

# Myrefolkets træ

Også kendt som *Skovens hemmelighedsfulde miner*

*Dybt inde i skovene er et forunderligt træ. Det strækker sig mod himlen, som ingen andre træer gør det, og det er enormt. Det får de omkringstående træer til at ligne græs, og menneskene ved dets rødder myrer.*

*Faktisk er der et myrebo under træet, og myrerne er en slags mennesker, eller rettere et myrefolk, der udspringer af mennesker og ældgamle, bizarre alkymistiske eksperimenter.*



Et scenarie til *Hinterlandet* af Morten Greis Petersen

## Anvendelse

Myrefolket er blevet mere aktivt end normalt, og de kidnapper stadig flere rejsende i området. Deres patruljer rækker videre end sædvanligt, og det forstyrrer handelen og roen omkring Fæstningen, hvor kommandant Lucinius modtager klager fra handelsfolk, urteplukkere og andre over, at nogen eller noget overfalder og kidnapper de rejsende. Det sker i nærheden af de store skove, og områder, der tidligere var nogenlunde sikre, er ikke længere sikre at rejse i. Han har derfor indkaldt heltene til at rejse ind i skoven og undersøge hvem eller hvad, det er, der står bag. Ifølge de klagende så har forsvindingerne deres ophav ved det kæmpemæssige træ. Kommandant Lucinius tilbyder 25 dukater og plyndringsretten til dem, der undersøger det store træ og finder ophavet - og standser det - til de mange forsvindinger.

Det kan også ske, at heltene på deres rejser gennem Hinterlandet har set eller hørt om det enorme træ, og at de af nysgerrig beslutter sig for at udforske stedet, eller at de vil komme de plagede hinterlandske stammer eller urteplukkerne til hjælp, da flere af deres folk er forsvundet nær træet.

Der er syv dages rejse til det store træ inde i skoven, og træet kan ses efter fem dages rejse, da det rejser sig over skoven.

## Rammen

Hulesystemet er et af de mest usædvanlige i Hinterlandet. Det består af tre etager, hvor det midterste er grundplanet, og det ligger over jorden men under træet, mens det øverste plan er oppe i selve træet, og det nederste er under jorden i resterne af nogle kældre. Der er flere indgange til grundplanet, hvoraf de to af dem er via den å, som løber gennem træet, eller som træet er vokset henover.

Hulesystemet rummer mange mysterier, og det er beboet af de anonyme eller ansigtsløse myrefolk, som hverken har navne eller identitet, men som driver stedet med flid. De holder mange slaver, som langsomt er ved at undergå en forvandling, og det er kun de mest friske af slaverne, som det er muligt at snakke med.

*Bemærk:* Hulesystemet er stort, og det kan være svært at nå hele hulesystemet i en enkelt spilgang.



## Baggrund

Dybt inde i skoven, eller der hvor skoven nu ligger, var der en gang for længe siden en kæmpe storby, som nu er borte, men som efterlod sig mange ruiner. En af ruinerne indeholdt resterne af et alkymistisk projekt, og hen over det projekt er vokset et træ, som påvirket af den alkymistiske trolddom er vokset til forunderlig og gigantisk størrelse. Træet spænder 60m i diameter og dækker over hele ruinen. Træet er allerede ældgammelt, og elverne husker, at de allerede sang sange om det forunderlige træ for over 500 år siden.

Stedets besynderlige magi har fået en race af myrefolk til at opstå, og de har en art myretue under træet, som både rækker ned i jorden under træet og op i selve træet. Myrefolket ekspanderer, og de kidnapper derfor de lokale hinterlændinge

til udvide gangene under træet, og de tager også eventyrere fra fæstningen, der kommer for tæt på.

## 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 fremgår af bemærkningerne til spilleleder i parenteserne. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. Skoven er hjemsted for vilde stammer af orker, der kidnapper enhver, de ikke hugger ned, og deres ofre bliver slæbt bort til at arbejde i orkernes miner.
2. Ifølge pelsjægerne er der egne af skoven, som er forbudt for mennesker og lignende at komme i. Enhver der rejser i disse egne bliver ofre for selve skoven.
3. Ifølge urteplukkerne er der egne af skoven, som er fortryllet, og det kommer alt sammen fra en magisk kilde, der fører iskoldt fortryllet vand med sig fra de fjerne bjerge.
4. Skovene har alle dage været farlige, men de seneste måneder er det blevet værre, og mange ekspeditioner til skoven er slet ikke vendt hjem.
5. For nogle uger siden kom en flok eventyrere hjem med en rædselshistorie. De påstod, de havde mødt en hinterlænding, der berettede om kæmpe-insekter, der åd mennesker levende, men inden de fik forhørt ham grundigt, blev han ædt op af svamp indefra. Han rådnede bort på et par timer, mens han stadig var i live.
6. Dybt inde i skoven er der et træernes træ, som er så højt, at resten af skoven ligner forvokset græs omkring træet. Det er sået af kæmper, og de begravede en forunderlig skat under træet.

## Hulesystemets opbygning

Hulesystemet er centreret om bunden af et gigantisk træ, som er 60 meter i diameter og som vokser dybt inde i skoven. Der er 6-11 dagsrejser hertil, og hvoraf halvdelen af rejsen går gennem skov. Træet er så stort, at der løber en å ind under træet og ud på den anden side, og på træets underside er hulesystemets grundplan. Et niveau af hulesystemet er ovenover inde i selve træet, gravet ud af det levende træ, og et niveau befinder sig under grundplanet, hvor der er resterne af en ruin, og hvor myrefolkets slaver slider i minerne, og hvor åen hele tiden truer med at oversvømme hulerne.

## Beboerne

Hulesystemet er bedst at sammenligne med en slags myretue, men ingenlunde nogen normal af slagsen. Beboerne udgøres af myrefolket, deres drone-slaver og husdyrene, samt snyltedy, som har fundet en bolig i hulesystemet, men typisk en skjult fra myrefolket.

Myrefolket er aggressive krigere, som ikke tåler indtrængere, og ser indtrængere som potentielle slaver. Hvis deres modstandere kæmper hårdt, bliver de ikke forsøgt taget som slaver - og eventyrerne vil af den grund

sandsynligvis slet ikke forsøge blive taget som slaver - mens myrefolkets drone-slaver for det meste af tiden er blinde over for indtrængere og ignorerer dem, medmindre de er en trussel mod myrefolket.

### At snakke med beboere

Dette hulesystem har meget få beboere, som man kan snakke med. Der er edderkoppens fange Ailbe (rum #6) og slaverne Loukia, Joannina, Himmerius og Philaretos (rum #14), som man snakke med og rekruttere. Myrefolket og deres drone-slaver snakker ikke, og de er derfor ikke til at føre en samtale med, men man kan stadig anråbe dem og distrahere dem med råb og snak.

Det samme gælder for mange af dyrene (ormen, edderkoppen, møllet og sneglen) - de er ikke til at føre samtaler med, men man kan stadig tale til dem for at true og skræmme dem, eller til at distrahere dem eller trække sig forsigtigt bort fra dem.

