mareridt den sidste uge, inden de blev sænket ned gennem brønden i Den Gabende Portal.

Men når en Lord fra Waterdeep har sat en pris på dit hoved, så vil enhver eventyrer med en drøm om at blive den rigeste snigmorder

i Faerun forsøge at opstøve dig. Så når Lorden giver dig chancen for selv at vinde den pris, så gør du klogt i at gribe den chance. Men Penelope havde ikke drømt om, at chancen indebar en tur ned i den uendelige, klamme og forheksede dungeon, Undermountain, som ellers kun besøges af tåber.

Heldigvis er hun ikke alene. Fem andre tåber har angiveligt helt frivilligt valgt at tage derned. Sikkert i håb om rigdom og berømmelse. Den kan Penelope sagtens spille med på. Hun skal blot derned, finde et passende trofæ til Lorden, så han kan prale over for de andre i Rådet, og så kan hun slippe væk og aldrig mere behøve krybe rundt dybt nede i en troldmands perverse underjordiske fæstning.

De andre

Alk (dværgen): Selvom dværgen praler med sin økse og pladerustning og fortæller om de orkskaller, han har kløvet, så er han en gemen tyv og svindler. Vend ikke ryggen til ham.

Det ved du som spiller: Alk tror, at dværge er mennesker overlegne. Han foregiver også at vide alt, men kan ikke skelne overtro fra fakta.

Tormund (paladinen): Ikke lige Penelopes type, men det er svært ikke at rødme, når kigger på én med de dybe blå øjne. Man hører dårligt, hvad han siger, og alligevel følger man hans ordrer, fordi man gerne vil, hvis man altså ikke lige ryster det af sig, at han er et så forbandt godt skår med en rå charme.

Det ved du som spiller: Tormund er alkoholiker og er plaget af skyldfølelse, fordi han har slået en mand ihjel i et barslagsmål.

Gretchen (præstinden): Hun kan vise sig at være alletiders, hvis hun kan lade være med at indtage mor-rollen og prædike om sin gud. Men hun har selv valgt at komme med os ned i Undermountain, så hun må være mere krigerpræst end tempelprædikant.

Det ved du som spiller: Gretchen har bildt sig ind, at hun er forlovet med Tormund. Hun er også smidt ud af sin kirke.

Kazir (troldmanden): Verden drejer sig om magi ifølge alle troldmænd, men man kommer nu ofte lige så langt med snilde og et velplaceret knivsblad. Forhåbentligt er han en praktiker og ikke den tøvende akademiker, der tænker så længe, at vi andre når at blive ædt af et tentakelmonster, før han får fundet ildkuglen frem.

Det ved du som spiller: Kazir er slet ikke oplært troldmand, men roder med mørke kræfter, han ikke kan kontrollere.

Zilas (rangeren): Smidig som en kat i alle bevægelser og har allerede vist sig som fornuftens stemme og den diplomat, der kan sørge for, at vi kommer gennem det her uden at falde hinanden i ryggen. Men han ved også, at jeg kun er her, fordi der en dusør på mit hoved. Jeg håber ikke, han har i sinde at indkassere den.

stop!

har du læst den første side?

godt, krøl den sammen og smid den væk

Uddrag fra Penelopes Dagbog

Dag 12

Gangene følger ikke længere det kort, vi har købt. Dværgen siger, hans stedsans under jorden nok skal få os frem og hjem igen. Men mere end én gang har han slået plat og krone for, hvilken vej vi skulle tage.

Dag 16

En ny magisk daggert! Måske er vi alligevel på rette vej?

Dag 28

Dværgen slår nu plat og krone hver gang. Han prøver at skjule det, men han kan ikke snyde mig. Han har ingen anelse om, hvilken vej vi skal.

Dag 39

Vi må være tæt på overfladen igen. Vi krydsede en underjordisk flod i dag, og der flød tang, som kun vokser i havet.

Dag 55

Dette er måske den sidste gang, jeg skriver i dagbogen. Vi har barrieret os i et rum, men selv med troldmandens magi er jeg ikke sikker på, at døren holder natten igennem.

