

Dragedræberens grav



Et Hinterlandet-scenarie til Fastaval 2015 i fire dele. Dragedræberens grav er udtænkt af Morten Greis Petersen, og scenariet er forfattet af Ryan Rohde Hougaard, Erik Warming, Henrik Krøjmand, Kamilla Brichs, Peter Brichs, Kristoffer Mads Sørensen, Elias Helfer, Thomas Mørch, Cecilie Juul Fakkelskov og Morten Greis Petersen.

Velkommen til Dragedræberens grav

Kære spilleleder,

Du sidder nu med et af fire sammenhængende scenarier i hånden, og forude venter et kæmpe eventyr, som bedst spilles som en mini-kampagne, hvor spillerne via samme eller forskellige spilgrupper udforsker de samme huler men fra forskellige vinkler og med forskellige mål. Det er historien om udforskningen af Dragedræberens grav og jagten på Dragedræberens fortryllede sværd.

Hvert besøg bringer heltene her til med forskellige motiver, og en af dine opgaver er at give spillerne fornemmelsen af, at hulerne er en del af en verden, som er langt større end karaktererne, at de ude og udforske grotter og ruiner, som er en del af et større hele, og som ikke er indrettet for spillernes eller heltenes skyld men eksisterer for sin egen skyld, og at der er langt mere at udforske end man kan nå eller hvad der er ens ærinde.

Dragedræberens er forfattet af mange forskellige forfattere, og hører du efter, kan du høre deres stemmer rundt om i hulerne. De har bidraget med hver deres beskrivelser, rum, fælder, magiske skatte, monstre, hændelser og andre særheder.

Fordi Dragedræberens grav – som er den fælles betegnelse for de fire forskellige vinkler på scenariet – er en mini-kampagne, så opfordrer vi dig til at spille den af flere omgange med sine forskellige vinkler. Du vil opleve at scenarierne overordnet er ens – man kan sagtens udforske nekropolisets hemmeligheder, mens man leder efter den forsvundne dragedræbergrav, og de afsnit, som du skal være opmærksom på, er afsnittene med missionsbeskrivelsen, rygterne og ankomsten til hulerne (der er flere forskellige indgange, så spillerne ankommer til hulerne via forskellige indgange). I kampagnespillet er også et meta-spil, hvor spillerne må bruge deres viden på tværs af missionerne, og der er dele af hulerne, som bedst udforskes ved at spille dem af flere omgange.

At besøge hulerne flere gange

Scenariet er en slags mini-kampagne. Det er tanken, at hulerne kun kan udforskes i bund, hvis man bruger flere runder til at gøre det i. Spillernes karakterer får forskellige missioner, som bringer dem til forskellige indgange de samme huler, og de vil kunne udforske nye områder hver gang, men de kan også vende tilbage til tidligere udforskede områder.

Hver gang eventyrerne drager hertil, har de en særlig mission, som de vil få en belønning for at have løst, skulle de vende levende tilbage, men de vil muligvis have deres egne mål med udforskningen af hulerne, og det er helt fint. Det er også sandsynligt, at spillerne vil vende tilbage til områder, de har udforsket i tidligere runder, eller at de bruger oplysninger indsamlet fra tidligere runder – det må de gerne. Den største udfordring bliver at tilpasse hulerne til spillernes erfaringer med dem – men det er op til dig at beslutte dig for, dvs. du kan vælge at lade hulerne være de samme hver gang, eller du kan vælge at ændre på områder, hvor karaktererne har været (hvis de en gang har fordrevet Barrakesh, så er Barrakesh der ikke næste gang).

Fordi det samme hulesystem bruges flere gange, er det ikke lige til både at være spiller og spilleleder på scenariet, og du bedes derfor udvise diskretion og tilbageholdenhed, hvis du også er spiller på scenariet. Lad de andre spillere tage teten og følg deres oplevelser.

De to metaplot

Der er særligt to udforskninger af Dragedræberens grav, som er vanskelige at gennemføre på en gang. Det er her meningen, at spillerne bruger informationerne og fundene fra en mission til at gennemføre de næste dele. Den ene del er en serie af skatte skjult rundt om i grotterne, og den anden er de tre dele, der hver udgør Dragedræberens legendariske sværd.

De tretten nøglers skat

Ved en fortryllet brønd er der 13 nøgler, der hver fører til en skjult skat. Det er muligt at plyndre de skjulte skatte uden brugen af nøglerne, men det er meget farligt at gøre, da der er knyttet fælder til hver af de tretten nøglers skatte. Af de tretten nøgler er seks allerede blevet anvendt, to er blevet fjernet, og fem er tilbage ved brønden (rum #25). Hver nøgle er lavet af sit særegne materiale.

Lad gerne spillerne forstå, når de finder en nøgle eller et nøglehul, at de er kommet på sporet af De tretten nøglers skat, og at det kan kræve mere end en mission at finde tingene, der hører sammen.

Nøgle	Placering	Låsens placering	Note
Guld	Nede i brønden #21	Nede i brønden #21	Anvendt
Stål	Vindeltrappen A	Under en flise på trappen A	Anvendt
Platin	Skakten E	Bag en løs sten i skaktens bund	Anvendt
Tin	Kisten i Rum #25	Nede i kisten #25	Anvendt
Hvidguld	Kisten i Rum #16	Nede i kisten #16	Anvendt
Krystal	Væggen i rum #34	Nede ved gulvet i #34	Anvendt
Jade	Brønden #21	I kraniets mund i #33	
Sandsten	Brønden #21	Bag krukken i #74	
Messing	Brønden #21	Nede i brønden #65	
Sølv	Brønden #21	Under liget i kisten #23	
Bronze	Brønden #21	Bag skabet #40	
Kobber	Kobolderne #33	På væggen nær gulvet #44	
Jern	Liget #17	Bag den flækkede flise #70	



Dragedræberens fortryllede sværd

Skjult i hulerne er Dragedræberens fortryllede sværd. Sværdet er delt i tre dele, og de er gemt hver for sig. Hver del af sværdet besidder fantastiske evner, men samlet er sværdet langt mere værdifuldt og fyldt med magiske kræfter. Sværdet er sammensat Klingen, Skaftet og Blodøjet, som er en juvel, der monteres på sværdet.