### Hændelser

Der er ikke omstrejfende væsner i myrefolkets miner på samme måde som i andre hulesystemer, hvor der løbende er en chance for at nogle monstre måtte dukke op pludseligt.

Myrefolket og deres drone-slaver sover ikke, og de skelner ikke mellem dag og nat i hulesystemet, så de er aktive hele tiden. De har derfor kun meget få pauser, som de typisk bruger på at spise eller lignende, inden de fortsætter arbejdet. En følge er, at de opholdsrum, sovesale og køkkener, som findes i andre hulesystemer, ikke er i myrefolkets miner. I stedet er der konstant grupper af droner og myrefolk, som bevæger sig omkring.

I hulesystemet vil heltene således møde droner, myrefolk og andre væsner i nogle af følgende ærinder. Brug hændelserne til at skabe liv i hulesystemet og give spillerne en oplevelse af, at stedet har sit eget besynderlige liv og hverdag.

<b>Droner på arbejde (de gør typisk følgende opgaver)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• bærer udgravede sten fra minerne til "vaskeriet"</li> <li>• bærer "mælkevand" fra "vaskeriet" til rugekammeret eller "myremaskinen"</li> <li>• passe kæmpe bladlusene og malke dem</li> <li>• bære affald bort</li> <li>• bringe fanger til minerne</li> </ul>
<b>Myrefolket</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• fører en sværm af bladlus ud for at græsse eller hjem igen</li> <li>• kaster sig over en drone og fortærer den blodigt</li> <li>• bærer lys-sfærer fra "myremaskinen" til rugekammeret</li> </ul>
<b>Andet Kæmpe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jagtedderkoppen springer ud af sit skjul, fanger en drone og render væk med den</li> </ul>

## Belønning

Udforskning af området: 75 point for hvert rum (op til 1500).

Fælder, mysterier og vidundere	Antal eventyrpoint
<b>Mysterier:</b> Myremaskinen	200
<b>Mysterier:</b> Svampene	100
<b>Fælde:</b> Det røde mos	50/200
<b>Fælde:</b> Den grå skimmelsvamp	100/200
<b>Undere:</b> Brønden	200
<b>Undere:</b> Førstesalen skåret ind i det levende træ	200

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).

## Hulesystemet

Dybt inde skoven vokser træet. Det kan ses på lang afstand, da det enorme træ rager op over alle andre træer. Det står som en ensom kæmpe i skoven, og det bliver kun vanskeligt at finde vej dertil, når man er inde i skoven og de tætte trækroner blokerer for udsynet til himlen. Det er et surrealistisk syn på afstand at stirre på et træ, der rager så højt op over resten af skoven, at på fjern afstand ligner skoven et buskads, der vokser ved træets fødder.

### Vejen til træet i skoven

Det første heltene ser til træet inde i skoven, er da de finder en gigantisk rod, som ligger hen over jorden, og er flere meter tyk. Rodens ende er omtrent en halv kilometer fra selve stammen, og heltene kan nu følge roden til selve træet. Roden fører dem mod sydøst, og går de på rodens højre side kommer de til hovedindgangen, og går de på venstre side dukker åen op. De kan også gå på selve roden og i så fald kan de både se klippeblokkene, der flankerer hovedindgangen, og de kan se åen, som løber ud fra under træet (kun ved at cirkle rundt, kan de se, at åen faktisk kommer fra den modsatte side og løber under træet).

### Indgangene

Der er fire veje ind gennem træet. Der er hovedindgangen, som er lige til at finde, der er en skjult bagdør, og der er åens indgang og udgang.

**Hovedindgangen:** Indgangen er flankeret af klippeblokke. Der er dynger af både store og små, og mange af dem er mandshøje klippeblokke. Enkelte synes at bære ældgamle tegn på, at nogen engang har forsøgt at bearbejde dem, og de er måske levn fra et stenbrud eller en byggeplads (myrefolket har møjsommeligt flyttet stenene ud fra under træet, så de har kunne opbygge deres

huler; men det er ikke myrefolket, som har sat deres mærker i dem).

Som alle andre steder under træet er jorden dækket af sand ved indgangen, og der er mange spor i sandet af, at stedet bruges regelmæssigt.

**Bagdøren:** En skjult dør lavet af elvere, og som myrefolket ikke kender til. Døren er meget gammel, der er vokset græs op foran den, og dens overflade ligner træets bark, men tiden har forrådt den skjulte dør, som er blevet en anelse synlig, da træet er vokset lidt videre. Helte, der passerer døren, får lov at rulle et automatisk sansetjek mod sværhedsgrad 16. Hvis det er succesfuldt, bemærker de døren. Undersøges bagsiden af træet aktivt, kan den skjulte dør findes med et sansetjek 10. Se rum # for yderligere informationer.

**Åen:** Vandet strømmer ind og ud under træet med stor kraft. Træet går helt ned til vandets overflade, og kun ved at dykke kan man svømme ind under træet og komme denne vej ind i myrefolkets huler. Bemærk at det er en vanskelig og besværlig måde at komme ind i hulerne på.



## Stueetagen

Generelt for hele stueetagen: 2m til loftet, sanddækket gulv, vægge og lofter er træets underside.

*Gulvet er dækket af gråt sand, og væggenes nedre dele er sandet lerjord og glider over i undersiden af træet, som hviler over gangen som et hvælvet ved loft. Gangen er gravet ned gennem jorden under træet, og har selve træet som loft.*

*Luften er tør, og der dufter overvældende af tørrede planter, så føles luften krads at indånde.*

*Der er lavloftet i hulerne, sjældent er der over to meter højt, og selvom de fleste eventyrere kan gå oprejst, kan fornemmelsen af det lave loft hele tiden mærkes.*

## Hallen

Hallen snor sig ind under træet. Gulvet er dækket af sand, og luften er som alle andre steder tør. Mod syd slipper dagslyset ind og giver et vagt lys. Hallen ser megen aktivitet. Der er ofte droner på vej frem eller tilbage gennem hallen, men så længe heltene træder til siden, bruger dronerne ikke tid på dem. Regelmæssigt patruljerer også myrefolk gennem gangene, og de er lader ikke heltene være i fred.

Nede ved åen er en træbro bygget af ukendte væsener, som fører over åen. Broen er et oplagt sted til en dramatisk kamp, hvor man med stuntmanøvrer kan vælte fjender i vandet.

## Åen

En kraftig strøm driver vandet rask fremad. Inde under træet er åen 1½ meter dyb, men på østsiden, hvor vandet presses ud, falder dybden til omtrent en halv meter stenet bund, og vandet har stor kraft på her. Heltene kan vade langsomt men rimeligt stabilt rundt i åen. Myrefolket kan ikke lide vandet, og de eneste farer er kæmpesneglen

og jagtedderkoppen, der begge kan finde på at angribe heltene i deres sårbare position.

- Al kamp nede i vandet har *ulempe* på angrebene, hvis angriberen ikke har en måde at omgå udfordringen på (kæmpedderkoppen angriber fra lofte og vægge, mens sneglen er stor nok til at ignorere vandet).

## De oversvømmede gange

Fra åen er der to afstikkere, og begge er oversvømmede gange, hvor der også er 1½ meter dybt, og hvor loftet er mellem 1-2 meter over gulvet.