Dag 64

Zilas er død. Jeg orker ikke at skrive mere. Den kamp var så kaotisk, og alt gik galt.

Dag 72

Jeg har fundet en guldring. Troldmanden siger, den ikke er magisk, men jeg så hans ansigt, da han kastede sin identifikationsmagi på den. Ringen er noget særligt, og jeg beholder den.

Dag 85

Gharekishuz talte til mig i nat. Mit hjerte bankede som en skolepiges. Han hviskede til mig i min drøm, at han kunne få os alle ud herfra.

Dag 91

Jeg ved, det er forkert, men jeg kan ikke lade være med at tænke på Gharekishuz, og hvordan hans hvisken får mig til at skælve og varmer mit underliv som flød der lava i mine årer. Jeg ved, at Han sikkert kan læse mine tanker, men jeg ved ikke, hvor længe jeg kan vente.

Dag 105

Det føles, som om jeg skal sprænges. Hver en bevægelse får mig i ekstase, og endnu er Gharekishuz kun hos mig med sin stemme. Jeg kan ikke længere sige nej til Ham.

Dag 157

Kun 8.200 sjæle tilbage. Hvorfor skal vi hele tiden holde hvil? Jeg mærker ikke længere sår og træthed, jeg mærker kun, hvordan Gharekishuz er så tæt ved mig, at det føles som om hans krop er millimeter fra min. Hvor længe kan jeg holde denne ekstase ud?

Dag 193

Gretchen bad mig hjælpe med at rense Tormunds sår. Lugten af det varme, friske blod får mit hjerte til at banke. Det lugter af liv og rå elskov. Jeg ved ikke, om jeg kan stå for fristelsen til at prøve at smage bare en dråbe.

»I har nu forsøgt at finde en vej ud så længe, at I har mistet al fornemmelse af tid. Er der gået måneder, år eller årtier? I lever af, hvad I kan finde, og hver dag er en konstant kamp for overlevelse i et fjendtligt miljø. Alligevel fortsætter I, for udgangen kunne jo være lige omkring det næste hjørne.«



Penelope Swifthand

Tyven

Penelopes hemmelighed: Penelope har indgået en pagt med dæmonen Gharekishuz, som har besat hende. Ikke på den måde, der kræver en eksorcisme, men som en erotisk tvangstanke om en elsker, der holder hende på kanten af ekstase.

Gharekishuz har lovet Penelope at redde hende fra Undermountain, men først skal hun skaffe ham 9.999 sjæle. Det er kun tænkende væsner, der har en sjæl, så dyr, slimmonstre, udøde og mange andre typer monstre har ingen sjæl, som Penelope kan bruge til at indfri sin kontrakt og komme tættere på friheden og på at blive forenet med Gharekishuz, sådan som han har lovet.

Hun ved, at Gharekishuz er en dæmon, og at han sandsynligvis vil slå hende ihjel. Men selvom hun er skræmt, så kan det ikke stoppe, at hun er draget til ham af sine dyriske lyster.

Penelope giver dværgen Alk skylden for, at de er faret vild. Hun mener, at det var ham, der førte dem bort fra den rigtige kurs, og han har kun bragt dem uheld, siden de steg ned gennem brønden.

Penelopes sanser er sporet fuldstændig ind på to ting: Hendes ekstase og at samle sjæle ind til Gharekishuz. Den mindste berøring kan føles som en orgasme, men uden forløsning, og smerte er kun med til at forstærke ekstasen.

Hun er fascineret af sine eventyrkammeraters blod. Det er varmere, friskere og mere levende end blodet fra de væsner, de møder i Undermountain. Hun kan ikke lade være med at røre ved eller snuse til de andres sår, når de er helt friske.

På nuværende tidspunkt er Penelope blot 99 sjæle fra at have opfyldt sin del af kontrakten.