På et vægmaleri i en sal (rum #56) er der et vægmaleri, som når det rammes af solen, afslører hvor Dragedræberens fortryllede sværd er begravet.

Del af det fortryllede sværd	Ledetråde	Placering	Note
Klingen	På et maleri af et blå banner er klingen afbilledet	Klingen er placeret bag en falsk blå væg ved en falsk grav	Rum #68
Skaftet	På et maleri af en ridder i sort rustning holder skaftet skjult på ryggen	Under liget af ridderen i nekropolis bag søvlåsen (en af de tretten nøgler) er Skaftet. Ridderen i graven har en kopi af skaftet.	Rum #23
Blodøjet	På maleriet af ridderen er der på riddernes røde kjortel afbilledet blodøjet	I en kiste bag en fortryllet dør, som kræver man er ubevæbnet og upansret	Rum #67

Appendikserne

Bagerst i scenariet finder du appendikser over **monstre** og **de magiske skatte**.

Monstre

Her finder du stats og beskrivelser af væsnerne. Det gælder både generiske monstre og NPC'ere. Monstrene optræder også i Hinterlandets monsterhefte, men er her samlet for at gøre det praktisk.

Magiske skatte

Her finder du beskrivelser af de magiske skatte. De fleste af de magiske skatte er hentet direkte fra heftet med magiske skatte til Hinterlandet, og de er samlet her for et praktisk overblik.

Når spillerne får fat i en mindre magisk ting, og de får den identificeret (mønter, olie, pulvere, drikke, lys skal identificeres), så giv spillerne beskrivelsen af den magiske ting.

Med kulturelle magiske ting (elverstøvler osv.) gives beskrivelsen til spilleren, når denne har gennem eksperimenteren fundet ud af at bruge den magiske ting.

Med Unikke magiske ting (de er angivet som *unikke*) gives beskrivelsen til spilleren, når denne har eksperimenteret med tingen og fundet ud af at bruge den, eller når spilgangen slutter. Vær opmærksom på, at der kun kan være et eksemplar af en unik magisk ting i spil, og hvis to spillere (fordi de har spillet scenariet hver for sig, og nu spiller sammen) har samme unikke magiske ting, vil kun den ene af dem være aktiv hele den spilgang (det afgøres via karisma-tjeks hvis version, der er den aktive).

Eventyrpoint

Eventyrpoint scores ved udforskningen af hulerne og ved at opleve fælde, undere og mysterier derinde. Pointene udbetales til karaktererne, når de forlader hulerne og har tid at holde en kort pause. Bemærk, at hulesystemet kan udforskes flere gange via forskellige indgange, men karaktererne får ikke eventyrpoint for at udforske eller opleve de samme ting flere gange (dvs. hvis en eventyrer først besøger hulerne via indgang #1 og når frem til rum #17, og siden udforsker hulerne via indgang #48, og igen når frem til hule #17, vil der på andet visit ikke være point for besøget i rum #17). Rum giver dog point for både rummet og særlige effekter derinde.

Udforskning:

For hvert rum, der udforskes, erhverver hver karakter 100 point.

Undere, mysterier og fælder:

Fælder har to værdier. Enten får man den ene for at opleve fælden og evt. forsøge at demontere den, eller også oplever man fælden i aktion og får den store værdi. Eventyrpoint tælles op og udbetales, når man forlader hulesystemet, undtagen nogle enkelte tilfælde frahævet i nedenstående liste.

- #2 Piktogrammerne – 50 point for at afkode dem
 - #8 Piktogrammerne – 50 point for at afkode dem
 - #8 Søjlerne – 50 point for at gennemskue løsningen
 - #11 De sælsomme bobler – 50 point for at opleve dem. 75 point for at blive ramt af boblernes effekt.
 - #18 Tårernes kammer 75 point for at opleve dem
 - #19 Den blodrøde rubin – 25 point for at opleve den
 - #19 Kæbefælden – 75 point for at finde og demontere den; 125 for at blive ramt af fælden
 - #19 Kollapsfælden – 50 point for at finde og demontere den; 150 for at udløse fælden
 - #21 Klikkende kranier – 50 point for at opleve dem klikke; 100 for at blive udsat for støjskade
 - #23 For at opleve frygtens kulde aura – 25 point
 - #25 Snakke med Slaus – 50 point
 - #28 Stede det sultne spøgelse endeligt til hvile – 50 point
 - #29 Hammerfælden – 75 point for at finde og demontere den; 150 for at blive ramt af fælden
 - #30 Den skjulte dør – 50 point for at finde døren
 - #35 Søjlen af grønt støv – 50 point for at opleve den; 150 point for at indse at den kommunikerer med karaktererne.
 - #40 Spejlrummet – 100 point for at træde gennem spejlet
 - #53 Den hævede vej – 100 point for at opleve den
 - #54 Den skjulte dør – 50 point for at finde døren
 - #55 At åbne porten med sværdet – 75 point for at åbne porten ved at anbringe et sværd
 - #56 Vægmalierne – 75 point for at studere dem
 - #56 Solopgang – 100 point for at opleve solopgangen
 - #57 Den skjulte dør – 50 point for at finde døren
 - #58 Syrebassinet – 100 point for at opleve fælden; 300 for at blive ramt af fælden
 - #63 Skriften på væggen – 50 point for at opleve rummet
 - #64 Duellanterne – 50 point for at opleve dem; 100 point for at blive ramt af fælden; ekstra 100 point for at gennemskue sammenhængen og dele oplysningen med de andre spillere (*udbetales straks*)
 - #66 Faldlem #C – 75 point for at opleve fælden; 150 for at styrte ned gennem lemmen
 - #66 Portfælden – 100 point for at gennemskue fældens konsekvens; 250 point for at opleve fælden.
 - #67 Faldlem #G – 75 point for at opleve fælden; 150 for at styrte ned gennem lemmen
 - #73 Det sære lys – 25 point for at opleve lyset
 - #73 Det forstenende lys – 50 point for at opleve smådjævle komme til live; ekstra 50 point for at gennemskue sammenhængen og dele oplysningen med de andre spillere (*udbetales straks*)
 - #75 Alteret – 50 point for at blive velsignet af alteret
- Nøglerne** (gælder for hver af de seks nøgler)
- For at finde nøglens fælde: 50 point; 150 point for at aktivere fælden.