## #1 - Spisekammer 1: Lig og maddiker

*I fakkelskæret dingler skyggerne dovent frem og tilbage, da I opdager, at rummet er fyldt med lig.*

*Hængende med hovedet nedad, og med kroppen skåret op med store flænger hænger en skare af lig bundet med solide reb om fødderne. Deres sår glinser i live og synes nærmest levende, da I ser, at de er levende, fyldt med store, hvide maddiker, og i store klumper af slim og pus glider de dovent ned af liget, indtil de landet på det sandede gulv med et vådt klask.*

*Gulvet er mørkt og fugtigt af indtørrede klatter af rådne kødsaft fyldt med maddiker.*

*Stanken er intens, og I kan mærke, hvordan det vender sig i maven, og I kæmper for at holde på resterne af jeres sidste måltid.*

**Kvalmende stank:** Første gang, man træder ind i rummet, rammes man af den kvalmende stank af de rådne lig. Der skal laves et resistens (stank) 10 eller man får kvalme i fem minutter, og der er ulempe på fysiske aktiviteter. Hvis tjekke fejler med 4 eller mere, brækker man sig.

**Gemt blandt ligene:** Myrefolkets alternative sanser snyder dem i dette rum, hvis man skjuler sig blandt ligene. Der er *fordel* på tjeks på at skjule sig i stedet for *ulempe*.

## #2 - Spisekammer 2: Svampe og natsværmere

*Et besynderligt landskab åbner sig herinde i skarpe røde, gule, lilla og blå farver omgivet af brune, gråhvide og jordfarvede nuancer. Det er svampe, store som små. Det er farverige klynger af spættede røde svampe, det er grupper af blåstilkede svampe med brune hætter, og det kæmpemæssige lilla svampe med gråhvide stilke, der rager en halv meter op og er en halv meter i diameter. På væggene vokser kolonier af grå-brune svampe, og mellem det alt sammen gule, blå og grønne svampe i alt fra bitte små, der knapt er større end en negl, til lange tynde ranglede svampe, der ikke er meget mere end stilke, men som rager en halv meter eller mere frem. Det er som at kigge på en fremmed verden i vilde farver og former. Mellem svampene flakser grå møl i en forvirret færd.*

Svampene vokser fra gulv til loft og rundt langs væggene, og mellem dem er mange små stier eller 'huller' mellem massen af svampe, som man forsigtigt kan træde rundt i. Under svampene er en tyk, fuldfed muld, og i mulden ligger rester af skeletter, hvis rester af hud, kød og lignende er ved at formolde. Svampene vokser på de rådende rester af mennesker og lignende.

**Kamp i svamperummet:** Der er meget lidt plads at kæmpe på, og de kæmpende kommer let ud af balance.

- Hvis et angreb fejler med 4 eller mere, kommer *angriber* ud af balance og skal lave et balance-tjek 8 eller vælte omkuld mellem svampe, møl og knogler.

## Svampene

Svampene har forskellige bizarre effekter, hvis man spiser af dem, eller de er bare meget giftige. Med et sansetjek 10 kan man finde 1t2 svampe, der gør noget usædvanligt eller er giftige. Det kræver et kundskabstjek 8 at identificere en svamp (helligfolk har fordel på at identificere ormerod), og hvis det er succesfuldt, kender man svampen og dens effekt.

1. **Ormerod** - en grålig svamp, hvis rødder vrider sig som orme. Der er giftig, men bruges medicinsk, da giften også renses kroppen. Indtager man ormerod, skal man klare et Resistens (gift) 15-tjek. Klarer man tjekket, bliver man efter få minutter meget syg og begynder at kaste op. Alle forgiftninger kastes med op (er man inficeret af rødt mos, skimmelsvamp eller mælkevandet, helbredes man), men man er syg i en halv time, hvor der er *ulempe* på fysiske og magiske aktiviteter. Fejler tjekket, bliver man langt mere syg - giftene brækkes stadig op, men man mister 2t6 livspoint og har *ulempe* i en time i stedet for en halv time.
2. **Kraniesvamp** - En stor svamp med en hvid rod og en sort hat, hvor et gråbrunt mønster danner et grinende kranium. Kraniesvamp er yderst giftig at spise. Gøres det, skal man klare et Resistens (gift) 14-tjek. Hvis det er en succes, tager man 3t6 i skade, og fejler det, tager man 10t6 i skade.
3. **Gyge-svamp** - en middelstor svamp med hvidbrun stilk og en blå hat med gule og grønne prikker. Spiser man svampen, vokser man straks 1t4 cm og ældes 1 år.



Indtager man mere end fire doser på en dag, ældes man pludselig 10 år og krymper 10cm.

4. **Damrod-svamp** - en lille svamp med sort stilk og en blå hat med røde prikker. Spiser man svampen helbredes man for 3t8 point skade, men de næste tre timer risikerer man spontant at falde i søvn. Tre gangen i timen skal man klare et Resistens (søvn) 5, og hvis det fejler, falder man i søvn. Effekten kan ikke finde sted, når man er yderst aktiv (som ved løb, svømning, kamp etc.).

Mellem svampene skjuler sig et **giga-møl**, som er grå møl, der under svampenes indflydelse er vokset og muteret til at være på størrelse med mennesker.

### #3 - Kammer med bassin

*Trævæggene er bevokset med sære røde mosser, der klæber sig til træet og giver rummet et sælsomt indtryk af at være fra en anden verden. Mosserne hænger fra væggene og hele vejen rundt til loftet, hvor det hænge og dingler med lange røde mostråde, der hænger flere steder næsten hele vejen ned til gulvet som et besynderligt gardin. Der er ingen friske spor på gulvet.*

*Den bagerste ende af kammeret mod syd er oversvømmet af stille, mørkt vand.*

Rummet er tomt. Myrefolket kommer her ikke.

**Det røde mos:** Mosset klæber sig til levende væsner, og det kræver et behændighedstjek 14 at komme forbi uden at røre ved mosset. Hvis man bliver rørt af mosset, klistrer det huden, og det efterlader mærkelige røde plamager på huden, som langsomt bevæger sig langs huden mod kropsåbninger som mund og ører, hvor det forsøger at sive ind i gruppen.

Det røde mos kan fjernes med magisk helbredelse (f.eks. Bring balance) eller brændes bort med levende ild (det gør 1t6 i skade at brænde væk). Slipper plamagen ind i kroppen, begynder den at sprede sig på indersiden af ofret, der efter 24 timer, hvoraf de sidste 12 bruges i voldsomme smerter, forvandles en stor klump rød mos, der er klar til at sprede sig på ny.

**At vade i vandet:** Vandet i rummet og i naborummet (rum #4) er lavvandet og det er det også i gangene ud til åen. Det er omtrent knædybt, koldt og en mulig stillestående. I vandet lever sværme af **kalkedon-igler**, da vandet er stillestående nok. De er ikke i andre områder.

Ethvert væsen, som bevæger sig i vandet, risikerer at blive ramt af **1t8-2 (min. 0) kalkedon-igler**.