De andre

Alk (dværgen): Påstår stadig at kunne finde vej, men virker mere besat af at finde den næste guldmønt end af at finde tilbage til brønden. Hans blod lugter også sært.

Det ved du som spiller: Alk forsøger at finde sine forfædres hjem i dybet, men er nødt til at slippe af med resten af gruppen først.

Tormund (paladinen): Penelope forsøger at holde sig på afstand. Hun frygter, at han kan fornemme hendes urene pagt, og samtidig er hun ikke sikker på, at hun kan holde sin liderlighed tilbage, hvis hun kommer for tæt på. Men hans blod lugter så godt, at det er fristende at smage bare én dråbe.

Det ved du som spiller: Tormund føler, at det hele er en straf fra hans gud. Derfor forsøger han at ofre sig for at redde de andre og slippe for smerten. Men han er samtidig forelsket i Penelope.

Gretchen (præstinden): Tror stadig, at det handler om mere, end bare at få fundet den nærmeste vej ud. Hvad er det for en større mening med vores skæbne, som hun tror på?

Det ved du som spiller: Gretchen er overbevist om, at gruppen allerede er døde, og de blot holdes i live af hendes gud, indtil de har løst én eller anden mission og bekæmpet en stor ondskab.

Kazir (troidmanden): Mumler for sig selv og virker mere distræt. Alligevel er der en ild i hans øjne, og han er den første til at vågne hver morgen og skynde på de andre, som om han fornemmer, at vi er tæt på at indhente noget. Eller måske at noget forfølger ham.

Det ved du som spiller: Kazir ønsker ikke at hjælpe gruppen ud. Han fører dem længere ned i dybet i håbet om at finde magiske hemmeligheder. Kazir er ved at blive lokket af en ond guddom at blive en udød.

Regler

Alle spillere har et antal livspoint og et sæt evnekort med positive (eller negative) værdier. En spilperson er død, når han eller hun hverken har flere livspoint eller evnekort tilbage. Man er altså ikke død, selvom man opbruger alle livspoint. Evnekort skal altid holdes skjult for de andre spillere

Kampe er opdelt i fem faser:

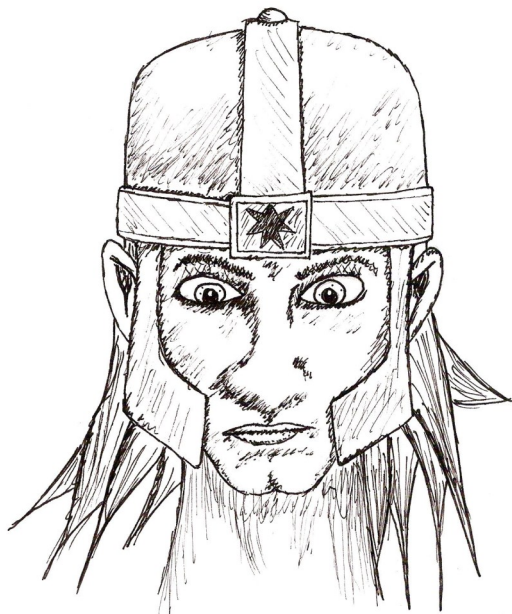
Åbningsfasen. Modstanderens kampevne afsløres. Værdien af kampevnen er det antal point, spillerne skal nå op på.

Forhandlingsfasen. Spillerne byder ind med deres bidrag til kampen i form af kort eller livspoint. Det er tilladt at bluffe om de kort, man bidrager med. Hver spiller kan bidrage med lige så mange kort, som han eller hun har lyst til – eller slet ingen.

Indsamlingsfasen. Alle spillere afleverer deres evnekort uden at vise dem til andre. Livspoint afleveres først til sidst.

Vendefasen. Kortene blandes og afsløres. Værdien tælles sammen og sammenlignes med monstrets kampevne.

Livspointsfasen. Hvis den samlede værdi af evnekortene ikke er lig med eller større end monstrets kampevne, så skal spillerne forhandle om, hvem der skal betale livspoint nok til at opveje forskellen.