Missionen

Fæstningen ligger på randen til ødemarken. Her udgør den en vigtig forpost mod de trusler, som vildnisset rummer, og herfra sender kommandant Lucinius eventyrere ud for at lære ødemarken at kende og bekæmpe de trusler, som den måtte rumme, mod Kejserriget. Modige eventyrere har således fordrevet fæle orker, dræbt Dødekongen og udforsket talrige ruiner i jagten på de legendariske dværgesværs.

I løbet af det seneste år har en besynderlig kult af dragetilbedere spredt deres magt gennem Hinterlandet, og kobolderne er begyndt samles for at tilbede Dragen. Der kan derfor ingen tvivl længere være om at en frygtindgydende drage er vågnet af sin slummer ude i Hinterlandet, men heldigvis foreligger der beretninger om, at der en gang i Kejserrigets fortid var en mægtig ridder, der bekæmpede en Drage og redede hele riget. Ridderen forsvandt siden bort og blev begravet i en ukendt grav – som vise folk nu mener at have lokaliseret i Hinterlandet. Der er derfor brug for modige eventyrere til at udforske graven og sikre de fortryllede våben, som ridderen brugte i sin kamp mod Dragen. Der er brug for Dragedræberens legendariske sværd!

Kommandanten har derfor på en smuk efterårsdag indkaldt jer til en vigtig ekspedition ud i ødemarken. På sit kontor på fæstningen tager han imod jer. På væggen bag ham hænger et kort over Hinterlandet, og talrige små mærker viser, hvor han har haft sendt ekspeditioner hen.

Du vælger en af de nedenstående missioner og bruger den som udgangspunkt for udforskningen af Dragedræberens grav. Alt efter hvilken mission, der bliver valgt, fastsætter det hvilken indgang eventyrerne kommer til at anvende. Hvis du har spillere på holder, der tidligere har udforsket en version af Dragedræberens grav, så find en mission, de endnu ikke har været på.

Røverhøvdingen Janusch

Kommandanten har en mission til jer. Ifølge lokale beretninger er der forsvundet en del rejsende i bjergene på det seneste, og det skyldes en røverbande anført af røverhøvdingen Janusch, der tager folk som gidsler og kræver dyre løsepenge for ikke at henrette dem eller sælge dem til slaveri. Denne uskik kan ikke tolereres, og røverhøvdingen Janusch skal standses. Opgaven består i at finde Janusch, tage ham til fange og bringe ham tilbage til fæstningen, så han kan blive dømt for sine forbrydelser.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes bjerglandet, som er domineret af en enorm bjergkæde. Mellem de høje tinder og stejle skrænter skjuler sig mange små slugter, og hinterlandets nomadiske stammer beretter, at de ofte finder spor af gamle ruiner i området. Derudover har røvere og udstødte ofte deres gang, da det er vanskeligt at forfølge dem i disse egne. Der er fem dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønningen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Eventyrerne ankommer til ruinbyen ved bjergets fod (lokation #52). Bemærk, at missionen kan relativt hurtigt løses, og det er op til spillerne, om de vil bruge tiden på at udforske hulerne yderligere.

På sporet af kobolderne

Kommandanten har en vigtig mission til jer. Kobolderne har gennem det seneste år været meget aktive med at rejse ødemarken tynd anført af deres ledere, der lyder Dragens bud. For nyligt observerede spejdere at en stor skare kobolder under anførsel af en af deres forkætrede dragetilbedende anførere er på vej mod et bjerg, der rygtes at skjule ældgamle ruiner. Kobolderne er ude efter noget inde i det bjerg, og jeres opgave er at følge efter kobolderne, hindre dem om muligt i deres hverv eller komme dem i forkøbet. Nogle mener, at det er Dragedræberens legendariske sværd, som blev delt i tre dele, som kobolderne er efter. Rejs til bjerget og stands kobolderne.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes bjerglandet, som er domineret af en enorm bjergkæde. Mellem de høje tinder og stejle skrænter skjuler sig mange små slugter, og hinterlandets nomadiske stammer beretter, at de ofte finder spor af gamle ruiner i området. Derudover har røvere og udstødte ofte deres gang, da det er vanskeligt at forfølge dem i disse egne. Der er fem dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønningen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Eventyrerne følger sporet af kobolderne, og det fører dem til indgangen i bjergsiden på den nordlige side (lokation #1). Alternativt kan du bruge dragekultisterne i stedet for kobolderne. Det ændrer ikke meget.