### #4 - Kammer med bassin og trappe

*Et tomt kammer. Væggene er de samme trævægge som alle andre steder og gulvet er dækket af sand. Den bagerste ende af kammeret er oversvømmet af stillestående, mørkt vand. Trappen i hjørnet er skåret direkte ind i det levende træ og fører op og ind i selve træet. Der er talrige spor i sandet, som fører direkte hen til trappen og tilbage igen.*

Rummet er tomt.

**At vade i vandet:** Vandet i rummet og i naborummet (rum #3) er lavvandet og det er det også i gangene ud til åen. Det er omtrent knædybt, koldt og en mulig stillestående. I vandet lever sværme af **kalkedon-igler**, da vandet er stillestående nok. De er ikke i andre områder.

Ethvert væsen, som bevæger sig i vandet, risikerer at blive ramt af **1t8-2 (min. 0) kalkedon-igler**.



## #5 - Sneglekammeret

*Et stort, rummeligt kammer folder sig ud her. Loftet er lavt som alle andre steder, og det er stadig undersiden af et kæmpe træ, som er over jeres hoveder. Gulvet er dækket af sand, og mange spor fører direkte gennem rummet fra indgangen i vestvæggen til udgangen i nordvæggen. Mod syd åbner rummet sig op mod en å, som strømmer livligt forbi. I kan høre vandets klukken og se at de sanddækkede gulv er helt mørkegråt af fugt.*

*Snart hører I bevægelse nede fra vandet, da en kæmpe stor, formløs grå masse begynder at trække sig op af vandet med pulserende bevægelser. To følehorn eller antenner stikker fra af den grå masse, som glinser slimet og klistret i lyset. Massen er måske 5-6 meter lang, og mindst tre meter høj og bred.*

En **kæmpesnegl** har taget bolig her. På uforklarlig vis formår myrefolket og sneglen af sameksistere i hulerne under gangene, men for indtrængere er det en anden historie. Den enorme grå blob af en snegl strækker 5m i længde, og den skjuler sig nogle gange i vandet, andre gange under loftet.

Kæmpesneglen vil bevæge sig nysgerrigt og sultent hen mod heltene, og den vil forfølge dem, indtil de når uden for dens rækkevidde eller den bestikkes med mad.

## #6 - Kæmpeedderkoppens skjul

*Luften er fyldt med stanken af fugtig råd. Der lugter intenst jordslået og langsomt blander sig en stank af død, som synes at komme fra kokoner af indtørrede lig formet af edderkoppespind. Hver kokon er stor, på størrelse med et menneske, og det er, hvad de synes at rumme.*

*Stedet synes at være en mørk, fugtig grotte af sort, råddent træ, som løse tråde af gammelt spind flagrer dovent fra. Hist og her mellem alle*

*resterne af kokoner på gulvet, glimter der af sølv og guld fra mønter, som ligger spredt i sandet.*

Overset fordi man skal bevæge sig ned af den oversvømmede gang for at komme til er her en hulrum i træet, som er dannet af råd. Det er dødt, gennemblødt træ, som er rådnet bort, og som insekter og kryb har udhulet, og nu beboes stedet af **en kæmpe jagtedderkop**. Den lever skjult her, fordi den har formået at holde sin eksistens hemmelig over for træets beboere. Den tager enlige slaver, som den fanger i sit spind og slæber tilbage til grotten, og den løber langs lofter og vægge, når den kravler rundt, og den er derfor ikke besværet af den oversvømmede gang.

Edderkoppen lammer sine ofre med sin gift, pakker ind i sin tråd og suger langsomt næring ud af kokonerne. Efterfølgende efterlades de indtørrede lig på gulvet. Når edderkoppen ikke er ude og jage, sidder den i en krog oppe under loftet.

**At bevæge sig stille:** Der er *ulempe* på at bevæge sig stille, da gulvet er overstrøet med rester fra edderkoppens ofre, og de knaser og rasler rører man ved dem.

**Der er en, som endnu er i live!** I en kokon ligger et lammet offer pakket ind og klar til at få suget sine væsker ud som næring til edderkoppen. Fanget i kokonen er **Ailbe**, en hinterlænding, som blev taget af edderkoppen, efter at hun var blevet fanget og ført til træet af myrefolket.

**OBS.** Hvis en karakter er blevet taget til fange af edderkoppen - eller hvis der er behov for at introducere en ny karakter - kan fangen i kokonen være denne karakter.

## Skatte

Edderkoppens ofre har nogle gange skatte på sig, og der ligger derfor spredt rundt om i kokonerne med de indtørrede lig diverse skatte. Det er en

omstændelig proces at skære kokonerne op og gennemrode de indtørrede lig efter skattene.

For hver 10 minutter spenderet kan man finde 2t10 sølvmonter (op til 573 sølvmonter), 1t6-3 ravstykker (20 sølvmonter stykker; op til 7) og 1t6-3 sølvsmykker (50 sølvmonter stykket; op til 3). Efter en halv times søgen dukker en **trylledrik (modgift)** op, efter en times søgen dukker **to lykkemonter** op.

### Ailbe - hinterlænding

Ailbe er en stolt jæger, der sammen med sine fæller faldt i et baghold af myrefolket, som enten dræbte eller tog folk til fange, og derefter slæbte både levende og døde gennem skoven til træet. Ailbe blev efter kort tids ophold fanget af edderkoppen, som tog hende til sin rede og vikled hende ind i en kokon, men den har endnu ikke nået at fortære hende.

- Forsvar 12 (+ evt rustning); Resistens +2; Livspoint 35; Angreb +4; Skade våben+1



### #7 - "Vaskeriet"

Der er en støjen og en plasken inde fra rummet. Gulvet er dækket af vådt sand, og der er flere steder våde klumper af hvidt støv. Ind fra en åbning i væggen snor sig en smal, men dyb kanal i gulvet, som er fyldt med beskidt vand. Ved vandets bredde sidder flere af de besynderlige folk, der arbejder for myrefolket, med deres blanke blikke, og de arbejder med at bade store klumper

af hvid, porøs sten, som opløser sig i store klumper af hvidt støv, og vandet bliver mælkehvidt. De samler de våde klumper og det mælkehvide vand i baljer. Andre samler baljerne op og forlader rummet, og imens kommer andre op fra trappe i gulvet bærende flere hvide klumper. Mellem dem kan I se de uhyggelige skikkelser af myrefolk, der vogter over det hele.

Der er konstant aktivitet herinde. Droner kommer af trappen op fra minen med flere sten, som vaskes ud i vandet, mens andre droner samler væske og støv og bærer videre gennem minen. Rummet er også under opsyn af myrefolk, der hele tiden patruljerer gennem området. Normalt er her **5 droner** og **4 myrefolk**.

*Væltet om i vandet:* Med en stunt initiativ-handling kan man forsøge at vælte en modstander ned i vandet.

*Kamp i vandet:* Vandet er dybt, og en modstander væltet derned, vil i første omgang ikke kunne angribe tilbage, da denne skal genvinde balancen, og derefter er al kamp fra vandet af med *ulempe*.