Tormund Goodknight Paladinen

Tormunds hemmelighed: Tormund har for få dage siden slået en uskyldig mand ihjel i et barslagsmål. I desperation over sin synd har han derfor sagt ja til at drage med en flok eventyrere ned i Undermountain. Måske kan han dernede i mørket gøre bod eller konfrontere sine indre demoner.

Tormund har svoret at beskytte de uskyldige med sit eget liv. Som paladin er han sin guds redskab og en brik i et større spil. Det er en rolle, Tormund allerinderst inde altid har tvivlet på, at han kunne leve op til. En paladin er et ideal, som skal udstråle håb, og at der er noget, der er større end mennesket selv. Men selvom præster og ældre paladiner hævder at have set potentialet i Tormund, har han aldrig selv mærket det. Derfor har han været tyngt af skyldfølelse, fordi han føler, hans karriere er en løgn, og han nærmest væmmes, når folk udpeger ham til en helt.

Tormund føler dog en stærk beskyttertrang. Den praktiske del af paladiningeringen kommer nærmest instinktivt til ham. Men det er idealet om den guddommelige rene sjæl, han ikke kan se sig selv leve op til. Hans retfærdighedssans drives frem af raseri, og det er ikke gudens hånd, der fører sværdet mod ondskaben. Det er Tormunds eget had. Og han ved, at det er forkert, og derfor hader han sig selv.

Tormund mærkede første gang, at han slet ikke burde være paladin, da han fulgte et par troldmænd ned i ruinerne under Dunkelborg for at lede efter en tabt bog. Dernede stod han ansigt til ansigt med genfærdene af de forbrydere, der var døde i fangekældrene under borgen, og han mærkede en frygt, som lammede ham. Der var ingen guds beroligende hånd, som gav ham mod til kæmpe. Kun frygt.

Tormund er begyndt at drikke. Først et par ekstra glas vin til måltiderne, men nu flakker han hver nat mellem skumle værtshuse. Vinen, øllet og brændevinen lægger et slør over sandheden og dulmer den smertefulde bevidsthed om, at han i sine egne øjne er en bedrager, som små børn ikke burde se op til.

Det var på én af disse natlige svireture, at Tormund en morgen ved daggry fandt sig selv stående med et bloddryppende sværd i hånden i et mennesketomt værtshus med liget af en ung mand ved sine fødder. Siden den morgen har Tormund været på flugt - fra sig selv.

De andre

Alk (dværgen): Tormund kan ikke greje, hvor erfaren en kriger Alk er. Det virker som om, han er lidt for sikker på, at hans slægtsnavn er alt, hvad han behøver på slagmarken. Men han vil være en nyttig guide under jorden, så de kan komme hurtigt ud igen.

Det ved du som spiller: Alk tror, at dværge er mennesker overlegne. Han foregiver også at vide alt, men kan ikke skelne overtro fra fakta.

Gretchen (præstinden): Gretchen giver Tormund for meget opmærksomhed, som han ikke ønsker. Hun taler om hellige missioner, mens Tormund helst vil være fri for kirkens åg.

Det ved du som spiller: Gretchen har bildt sig ind, at hun er forlovet med Tormund. Hun er også smidt ud af sin kirke.

Kazir (troldmanden): Du stoler ikke på troldmænd, men respekterer dem. Kazir virker meget ivrig efter at vise sine evner.

Det ved du som spiller: Kazir er slet ikke oplært troldmand, men roder med mørke kræfter, han ikke kan kontrollere.

Penelope (tyven): Penelope vil lige som Tormund helst være et andet sted, men vil hun så gerne slippe væk, at hun vil lade gruppen i stikken eller lige frem falde dem i ryggen?

Det ved du som spiller: Penelope er blevet tvunget på denne mission af en magtfuld Lord, der har sat en pris på hendes hoved, efter hun stjal fra ham.