De restløse døde

Kommandanten har en vigtig mission til jer. Spåkoner har samtykkende bragt varsler om, at de døde er ved at rejse sig af deres grave fra en ældgammel gravplads dybt inde i bjergene, fordi de levende forstyrrer deres grave. Jeres mission er at drage til gravpladsen og hindre de døde i at vende tilbage.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes bjerglandet, som er domineret af en enorm bjergkæde. Mellem de høje tinder og stejle skrænter skjuler sig mange små slugter, og hinterlandets nomadiske stammer beretter, at de ofte finder spor af gamle ruiner i området. Derudover har røvere og udstødte ofte deres gang, da det er vanskeligt at forfølge dem i disse egne. Der er fem dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønningen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

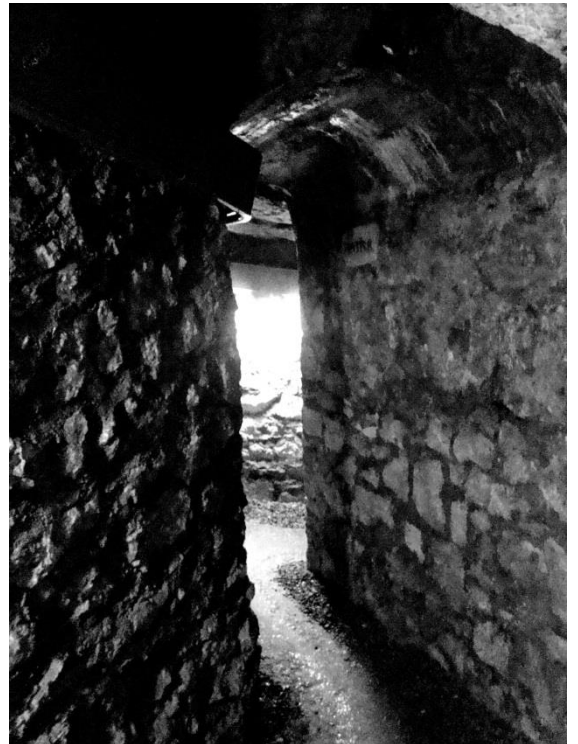
Eventyrerne skal standse de levende døde i at forlade nekropolis, og det kan de gøre ved at eliminere blodsugeren (#16) eller fjerne den blodrøde rubin (#19) – eller foretage en passende ceremoni i nekropolis, der tilfredsstiller de døde (improviser over spillernes handlinger).

Eventyrerne har to veje at rejse. Enten går de nord om bjergene (til lokation #1), eller de går syd om (til lokation #52): På rejsens sidste dag deler ruten sig, og ifølge de oplysninger, I har fået, kan I enten følge ruten nord om bjergene for at nå jeres mål, eller I kan følge ruten syd om. Mod nord løber en mindre sti, og den synes ikke at have været anvendt ofte. Dog er der talrige friske støvlespor fra mindre væsener, der for nyligt synes at være gået denne vej. Mod syd løber en bredere sti, der ofte synes at være anvendt, men ikke ser ud til at være blevet brugt for nyligt. Hvilken vej vælger I?

Dragedræberens grav

Kommandanten har en vigtig mission til jer, og han har valgt særligt jer. Ifølge legender og lærde folks studier har man fundet en ruin i bjerglandet, som menes at være Dragedræberens legendariske grav. Dragedræberen delte sit forunderlige magiske sværd i tre dele og tog dem med sig i graven, men nu hvor Dragen er vågnet, er det vigtigt atter have sværdet i hænde, og I er derfor blevet udvalgt til at udforske graven og hente sværdet hjem. Ifølge legenderne er der mange fælder, der beskytter sværdets tre dele.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes bjerglandet, og som er domineret af en enorm bjergkæde. Mellem de høje tinder og stejle skrænter skjuler sig mange små slugter, og hinterlandets nomadiske stammer beretter, at de ofte finder spor af gamle ruiner i området. Derudover har røvere og udstødte ofte deres gang, da det er vanskeligt at forfølge dem i disse egne. Der er fem dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønnen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.



Eventyrerne ankommer gennem slugten til porten til Dragedræberens grav – medmindre de har et rygte, der lader dem bruge en anden rute.

Rygterne

Inden afgang har karaktererne forskellige ærinder, de kan rende. Hver karakter kan nå et ærinde, og det kan være at forberede rejsen eller assistere dertil, erhverve kort eller indsamle rygter (se rejsereglerne for beskrivelser af disse handlinger) – eller hvis spillerne råder over de særlige specialregler ”Ærinde ved fæstningen”, kan de bruge et af dem (Ærinde ved fæstningen er en masse forskellige mini-uvigelser, hvor nogle kan nedlastes fra Hinterlandets webside og fra Hinterlandets facebookgruppe, mens andre kun kan erhverves på conner eller ved at bytte sig til dem).

Blandt de rygter, man kan erhverve sig, er følgende:

- 1-3: Den fælles tabel for rygter
- 4-6: Den missionsspecifikke tabel for rygter

1t6 (1-3) Den fælles tabel for rygter	
1	En gammel jæger har fortalt, at når han rejste i det område, var det ikke usædvanligt at møde orker eller sære kultister – men de var ikke vilde og farlige, men tilbød godt sølv for ens nedlagte bytte.
2	Et par erfarne eventyrere sidder i skænkestuen og kommer med gode råd til alle, der gider lytte til dem. De forklarer, at der er adskillige ruiner ude i bjerglandet, og mange vilde dyr bruger ruinerne og grotterne som reder – man skal ikke blive overrasket over at møde ulve, kattedyr og lignende nede i gangene.
3	Det siges – hører man ofte nede ved vaskekonernes plads – at en forbandelse hviler over ruinerne i bjergene, og der har været dyrket mange Udødelige, som er forbudte i Kejserriget, fordi de ikke vil mennesket det bedste. Disse forbudte kulte kan man finde i bjergene, og de er farlige at omgås.

1t6 (4-6) Den missionsspecifikke: Røverkongen Janusch	
4	Nede på kroen sidder en guldsmed og med et snedigt glimt i øjet fortæller: Røverhøvdingen Janusch bor efter sigende på toppen af en gammel ruin, som hans folk efter sigende ikke selv tør udforske. Der er garanteret enorme skatte at vinde, hvis man tør søge dybere ned.
5	En tjenestepige ved en vinstue nævner ud af mundvigen, at der er andre, som leder efter røverkongen. Det er ikke mere end et par dage siden en anden flok opdagelsesrejsende drog ud for at finde den – de var to lykkeriddere, en skummel nekromantiker og en højlydt snakkende halving.
6	En ung skomagere hvisker hemmelighedsfuldt, at hun nogle gange får profetiske drømme, og hun har fornyligt drømt, at nede i en brønd er en stak nøgler, der hver især åbner en skattekasse fyldt med guld og fortryllede skatte.