- *At drukne en modstander:* Man kan forsøge at drukne en modstander i vandet med en stunt initiativ-handling. Hvis angrebet er succesfuldt, ruller 1t12 mod væsnets tærskel, og er det succesfuldt, drukner væsnet. Drukneangrebet antager, at det er muligt for angriber at holde modstander under vandet.
- *At snige sig ind via vandet:* Det er muligt at snige sig ind på fjenderne via vandet. Der er dybt nok til, at man kan dykke ind og springe frem af vandet med et angreb. Det giver en bonusrunde, hvor man kan agere, mens fjenden er overrasket. Eneste ulempe er, at man skal svømme gennem det mælkehvide vand for at komme til at overraske fjenden.

## #8 - Det bagerste kammer

*Væggene er ujævne, formet af træ som alle andre steder, og gulvet er dækket af sand. Midt på gulvet i det bagerste af kammeret er to myrefolk! De ligger begge helt stille på jorden, og de rører ikke på sig.*

Rummet er tomt. De to myrefolk-lig er fra to myrefolk, som er døde af ælde.

**Den skjulte gang:** I den bagerste ende er en camoufleret åbning, som er vanskelig at få øje på, og som myrefolket har overset. Se rum #9 for yderligere beskrivelse.

## #9 - Den smalle gang

*Bemærk: Denne gang er skåret ud af træets rod, og når man er inde i gangen, er man inde i træet.*

Denne gang er skjult af en falsk væg i den vestlige ende og af en camoufleret dør. Inde fra gangen, som er omtrent 1 meter bred og 1½ meter høj, ses døren og den falske væg let, mens de fra ydersiden kræver et passivt sanse-tjek 16 eller et aktivt sanse-tjek 10.

Både den falske væg og den skjulte dør er elverhåndværk, og til trods for at de har været ignoreret i mere end hundrede år, er de stadig rimeligt godt skjult - og myrefolket i deres besynderligt opførsel er selektivt nysgerrige, og de har derfor ikke haft undersøgt området nærmere.

I den skjulte gang befinder sig i bunden et skelet af en kriger i en slidt ringbrynje, og i træet er groet et sværd fast. Under skelettet ligger en **trylledrik (helbredelse)**. Ringbrynjen kræver noget læder og en times arbejde førend den er brugbar, og sværdet kræver et kvarters arbejde at få fri, og en halv time at få gjort fuldt dueligt igen.

## Kældrene

Denne del af hulesystemet består af to områder. Minerne, som stadig er ved at blive udgravet, og

ruinerne, som er resterne af et bygningsværk fra tiden før træet og åen kom til.

## Ruinerne

Et lille hjørne af en gammel bygning står endnu, men med tiden er bygningen langsomt sunket i jorden, og hvor væggene før i tiden stod over jorden, er de nu under jorden, mens skoven, træet og åen er kommet til siden.

Væggene er opbygget af sten, og der er sirligt skåret smukke geometriske mønstre ind i væggen, som en gang har været farvelagte med en smuk rød farve, men tiden har ladet farverne forfalde.

## Minerne

*Gangene er ru klippegange, og ind og ud af dem snor og vrider sig tykke rødder, og flere steder må man snor sig for at komme forbi dem. Luften er kølig og fugtig, og til den lavmælte brummen blander sig lyden af hakker. På gulvet samler sig mudrede pytter.*

Ru og grove gange, som er gravet ud omkring træets enorme rodnet, og tykke rødder snor sig gennem gangene og holder dem oppe, trods de ellers manglende bærende konstruktioner. Minearbejderne arbejder sig rundt om rødderne, og de graver efter et sukkerlignende hvidt støv, som ligger i klippen som årer.

## Åen

Henover minegangene løber vandet, og der er en konstant, dæmpet buldren fra vandet. Det brusende vand køler klippen af, og der er fugtigt med kondensvand drivende ned af klippevæggene. De samler sig i mudrede pøle på bunden af gangene. Lægger man en hånd på klippen, kan man ved åen, mærke hvorledes klippen dirrer.

## Minearbejderne - droner og slaver

Myrefolkets fanger ender i minerne som slavearbejdere, og langsomt forvandles de til de

viljeløse droner, der til sidst ender som foder (selvom nogle af slaverne mistænker, at dronerne kan udvikle sig til myrefolk bare der går tid nok).

Blandt slaverne kan man møde **Loukia, Joannina, Himmerius** og **Philaretos**, der alle fire er fra Kejserriget, men er blevet taget som fanger under et af myrefolkets plyndringstogter. De har set deres fæller blive forvandlet til viljesløse droner, og de frygter for deres egen skæbne.

Forsvar 10 (+ evt- rustning); Resistens +1; Livspoint 15; Angreb +1; Skade: våben+0

### Scene: Oversvømmelse

Hvis støttebjælkerne i minerne systematisk væltes, hvis der lyder magiske eksplosioner eller hvis den dramatiske timing kræver det, kan loftet i den fjerne ende af minen kollapse, og med de nedstyrtende klippeblokke følger kaskader af vand, da åen pludselig fosser ned i de underjordiske miner. Bølgerne af vand truer med at skylle alt og alle bort, slynge dem mod klippevæggene eller trække dem med sig ned i brønden (se rum #12), og vandet bliver ved med at fosse indtil kældrene er fyldt op, og hele området er oversvømmet, hvorefter åen vil fortsætte med at skylle gennem træet på sin vante rute.

### #10 - Ved foden af trappen

*Trappen åbner ind i et lille kammer. Gulvet er beskidt, der flyder med løse sten, mudder og små klumper af porøs hvid sten. Al snavset løber i et veltrådt spor fra udgangen i nord og hen til trappen. Udgangen mod øst er der ingen spor at se ved. Væggene er beskidte, og mange steder er de forslåede som efter at ting er stødt hårdt ind i dem.*

Trappen fra vaskeriet fører herved. Rummet er tomt, men der kommer regelmæssigt **1t4 droner** eller **1t2 myrefolk** gennem rummet.

### #11 - Det forladte kammer

*Væggene er slidte og gamle, men de bærer stadig rester af hvidt pus, der giver en fornemmelse af, hvor smukke kamrene engang har været. I væggene er skåret smukke bånd, der danner geometriske mønstre, og båndene er malet op med rød maling, som nu er falmet, men stadig kan anes. Overalt er her støvet, og der har ikke været nogen herinde i lang tid.*

Rummet er tomt. Myrefolket har valgt ikke at grave i dette område.

### #12 - Brønden

*Rummet er stort, og rundt langs væggene er der usle lejer. I væggen er der monteret jernlænker, og væggenes dekorationer af sindrige mønstre er blevet ødelagt af det. I midten af rummet er en stenbrønd. Ude mod vest høres hamren og banken i klipperne.*

Rummet bruges til at opbevare fanger, indtil de kan forvandles til droner. Fangerne lænkes til væggene og de har de usle lejer at sove på. Bliver nogle af heltene taget til fange, ender de her, og er der brug for at introducere nye helte, kan de blive introduceret her. Slaverne **Loukia, Joannina, Himmerius** og **Philaretos** er lænket til væggen herinde, når de ikke arbejder i minerne.