Zilas: Rangeren Zilas er Gretchens tvillingebror. Han virker som den mest normale af alle og formår at bringe et sjældent smil på Tormunds læber. Men Tormund er også sikker på, at han så Zilas den aften på værtshuset, så måske kender han Tormunds hemmelighed?

stop!

har du læst den første side?

godt, krøl den sammen og smid den væk

Uddrag fra Tormunds Dagbog

Dag 13

Så tager jeg hul på min sidste flaske. Forhåbentligt kan den holde til vi er ude herfra igen, eller et barmhjertigt slimmonster gør en ende på mig.

Dag 19

Flasken er tom, og jeg lever stadig. Gad vide om, dværgen har noget sprit? Så tilfældigt som han ser ud til at føre vej kunne tyde på det.

Dag 36

Jeg føler mig mere og mere overbevist om, at det her er en forsmag på helvede. Mine fødder er blodige efter vablerne, og alligevel er vi nødt til hele tiden at bevæge os længere og længere ind i disse kolde og klamme huler.

Dag 57

Jeg tilbød de andre at holde ildgoblinerne tilbage, så de kunne nå i sikkerhed, men Zilas havde åbenbart en bedre idé. Nu sidder vi så her bag vores barrikade. Det er kun et spørgsmål om tid.

Dag 64

Zilas er død. Jeg troede, jeg holdt øje med ham, men på et splitsekund må jeg have været uopmærksom. Det burde have været mig og ikke ham.

Dag 88

Ingen mad, og min rustning er begyndt at falde fra hinanden, der hvor læderremmene rådner op. Dværgen foreslog, at vi kunne spise slim fra væggene. Jeg har ikke set ham selv prøve det. Det eneste han bekymrer sig om er det guld, vi finder. Hvad har han tænkt sig at bruge det til?

Dag 101

Fandt et nyt brystpanser. Det hjalp ganske vist ikke den tidligere ejer. Ville hellere have fundet en kro med en varm seng og en kold snaps.

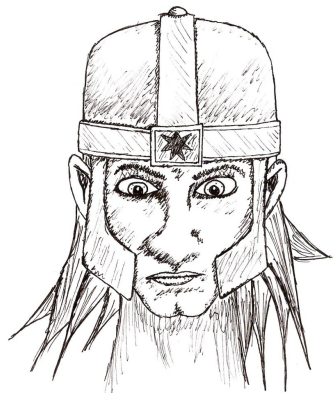
Dag 154

Kæmpede mod udøde i dag. Kampen føltes som om den ingen ende ville tage, og jeg var ved at kaste op over stanken, de glødende øjne og de kolde hænder, der hev og flåede i os. Men for en gangs skyld ønskede jeg ikke at dø.

Dag 392

Vi slipper aldrig ud. Det har jeg for længst indset. Men hvor længe kan de plage os? De andre virker som om, de stadig tror på en højere mening, som om de har et mål. Kunne jeg dog blot gøre bod for mine synder, så de andre kunne undslippe.

»I har nu forsøgt at finde en vej ud så længe, at I har mistet al fornemmelse af tid. Er der gået måneder, år eller årtier? I lever af, hvad I kan finde, og hver dag er en konstant kamp for overlevelse i et fjendtligt miljø. Alligevel fortsætter I, for udgangen kunne jo være lige omkring det næste hjørne.«



Tormund

Goodknight

Paladinen

Tormunds hemmelighed: Tormund er forelsket i tyven Penelope, men kan en person, som hader sig selv, elske en anden? Tormund ved heller ikke, at Penelope har indgået en pagt med en dæmon.

Tormund er overbevist om, at de er fanget i dungeonen som en straf fra hans gud. De andre er muligvis også syndere, men Tormund har svigtet sin gud, og det har bragt forbandelsen over dem alle.

Visheden om, at de alle lider på grund af Tormunds synd, har overbevist ham om, at må ofre sit eget liv for at redde de andre. Ikke som selvmord men beskytte de andre mod farer uden at ænse sin egen sikkerhed. Tormund føler især, at han havde chancen for at redde gruppen fra at blive trukket med ned i hans fortabelse, da rangeren Zilas døde. Tormund har gennemgået de fatale sekunder igen og igen i en endeløs mental selvfortur, hvor han bebrejder sig selv for at have tøvet en brøkdelt af et sekund, hvor han kunne have taget slaget og reddet Zilas.