1t6 (4-6) Den missionsspecifikke: På sporet af kobolderne	
4	Det siges, beretter en tyk købmand, at kobolderne har plyndret mange karavaner på det seneste, men hver gang lader de karavanens skatte være, fordi de leder efter en helt bestemt skat, <i>Dragedræberens sværd</i> , og kobolderne er derfor kun ude efter helt bestemte ting, og de lader alt andet være.
5	Et par fulde eventyrere hjemvendt fra eventyr beretter, at de stødte på en horde af kobolder, som de fulgte i nogle dage i retning af bjerglandet. De opdagede, at kobolderne var i et kapløb med en gruppe kultister, der tilbøder Dragen, og at de to grupper kæmpede blodigt til døden, hver gang de rendte ind i hinanden. Det kan godt være at begge grupper tilbøder Dragen, men de er ikke allierede.
6	En ivrigt snakkende havling nede på markedspladsen beretter vidt og bredt om, hvorledes hans fætter, der var blevet taget til fange af Dragetilbedere, udspillede dragekultister og kobolder mod hinanden, fordi begge grupper hader hinanden inderligt, selvom de begge tilbøder Dragen.

1t6 (4-6) Den missionsspecifikke: De restløse døde	
4	Ovre fra bryghuset stikker en af bryggerdværgene sit hoved forbi en skænkestue, og mens han er her, fortæller han et par gode historier. Han fortæller blandt andet, at hans far far flere gange har berettet en historie om, hvor dværgene hjalp menneskene i et nu forsvundet kongerige med at bygge en gravplads under bjergene. Det kan ikke være mere end 500 år siden, så den burde være der endnu, hvis ikke orker eller andet pak har plyndret den. Gravpladsen skulle rumme alle kongerigets indbyggere fra nær og fjern, så hundreder hvis ikke tusinder må være begravet der.
5	En gammel vaskekone, der har sat sig mageligt til rette, fortæller sladder til hvem, der vil lytte til hende. En af hendes historier lyder, at rejsende har haft slået lejr nær bjergene er om natten blevet overfaldet af hvileløse dødnige, og at man om morgene har fundet deres livløse lig uden en eneste blodsdråbe.
6	En ung handskemagerske hvisker hemmelighedsfuldt, at hun nogle gange får profetiske drømme, og fornyligt drømte hun, at en ældgammel ondskab udsender et rødt lys over de døde, og når lyset falder på dem, vågner de til live, og de bliver ved med det, uanset hvor meget man slår dem ned.

1t6 (4-6) Den missionsspecifikke: Dragedræberens grav	
4	Nogle halvfulde vagter fra fæstningen sidder og udveksler røverhistorier nede på skænkestuen, da en af dem nævner, at oppe på fæstningen fortalte en lærd for nyligt kommandant Lucinius, at ifølge ældgamle sagn ligger en dragedræber begravet med et fortryllet sværd, og det fortryllede sværd blev delt i tre dele for at gøre det sværere for tyve at tage det hele.
5	Et par vagter fra fæstningen fortæller, at de overhørte kommandant Lucinius tale med en af sine betroede rådgivere – en troldkarl – som fortalte Lucinius at ifølge ældgamle legender nedfældet i gamle bøger i troldfolkets by, Turicum, så er Dragedræberens grav oprindeligt et tempel dedikeret til glemte Udødelige, og stedet er rigt på resterne af sælsom og mystisk trolddom, som magtfulde troldfolk efterlod – og nogle af dem huserer måske endnu.
6	En fuld stodder fortæller hen over en solid brandert, at da han var barn, fortalte de gamle koner historier om en mystisk grav ude i ødemarken, som de nomadiske stammer holdt sig fra, fordi det var forbandet, men nogle gange vovede unge folk sig hen for at udforske stedet, og efter sigende fandt modige folk hemmelige veje ind i bjerget. En af vejene er, hvis man før slugten frem til graven går syd om, så kommer man til gamle ruiner, der leder til en hemmelig vej ind i bjerget.

Rejsen ud til hulerne

Der er fem dagsrejser ud til hulerne. De ligger i en egn af Hinterlandet betegnet som bjerglandet. I kan enten vælge at bruge rejsereglerne, eller du kan vælge at beskrive rejsen gennem det bjergige terræn. Den første dag går rejsen fra om morgenen ved fæstningen og ud over græsgrønne sletter, hvor der til at begynde med, er mange små stier fra andre eventyrere, der er rejst i forvejen. Senere på dagen tynder det ud i stierne, des længere man er borte fra fæstningen og rejsen mod bjerglandet er mindre sikker.

De næste tre dage går gennem stadig mere øde og ujævnt landskab. Terrænet bliver mere bakket, og fra bakker skifter det over til lave klipperygge, som rejser sig af den vindtørre muld. Mange gange er det svært at have landkending, dybe sprækker gør det svært at komme frem, oversvømmelser har skyllet ruten bort, og andre gange rejser klippe sig så stejlt, at det er svært at komme fremad. På rejsens femte dag bevæger selskabet i udkanten af bjergene, og de passerer kløfter og slugter, mens de vandrer af højderygge og prøver at finde frem til deres mål. På sidstedagen ankommer rejseselskabet til deres mål, og de har nu huleindgangen forude.

Når selskabet ankommer til indgangen, hopper du hen til den del af teksten, der dækker indgangen og begynder scenariet herfra. Hvis der ikke er sket noget særligt (og det gør der kun med rejsereglerne), så har selskabet nu forbrugt fem dagsrationer.

Bemærk, hvis selskabet har missionen *Dragedræberens grav*, og de har fået et rygte om, at der er en alternativ rute ind, må spillerne på femtedagen vælge, om de vil gå ned gennem slugten til hovedporten (område #53), eller om de vil gå syd om og snige sig ind af bagvejen (område #52). Hvis de vælger at udforske begge indgange, så koster det en dagsrejse at gå fra den ene indgang til den anden, da man er nødt til at gå langt udenom for at komme rundt.