OBS. Nye karakterer kan introduceres her. De vil sidde lænket til væggen.

**Brønden** forsvinder dybt ned i jorden, men som ikke synes at rumme vand længere. Ser man grundigt efter, kan man se, at 15cm bredt bånd skåret i gulvet og dekoreret med alkymistiske runer (fortryllet; runerne omhandler forårets forvandlingsmagi), som løber fra brønden og hen langs gulvet til væggen, hvor den bliver en del af det geometriske mønster på væggen.

Skænker man brønden blod, begynder båndet helt nede fra brøndens bund, med at lyse gyldent op.

Fra dybt nede i mørket løber det gyldne lys op langs båndet, op til gulvet og hen til væggen, hvor en række af de sirlige mønstre lyser op og kun dem, og de former et stort, frodigt træ på væggen. Dette har en voldsom helbredende effekt, der fjerner effekten af myreforvandlingen (som måske kommer fra det hvide støv?), det røde mos (rum #3) og den grå skimmelsvamp i førstesalens affaldsrum (rum #17).

### #13 - Halvt kammer, halvt mine

*Den ene side af kammeret er de ældgamle slidte vægge af et rum fra en anden tidsalder, og den anden halvdel af kammeret er de ru og ujævne gange, som minearbejdere har gravet ind i klippen. Gulvet er fugtigt og dækket af beskidte vandpytter, og der er fodspor overalt. I det fjerne høres hamren og banken af metal mod sten, nogen arbejder dybere inde i minerne, og i baggrunden anes en dæmpet buldren, som kommer et ubestemmeligt sted fra.*

Området er tomt, men der er ofte **1t4 droner** eller **1t4 myrefolk**, der passerer forbi.

### #14 - Minen

*Væggene er ru og ujævne. De er hamret med ud af klippen, og de synes at løbe i et sindrigt mønster, der forsøger at fange årer i klipperne. Der står bjælker her og der for at bære loftet, men de virker ikke videre stabile. Gulvet er ujævnt og beskidt, dækket af små vandpytter overalt. Den fjerne hakken og banken bliver stadigt tydeligere, og der er stadig en konstant buldren, som synes at udspringe af klippen selv, men ikke at have noget ophav.*

Der arbejder **3t4 droner** hernede, og **1t6 myrefolk** patruljerer i området. Hvis slaverne **Loukia**, **Joannina**, **Himmerius** og **Philaretos** er på arbejde i minen, er de under opsyn af **4 myrefolk**.

Droner banker hvide klumper af porøs sten fri af væggene, som de bærer til vaskekammeret. Grundige studier af de hvide stens spor i klipperne synes på besynderlig vis at pege mod rummet med brønden som udgangspunktet, som om den hvide sten eller det hvide pulver er løbet gennem klipperne som rødde, der har deres ophav i brønden.

### Førstesalen

Førstesalen er skåret eller gravet ind i det levende træ, og alt omkring heltene er træ, levende og fremmed fra de træhuse og træmøbler, som heltene normalt omgås. Gangene er runde, og både de og rummene er skåret ud af det levende træ på uforklarlig vis, men det har efterladt træet råt og glat.

Sørg for at understrege, hvor mærkeligt det er for heltene at bevæge sig rundt inde i træet.

### #15 - Bladlusenes stald I

*Der er en besynderlig syrlig-sød stank som blander sig med en sær smaskende lyd af utallige kæber, der tygger i et væk på noget. Der er en skurren og klikken.*

*Foran jer åbner et næsten rundt kammer sig op. Væggen er skåret direkte ud i det levende træ og har samme runde træk som andre steder. Gulvet synes levende af kæmpestore neongrønne væsner, en art kæmpebiller, der måske hver især er 30-40 centimeter lange, og de summer ud og ind mellem hinanden, mens der er en konstant klinkende og gumlende lyd fra dem.*

Der er **40 bladlus** herinde. Bladlusene ignorerer heltene, så længe disse er fredelige.

*Tumult:* Hvis det kommer til kamp herinde, eller hvis der på anden vis støjes voldsomt (evt. med vilje via en stunt initiativ-handling), bisser bladlusene.

### #16 - Bladlusenes stald II

Dette kammer er magen til *bladlusenes stald I*, men med den forskel, at der opholder sig **2 myrefolk** herinde, som er i gang med at samle sukkervand fra bladlusene.

### #17 - Affaldskammeret

*En besynderlig hørm kommer fra kammet. En blanding af råd og jordslåethed, af fugt og død blander sig. Midt i rummet er en kæmpe dyng af affald, som tårnet sig op, og overalt summer flokke af fluer og møl over det rådnende ragelse. Fra af dyngen stikker halvt ædte lig, efterladte våben og rustninger, udstyr og ubestemmelige rester af planter og andet.*

I midten af rummet er en vældig dyng af affald, som er en blanding af alt det, som myrefolket ikke har brug for, deres droner ikke har brug for, og hvad der dukker op i gangene, f.eks. lig af myrefolk. Dyngen er bevokset med **grå skimmelsvamp**, og man kan ikke fjerne noget fra dyngen uden at der rejser sig en sky af skimmelsvamp-sporer, som påvirker alle inden for 3m. Den grå skimmelsvamp bemærkes med et sansetjek 6, når man undersøger dyngen.

I dyngen kan man finde

- en møgbeskidt ringbrynje
- et træskjold
- en slagøkse
- en rådden rygsæk med **tre trylledrikke (helbredelse, styrke og morgendug (20 dråber))**.
- 300 sølvmonter ligger spredt
- En masse tøj, læderrustninger og småvåben og blandet udstyr af kejsertiligt, hinterlandsk og elvisk design, meget af det er inficeret med råd og svamp og er ubrugeligt.

### #18 - Træormens kammer

*En skarp stank af syre river i næsen, da I nærmer jer kammeret. Inde i selve kammeret er stanken værre, og den kommer inde fra midten, hvor der er en kæmpe stor, lænket orm, der instinktiv retter sig mod jer, da I kommer ind. Rundt om ormen er fire solide bjælker hamret ned i gulvet, og fra hver bjælke løber en kæde, som holder ormen på plads. Ormen er omtrent 10m lang og ligger snoet om sig selv, den er grå og glinser af slim, som drypper fra dens krop.*

En slimet, grå **træorm** ligger snoet om sig selv. Den er god og vel 10m lang og omtrent en 1 i diameter. Ormet er fortøjret med fire metalkæder, som går ud til hver deres stolpe og sammen holder de ormen lænket. Myrefolket bruger ormen til at grave nye gange i træet, og resten af tiden holder de den fanget herinde.