Tormund hader sig selv, men han hader også sin gud, for han føler, at han aldrig skulle have været udvalgt som en beskytter. Inderst inde er Tormund en kujon, mener han selv. Det må hans gud have vidst og alligevel lagde guden uskyldige liv i Tormunds hænder. Selvom Tormund nu vil ofre sig selv for at redde de andre, så ønsker han heller ikke at slå flere ihjel i sin guds navn. Han bruger derfor ikke længere sit sværd. Det har han kastet bort og bruger nu en simpel trækølle eller blot de bare næver. Hans rustning er plettet af rust, blod og snavs, og alligevel ser de andre stadig op til ham som en modig kriger, der kan beskytte dem.

Opholdet i mørket og de evige kampe fra rum til rum har tæret på Tormunds sind. Hans humør svinger mellem ukontrolleret raseri i kamp, til gråd når han holder vagt, mens de andre sover. Han plages af et mareridt, hvor det er ham selv, der svinger sværdet og slår Zilas ihjel.

De andre

Alk (dværgen): Alk er ikke den stolte kriger, Tormund havde håbet på. Alk er blot en afdanket alkoholiker, der er blevet vanvittig og nu spiser guldstykker og ædelsten.

Det ved du som spiller: Alk forsøger at finde sine forfædres hjem i dybet, men er nødt til at slippe af med resten af gruppen først. Alk var skyld i, at gruppen fór vild.

Gretchen (præstinden): Tormund hader på en gang Gretchen for hendes klippefaste tro og ser på samme tid et glimt af håb. Vil de finde vejen ud, hvis Tormund finder tilbage på sin rette vej?

Det ved du som spiller: Gretchen er overbevist om, at gruppen allerede er døde, og de blot holdes i live af hendes gud, indtil de har løst én eller anden mission og bekæmpet en stor ondskab.

Kazir (trolldmanden): Kazir er det sidste håb om at se dagslys igen. Hvis han blot kan finde den rette magi, før han mister forstanden.

Det ved du som spiller: Kazir ønsker ikke at hjælpe gruppen ud. Han fører dem længere ned i dybet i håbet om at finde magiske hemmeligheder. Kazir er ved at blive lokket af en ond guddom at blive en udød.

Penelope (tyven): Alt er koldt og dødt hernede, bortset fra Penelope, der virker mere varm og levende end nogensinde.

Det ved du som spiller: Penelope er hele tiden på randen af ekstase, som en dæmon bruger til at lokke hende til at indsamle sjæle med løftet om at få hende ud herfra.

Regler

Alle spillere har et antal livspoint og et sæt evnekort med positive (eller negative) værdier. En spilperson er død, når han eller hun hverken har flere livspoint eller evnekort tilbage. Man er altså ikke død, selvom man opbruger alle livspoint. Evnekort skal altid holdes skjult for de andre spillere

Kampe er opdelt i fem faser:

Åbningsfasen. Modstanderens kampevne afsløres. Værdien af kampevnen er det antal point, spillerne skal nå op på.

Forhandlingsfasen. Spillerne byder ind med deres bidrag til kampen i form af kort eller livspoint. Det er tilladt at bluffe om de kort, man bidrager med. Hver spiller kan bidrage med lige så mange kort, som han eller hun har lyst til – eller slet ingen.

Indsamlingsfasen. Alle spillere afleverer deres evnekort uden at vise dem til andre. Livspoint afleveres først til sidst.

Vendefasen. Kortene blandes og afsløres. Værdien tælles sammen og sammenlignes med monstrets kampevne.

Livspointsfasen. Hvis den samlede værdi af evnekortene ikke er lig med eller større end monstrets kampevne, så skal spillerne forhandle om, hvem der skal betale livspoint nok til at opveje forskellen.