Bemærk, hvis spillernes karakterer uanset missionen har været ved en indgang før, og de ved, hvordan den hænger sammen med en anden indgang, må de spendere en dagsrejse på at komme om til den anden indgang og bruge den i stedet.

Omstrejvende væsener

Eventyrerne er ikke de eneste, der er kommet til grotterne. Andre monstre og væsener kommer også hertil, og de vandrer også nysgerrige rundt i gangene. Mens eventyrerne udforsker grottern, kan de være heldige (eller uheldige!) at rende ind i disse. For hver halve time heltene er i gangene, er der 20% chance for, at der dukker noget op.

Brug nedenstående tabel for at, hvad der dukker op.

- Ruinerne: 1t4
- Nekropolis: 1t4+2
- Grotterne: 1t4+5
- Templet: 1t4+9

Hvad der finder sted	
1	<p>2t4 orker, der har spist svampe, og antager karaktererne er hallucinationerne af deres strenge mødre. De skæve orker er knap nok en trussel mod heltene, og de er stavret ned i hulerne ved et tilfælde. Hvis det kommer til kamp, har orkerne <i>ulempe</i> på deres angreb.</p> <p><u>Eller</u></p> <p>Tre mænader står og drejer hurtigt om sig selv, mens de synger en vild sang – lidt skævt af hinanden. I deres vildskab er de strejft ind i hulerne, hvor de normalt ikke plejer at komme.</p>
2	<p>1t4+2 røvere er på patrulje, og de råber alle fremmede an.</p>
3	<p>1t6+2 vildfarne kobolder, der er blevet væk fra deres ekspedition og nu forsøger at finde rundt. De prøver at lokke oplysninger ud af folk uden at afsløre, at de er faret vild.</p>
4	<p>1t4 skræmte orker, der har vovet sig dybere ind end godt er, og de har mødt mange skræmmende dødnige. De er fyldt med historier om uhyggelige gengangere og levende døde.</p>
5	<p>Hvileløst Spøgelse, der strejfer omkring, så længe de levende hjem søger de dødes hvile. Spøgelsets nærhed mærkes som kuldegysninger, og dets blege aura anes, inden det dukker op, så man kan skjule sig eller stikke af.</p> <p><u>Eller</u></p> <p>En ligæder sidder midt i gangen og gnasker på sit nyeste bytte.</p>
6	<p>Kæmpe edderkop har et hemmeligt skjul under loftet i en grotte, men nu er den ude og jage.</p> <p><u>Eller</u></p> <p>To grottesnegle sidder på hver sin væg, og de er muligvis i gang med at parre sig – eller også slås de. Det er svært at komme forbi dem.</p>
7	<p>1t6+1 orker er trængt ind i grotterne for at plyndre og røve. De er selvsikre og har endnu ikke set rædslerne.</p> <p><u>Eller</u></p> <p>To orkløjtnanter står helt stille og stirrer intenst på hinanden i en stirrekonkurrence. Deres hærdebrede kroppe gør det umuligt at komme forbi uden at forstyrre dem.</p>
8	<p>2t4 kæmperotter render sultne rundt. Gives de mad, løber de deres vej igen.</p>
9	<p>1t2 kattedyr er på vej ud for at jage eller på vej hjem med bytte.</p>
10	<p>1t6+2 kobolder, der er i gang med at udforske tempelområdet. De ved, der lurer fælder og kultister i området, men antager at andre væsener er Barrakesh' håndlangere.</p>
11	<p>1t4+2 dragekultister, der er i med at udforske tempelområdet. De jagter kobolder, og de antager at andre væsener i området er Barrakesh' håndlangere.</p>
12	<p>Kæmpe edderkop er trængt ind i tempel-området draget af de mange væsener, der render rundt.</p>
13	<p>Halvingen Bungo</p> <p>Bungo er en snakkesagelig, omrejsende halving, som ingen ved, hvordan har båret sig ad med at overleve, så længe som han har. Han har en forbløffende evne til at snakke løs på de forkerte tidspunkter, føle sig forurettet og samtidig vide, hvor de gode skatte gemmer sig. Bungo følger gerne med selskabet.</p> <p>Bungo snakker: Bungos snak kan forstyrre og irritere. Spilleleder kan tildele <i>ulempe</i> til et tjek (f.eks. at snige sig eller diplomatiske forhandlinger eller koncentration om at dirke en lås op) til situationer, hvor Bungos livlige snak kan forstyrre og irritere.</p> <p>Bungos ærinde: Bungo er her for at befri halvingen Harry, som han ved er forsvundet et sted i ruinen, men han ved ikke hvor. Harry er hans gode ven, og Bungo har svoret at redde ham.</p> <p>Bungo kender til følgende omkring de skjulte skatte i ruinen, som han deler, hvis man behandler ham pænt, udholder hans snak og er heldig:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der er en sandstenslås skjult bag en krukke i kammeret med vinduet. • I brønden ned til floden er en skjult messinglås. • Gemt inde i kammeret med det blå loft er en jernlås bag en flise. • Dragedræberenssværd er delt i tre dele, men solen skulle efter sigende afsløre, hvor de er. <p>Hvis Bungo trues, er han ikke bange for at give folk falske oplysninger, men hjælpes han i sin færd med at befri Harry, giver han de rette oplysninger.</p>

Hulesystemet

Hulesystemet ligger inde i et bjerg, og det er vokset sammen af flere forskellige systemer, der har hver deres ophav og hver deres formål, men gennem århundrederne har nye bygherrer ændret på dem, og nye beboere har taget stederne i brug på nye måder og indrettet dem til deres egne behov.