### #19 - Myrefolkets hemmelighed: Myremaskinen

*Rummet er varmt og fugtigt. Fugt driver ned af væggen, og til lyden af en sagte brummen, der kommer intetsteds fra, høres den sagte lyd af dovne dråbers fald mod gulvet, hvor de danner små mudrede pytter.*

*Der er en ubehagelig kemisk stank af ubestemmeligt ophav. I midten af rummet er en vældig sort ting, en slags søjle, der ligner den nederste del af en træstamme, og fra denne rejser sig en masse "grene" rejser mod loftet, og på hver af disse grene hænger en stor lysende gul sfære, som kaster et dæmpet varmt skær over rummet. Sfærene ser ud, som om de er fyldt med en tykflydende gullig væske, der er oplyst af en indre varmekilde, og af og til flyder dovent en rød, geleagtig farve rundt i kuglen. De lysende kugler er fra 30cm til 50cm til 1m i diameter, og des større de, des mere aflange bliver de. Hver af de lysende kugler er forankret foroven med en sort skærm, og fra den løber et tykt rør, som holder*

*hele kuglen oppe. Alle de tykke rør løber ind mod søjlen, som er centrum for alle lamperne.*

*Ved foden af den sorte stamme, som er lavet af et ubestemmeligt metallignende materiale løber en masse rør, som spreder sig som en træstammes rødder ud over gulvet og forsvinder ned i gulvet.*

Søjlen i midten af rummet er lavet af et ubestemmeligt matsort, metallisk materiale. Den ser ud, som om den er stykket sammen af en masse rør, kabler og tuber, men den har ingen åbninger. Søjlen har en tykkelse på 3m. Ved gulvet spreder rørene sig ud over gulvet, som et træes rødder, indtil tuber, rør og kabler forsvinder ned i jorden. En god del af søjlen forsvinder direkte op i loftet, men fra en den øvre ender spalter en del kabler og rør sig ud, som grene og grenene ender i de sære "lamper". Hugger man ind af de sære lamper eller sfærer i stykker, falder et ligblegt myrefolk ud, det er levende, og det kæmper for at holde sig i live (men er lige til at slå ihjel).

Af og til kommer **2t4 myrefolk** for at hente sfærene og bringe dem til rum #20.

Den matsorte søjle kræver fire succesfulde hug, der gør mindst 10 point i skade for at ødelægge den, og hvert hug får fed, gul væske til at skylle frem. Angribes tingene i rummet, dukker **6 myrefolk** - to fra hver indgang.

### #20 - Rugekammeret

*Det runde kammer har et dæmpet gulligt skær, som kommer fra en række besynderlige geleagtige kugler, der ligger rundt om. Nogle af kuglerne er flækket åbne og er omgivet af tykflydende væske, fra dem kommer, der intet lys, men fra de andre, som ikke er åbnet, kommer et dæmpet gult skær, og der kan ses tydelig bevægelse inde fra kuglerne af noget, som glider rundt derinde. Rundt om i rummet er der bevægelse, da 6 myrefolk træder frem.*

De besynderlige gule sfærer fra rum #19 bringes herind, hvor de efter nogen tid frigiver en ny myrefolk, der snart er klar til at blive en del af myreboet. Stedet bevogtes af **6 myrefolk**.



## Appendiks: Særlige ting og magiske skatte

### Myrefolkspanser

Kitinpansret fra myrefolk kan bearbejdes til en rustning.

Rustningen giver +4 Forsvar. Den fungerer som en læderkyrads, men giver en bedre forsvarsbonus. Grundet sin usædvanlige natur, kan pansret kan repareres med kitinpanser fra myrefolk.

---

### Mælkevandet fra myrefolkets miner

Mælkevandet indeholder alkymistisk trolddom, der langsomt forvandler dem, der indtager vandet. Det tager 1t4+2 dage med dagligt brug af vandet før forvandlingen indtræder, hvorefter personen forvandles til en viljeløs drone. Personen vil efter 1t4 uger undergå endnu en forvandling og blive til fuldbyrdet myrefolk.

Bringe balance kan helbrede en person, der endnu ikke er blevet til en dron.

---

### Elvisk trylledrik: Morgendug

*Flasken rummer de sarte dråber af morgendug indsamlet af elvere tidligt om morgenen, mens duggen endnu ligger over land, og solen kun lige er begyndt at strejfe landet, og dråberne kaldes også for "nattens tårer".*

En flaske med morgendug rummer dråber af nattens tårer, og de besidder en forunderlig evne til at rense sår og give livet tilbage. Hældes en dråbe på et sår, læges såret med det samme, men effekten er afhængig af dag og nat.

For hver dråbe dryppet på et sår i solens skær, helbredes 2 livspoint, og i månens skær giver det 1 livspoint pr. dråbe og *fordel* på næste resistens-tjek mod skade (indtil solnedgang). Hvis hverken sol eller måne skinner, læges såret stadig, men det giver ingen livspoint tilbage eller nogen *fordel*.

En dråbe kan få en plante til at gro på ny, og den får visne planter til atter at rejse sig.

Trylledrikke med morgendug rummer 10+1t10 dråber.

---

## Appendiks: Monstre

### Syrespyttende kæmpesnegl

Sneglen er omkring 5m lang lang, 2m bred og 3m høj. Dens krop er grå og glinser af slim. Den har nogle små følhorn eller antenner, som den sanser omgivelserne med. Den lever både under vand og på land. Dens gab er en vældig sprække fortil, hvorfra den også kan slynge en klump af sit syreholdige slim, som ætser sine ofre eller disses rustninger.

Den syrespyttende kæmpesnegl er et nysgerrigt væsen, men et som let distraheres af mad.

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 7; Resistens 12 (syre 18); Morale 18 (dyr); Angreb Syrebid+4; 2t4+syreskade

*Syreskade:* rustninger mister 1 point i forsvar. Hvis reduceret til 0 er rustningen ødelagt.

*Syrespyt:* Angreb +6; rækkevidde 15m.

Spyttet er en klæbrig masse, som klitrer sig til, det rører og ætser det bort. Hvis målet ikke har rustning på, ætser spyttet ofret med det samme for 1t10 i skade og runden efter for yderligere 1t10 i skade. Hvis modstanderen har rustning på, mister rustningen 1t10 forsvarspoint, og hvis rustningen bringes til en forsvarsbonus på +0 er rustningen tabt, og målet tager 1t10 i syreskade efterfølgende runde. Hvis rustningen overlever, ætses i den efterfølgende runde for yderligere 1t10 i skade.

*Opsluge:* Kæmpesneglen kan vælge at rulle ind over en modstander for at angribe en anden med sit bid. Helten skal klare et undvige-tjek 8 eller blive fanget under sneglen, når den kommer rullende. Fejler det, fanges helten under sneglen og tager 1t6 skade+*syreskade* hver runde. Helten kommer fri, hvis sneglen bevæger sig videre, eller hvis helten kan vride sig fri (styrke-tjek 8; kan assisteres af andre med en +2 bonus pr. hjælper).

*Rustninger kan repareres ved et værksted. Det koster 10% af rustningens pris pr. point, der skal repareres.*

*Bestikkes med mad:* Sneglen er konstant sulten, men den kan distraheres med mad. Med mad svarende til 5 rationer kan et forsøg gøres, og for hver to ekstra rationer opnås en +1 bonus på forsøget.

### Kæmpe bladlus

Kæmpe bladlus er klart lysegrønne, nærmest skrigende lysegrøn, og de måler omtrent 30-40cm i længde, og de er klistrede at røre ved.