Hulesystemet består af et nekropolis, der er gamle gravkamre udsmykket med generationers knogler, og som en underjordisk flod nu skærer sig igennem oversvømmende noget af området, og hulesystemet består af en række naturlige grotter, foruden et kæmpe gravanlæg, nærmest et tempel, dedikeret en falden dragedræber, og som fungerer til opbevaring af dragedræberens skatte. Der er flere forskellige indgange til hulerne, og heltene kommer til at have adgang være en fire-fem af dem, men der vil typisk være en eller to at vælge mellem, når man står foran bjerget med hulerne. Heltene vil komme til hulerne af forskellige årsager rejsende af forskellige ruter, og det vil ikke nødvendigvis være åbenlyst for dem (eller for spillerne), at her er tale om et og samme hulesystem set fra forskellige vinkler.

Indgangene er #1 (#2 og #8), #52 (#48) og #53 (#54, #55).

Beskrivelserne af hulerne begynder ofte med *en stemningstekst i kursiv*, som du kan læse højt af eller endnu bedre genfortælle for spillerne. Dernæst følger en gennemgang af stedet og lidt om de væsener, der eventuelt er på stedet. Nogle steder har et afsnit kaldet "Scene". Det er en mulig hændelse, som du kan tage i brug. Monstre og magiske skatte er generelt beskrevet i appendikserne.

Grotternes beboere

Hulerne er beboet af forskellige grupper af væsner. To grupper er ankommet kort før eventyrerne for at udforske og plyndre gravene, og de er stadig i gang med at trænge ind og finde rundt. Mange steder ser man sporene af deres bevægelser. Der er også en række mere faste beboere, der tåler hinandens tilstedeværelse.

Dragekultisternes indtrængen

Dragekultisterne sneg sig ind af huleindgangen #2, hvorfra de hurtigt kom ned til floden og fulgte den, indtil de gik gennem rum #18 og kom frem til #37, hvor de efterlod sig nogle vagtposter, der skulle advare dem mod folk, der fulgte dem i hælene. Siden er dragekultisterne trængt ind i den øvre del af templet, hvor de har fejdet med kobolderne, og siden har de slået lejre i rum #68.

Koboldernes indtrængen

Flokken af kobolder trængte ind af huleindgangen #1, trængte sig gennem drypstenssøjlerne (#2) og gennem grotte #5 til nordlige del af nekropolisen (#13), hvor de krydsede floden til de oversvømmede knoglekamre (#15-22), hvor nogle kobolder under kampe med skeletterne blev adskilt (#26) og andre gik på eventyr (#33), mens resten nåede frem til #37 og #38. Kobolderne har netop indrettet en base i rum #70.

Andre beboere

Inde i grotterne venter galningen Slaus, der bebor Nekropolis (#25), eneboeren Simonides (#53), der er selvbestaltet vogter af porten til Dragedræberens grav, røverhøvdingen Janusch og hans slæng (#42-44, #48-51), der holder til ved indgangen til ruinbyen, hvor helligkvinden Campania har sin bacchanalia kult (#52), og sidst men ikke mindst Barrakash, en selvudråbt bugbear høvding af gravkamrene (#58-60). Omkring floden er desuden en besynderlig kult af fortryllede fiskefolk (#11, 15 og 75).

Grotterne: hulerne #1-12

Skåret gennem årtier og århundreder af vand og klippers langsomme bevægelser er store, stengrå grotter vokset frem under bjerget. De er ujævne, rige på folder og sprækker, men her og der har nogen været og sat deres mærke på grotterne, bygget om og indrettet dem, men talrige andre væsener har i århundrederne efter været her og bebo eller plyndre grotterne. Sådan er det også nu.

Luften er kølig, og des dybere ind man kommer, des mere fugtig bliver den takket være floden, som ligger længe inde i bjerget.

Floden

Floden har ikke altid ligget her, men i takt med at vandet har skåret nye ruter gennem bjerget, har det formet nye veje gennem klipperne. Vandet skyller af sted med en jævn fart, det er isnende koldt og rent, harmløst at drikke, og en vigtig kilde til vand og føde for mange af grotternes beboere, da fisk, snegle og småkrebs lever i vandet. Floden er ca. en meter dyb, loftet er omtrent to meter over vandoverfladen, og strømmen er ikke kraftigere, end at man kan vade igennem - undtagen halvinger, der er nødt til at svømme, blive båret eller på anden vis besvære sig med at komme over.

Område #1 – Klippevæg med to grotteåbninger

I en hylde i klippevæggen er der to grotteåbninger i væggen. Området ude foran åbningerne er overstrøet med løse sten, og mellem dem vokser spredte vækster og tornet krat. Indgangen mod vest er helt stille. Fra østindgangen kommer en dæmpet lyd ...

Mens heltene står foran de to grotteindgange, kommer der pludseligt lyden af et dyr, der skriger fra gangen mod øst. Det er ikke til helt at sige, hvilket dyr det var, da grottens vægge danner et uhyggeligt ekko ...

Et sansetjek på 8+ vil afsløre, at loftet ved den vestlige indgang er sodet til, som om her tit har været tændt ild ned af gangen.

Rum #2 – Gangen med de mystiske søjler

Gangen åbner op til et rum, der er delt i midten af en række store stensøjler. Søjlerne står meget tæt – så tæt, så det er umuligt at klemme sig igennem dem, selv for tyndeste elver eller mindste halving.

Alle søjlerne er tæt beskrevet af piktogrammer, der er ridset ind i søjlerne. Hvis nogle af eventyrene viser interesse for piktogrammerne, kan du lade dem lave et intelligenstjek 12. Har de decifreret et af de andre piktogrammer i rum #8, får de +2 til deres slag, da de kender mere til sproget. Piktogrammerne viser en historie om en drage, der bruger sine flammer til at brænde en flok søjler væk og komme ind til sin skat.

Østsiden af rummet: På den anden side af søjlerne er der bælg mørkt. Har en af heltene mulighed for at se i mørke, ser de nogle knogler ligge i en bunke i rummet.

Vestsiden af rummet: På den anden side af søjlerne er der relativt mørkt, men der kommer noget svagt lys fra nordøstlig retning. Der er ikke noget særligt at se på den anden side af rummet, men der kommer en svag lugt af råd.