Kæmpe bladlus er ikke aggressive, og de lever af plantemateriale, men i store flokke kan de være farlige, når de bisser. Når fanget i bissende flok: Behændighed 10 eller tag 1t6 i skade og bliv slimet til (*ulempe* på fysiske aktiviteter). Kan bisse i op til fire runder.

## Myrefolk

Myrefolk er omtrent på størrelse med mennesker. De er dækket af sort-brune kitinplader, har fire arme, og deres seks lemmer er sammenlignet med mennesker spinkle, men mindst lige så stærke. Hvor kroppen synes at være en hybrid mellem myre og menneske, er hovedet et forvokset myrehovede med enorme kindbakker, der har kort rækkevidde, men som kan klippe ting over uden vanskeligheder. På hovedet er også et par antenner, der giver myrefolket særlige evner til at sanse deres omgivelser. Myrefolk er tavse væsner, der aldrig sover. De har et komplekst samfundsmønster, men hvordan de organiserer sig og kommunikerer, det aner ingen.

- Forsvar 16; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 11 (panser 15); Morale 14; Angreb: Kindbakkebid +3; skade 1t10+2+flække skjold *eller* Spydstik +6; skade 1t6+2 *eller* Giftspyt +4; skade 1t4+gift, rækkevidde 5m.

*Gift:* Resistens (gift) 12 eller brændende smerte (gør 1t6 i skade hver runde, man laver noget aktivt, indtil helbredt)

*Flække skjold* - ved en ekstrem succes gør myrefolket 1t10 skade og ødelægger modstanderen skjold, og hvis myrefolket rammer forbi med et antal point svarende til skjoldets forsvarsbonus (f.eks. 1 point med træskjold), rammer myrefolket skjoldet og ødelægger det.

*Alternative sanser:* Modstandere har *ulempe* på at forblive ubemærkede, og tricks med at skjule sig i skygger eller bag illusioner virker ikke.

*Ekstra arme:* Myrefolk har fire arme.

## Droner

Droner er mennesker, der indtaget større mængder af mælkevandet og gerne over længere tid. De er viljeløse væsner, der har mistet deres personlighed og fungerer, som myrefolkets slaver og føde. De lyder myrefolkets bud, selvom ingen ved, hvordan myrefolket udstikker dem ordrer.

Dronerne er tavse som myrefolket, men har ikke samme evner til at arbejde i døgndrift. Deres tomme blikke og stive bevægelser afslører dem hurtigt som andet end mennesker.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 18; Angreb +4; Skade 1t6

*Forvandling:* Der er 50% chance for, at en drone er ved at forvandle sig til myrefolk. Hvis en sådan drone dræbes i et hug, sker der ingenting, men hvis den dræbes via flere hug, vokser myrefolket frem, og den forvandler sig til myrefolk ved sin død.

## Giga-møl

Omtrent på højde med et menneske, og med en gråbrun pelset krop og kæmpestore grå vinger, som der står små støvskyer ud fra. Giga-møl er enorme insekter, som er territoriale men ikke aggressive. Med langsomme vingeslag forsøger de at virke store og skræmme indtrængere bort. Virker det ikke, forsvarer de deres territorium.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 13; Morale 15; Angreb: bid+6; Skade 1t8+4

*Mølstøv:* Hver gang et giga-møl såres, rejser sig en sky af støv fra det, og alle inden for 1½m af møllen udsættes. Resistens (gift) 10 eller begynde at hallucinere. Alt er sløret omkring dem, og alle forsøg på balance har *ulempe*. De kan ikke skelne venner fra fjender, men ser alt som rædselsvækkende monstre, og de har *ulempe* på alle aktiviteter mod væsnerne, som ikke involverer flugt eller at skjule sig. Hvis de angriber, bliver angrebet mod et tilfældigt væsen (eller ting som statuer, der kan forveksles med væsnet).

*Sårbar - Lys:* Giga-Møl har *ulempe* på tjeks mod lysbaserede angreb (eller angribere har *fordel*).

## Kæmpe jagtedderkop

En kæmpestor edderkop, som er langt større end et menneske, men som trods sin størrelse har bevaret evnerne til at løbe på vægge og lofter.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 3; Resistens 13; Morale 21; Angreb: Bid+7; Skade 1t10+gift.

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

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

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

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

## Kalkedon-igler

Små, slimede sorte tingester på omtrent 5cm længde, som bliver gulligrøde, når de drikker blodet af deres ofre. De lever i stillestående, koldt vand, og de kommer i små flokke, hvor de sætter sig på deres ofres hud. Man kan ikke mærke, at de sætter sig, men hver af dem kan efter efter 5 minutter fortære 1 livspoint blod fra deres ofre. Efter 1 point falder de af og efterlader et rundt sår. Med varsomhed kan man skrabe en kalkedon-igle af ofret uden at vedkommende kommer til skade - det kræver et førstehjælpstjek 12. Hvis det fejler, rives iglen af, og den gør 1t2 point i skade fra det blødende sår.

### Kæmpe træorm

Ormen er omtrent 10m lang, 1m i diameter, og den er lang, grå og glat og dækket af glinsende, tykt slim. Dens ene ende er en stor, tandbesat åbning, hvor der er rad på rad af spidse tænder, og fra utallige kirtler, hvorfra syreholdigt slim emmer. Ormen bruger sin syre til at grave lange gange gennem træ, hvor den jagter sit bytte.

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 5; Resistens 15 (Syre 19); Morale 18; Angreb: Bid+10; Skade 2t6+4+syre eller kvase

*Syre:* Syren ætser ofret for 1t3 rustningspoint eller 1t6 point skade i tre runder. Hvis ofret er iført rustning, ætzes denne bort først. En rustning med forsvarsværdi på 0 er ætset i stykker.

*Kvase:* Ormen snor sig om sit offer og klemmer det til døde. Ormen laver et angreb+8 mod ofret, og er det succesfuldt, snor den sig omkring ofret og klemmer for 2t10+4 i skade. Ormen kan holde et offer i sit greb af gangen, og den kan automatisk klemme ofret for 2t6 i skade, mens den bider ud efter andre. Et fanget offer kan ikke angribe, men kan slippe fri med et Resistens (undvige/bryde fri) 10.

### Grå skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at spy skyer af giftige sporer omkring sig. Grå skimmelsvamp vokser typisk på affald og råd, og en koloni dækker et område på op til 3x3m. Dens grå farve gør, at den let falder i med omgivelserne, og det kræver et sansetjek 6 for at få øje på den, hvis man undersøger det sted, hvor den vokser (hvis man bare passerer henover stedet, hvor den vokser, kan der laves et passivt sansetjek 14 for at bemærke den).

- Forsvar 6; Tærskel 12\*; Sår 4\*; Resistens 16; Morale --; Angreb: sky af sporer+12; Skade: Gift

*Gift:* Ofret skal klare Resistens (gift) 12. Hvis det fejler, slår sporerne rod inde i ofrene, og langsomt begynder de at nedbryde deres bærere, der dør efter 24 timer, hvis infektionen ikke behandles inden da. Helbredende magi som Bringe Balance behandler automatisk en infektion.

Når grå skimmelsvamp berøres, sender den en sky af sporer ud i luften på 3m X 3m X 3m.

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