Som heltene nærmer sig rum #3 bliver de ramt af en svag lugt af råddenskab, der bliver stærkere som de kommer helt tæt på rummet. I vestsiden af rummet finder de en lille bunke knogler med noget, der glimter. Hvis heltene begynder at rumstere med knogler bliver de samlet af en sælsom magi, og bliver til et **Nekrotisk skelet**. Besejrer heltene skelettet finder de en fungerende **Ringbrynje** på skelettets knogler.

Rum #3 – Det forladte depot

I grotten står en række ødelagte tønder, og nogle gamle kasser. Lugten af råddenskab herinde er stærkere end i gangen, og det er tydeligt den kommer fra de ødelagte tønder.

Det er et gammelt depot af madvarer, der er blevet forladt. Har en flok dragekultister brugt dette som deres base, men listet livet? Eller er det en røverbandes hemmelige depot, der står forladt efter de mødte deres overmænd i vildmarken? Det vides ikke med sikkerhed, men på lugten er det tydeligt, at provianterne har stået her i mange måneder.

Alle kasserne og tønderne er meget ildelugtende, så hvis heltene vælger at gennemsnøge dem, skal de først lave et resistenstjek (udholdenhed) på 9+ for at undgå at kaste op udover resterne. Klarer de tjekket, får de gennemsnøgt de rådne sager, og vil få minus 2 til sansetjek i 1t4 timer, med mindre de bliver vasket godt af. Hvis de søger, finder de 3 flasker vin, en flaske med 2 doser helbredende drik, 3t10 guldstykker i et lille skrin og et kogger med 8 **Talende Pile**.

Rum #4 – Stendragens gab

Rummet er varmt, mørkt og det er som om, der lyder en rumlen, men kun inde i hovedet. Jeres lys spiller henover nogle stenkegler, der stikker op af gulvet. De kunne godt minde om rovdyrtænder. De største går jer til knæet, og de står på to rækker. I loftet hænger tilsvarende to rækker af kegler ned fra loftet henover dem i gulvet. De to rækker er ikke parallelle, og der er længst afstand mellem rækkerne bagerst i hulen, hvor keglerne også er størst.

Her er der også varmest, og hulevæggen bagerst er for varm at røre ved. Stenkeglerne kan hakkes af, og kan måske indbringe 5 guld per styk, men de er også meget tunge. Hvis man tager dem med, er man tungt lastet. Hjemme ved fæstningen kan man finde en køber ved et succesfuldt karismatjek 10 (kun et forsøg). Selvom man graver i hulevæggen bagerst, finder man intet.

Rum #5 – Den store drypstensgrotte

Loftet er i grotten er dækket af store, smukke drypsten, der hænger som faretruende pile under loftet. Overalt høres lyden af faldende dråber på det ujævne grottegulv, der er dækket af våde aflagringer. Her og der ligger knuste drypsten, som må være faldet fra loftet. På det våde gulv er talrige nogenlunde friske støvspor fra en stor gruppe små væsener.

Høj støj eller voldsomme bevægelser kan få en drypsten til at falde ned med et brag. Kæmper man herinde, vil et resultat på 1-4 på terningen få en drypsten til at falde ned (resistens (undvige) 8 for ikke at tage 1t8 i skade).

Grotten er tom. Fodsporene stammer fra den store gruppe kobolder, der gik mod rum #13.

Rum #6 – Den lille drypstensgrotte

Loftet er dækket af lange, slanke drypsten, og fra disse falder jævnligt så dråber som en sagte regn over det våde grotte gulv. På gulvet er et lag af aflagringer ved at vokse frem, men det ser ud som om, der er noget under aflagringerne?

Høj støj eller voldsomme bevægelser kan få en drypsten til at falde ned med et brag. Kæmper man herinde, vil et resultat på 1-4 på terningen få en drypsten til at falde ned (resistens (undvige) 8 for ikke at tage 1t8 i skade).

Under aflagringerne ligger et orkskelet, der har en sølvdaggert (3 guld) i den ene hånd, og en guldhalskæde (4 guld) i den anden. Det kræver en halv times hårdt arbejdet at banke sedimenterne af og frigøre skelettet og dets skatte.

Bemærk – uglebjørnen i #7 sover lige over for dette rum, og støj får uglebjørnen til at røre irriteret på sig – måske vil gentagende eller højlydt støj vække en vred uglebjørn?

Rum #7 – Den sovende uglebjørn

OBS! STØJ: Forude kan I høre en dyb vejtrækning, der kommer regelmæssigt. Det lyder som om noget stort og tungt sover herinde.

Grotten: *Spredt ud over gulvet er knuste knogler og splintrede kranier. Nogle er fra hjorte og andre byttedyr, andre stammer fra mennesker eller lignende humanoider. Midt i alt dette ligger en gigantisk fjerklædt bjørn og sover ... en uglebjørn, et af hinterlandets farligste rovdyr.*

Herinde sover en stor, gammel **uglebjørn**. Det store rovdyr er mest af alt interesseret i at sove i fred, og det vifter irriteret ud med sin pote, hvis man forstyrrer den. Trænger man sig på, vågner den op til kamp.

Rum #8 – Den gemte skattekiste

Da heltene nærmer sig rum #8, ser de en række søjler i gangen, som står meget tæt – så tæt, så det er umuligt at klemme sig igennem dem, selv for tyndeste elver eller mindste halving. I dette rum bor **kæmperotterne**, der slås i rum #9.

Søjlerne i gangen: Alle søjlerne er tæt beskrevet af piktogrammer, der er ridset ind i søjlerne. Hvis nogle af eventyrene viser interesse for piktogrammerne, kan du lade dem lave et intelligensstjek 12. Har de decifreret et af de andre piktogrammer i rum #8 eller rum #2, får de +2 til deres slag, da de kender mere til sproget. Piktogrammerne fortæller en historie om en kæmpe drage, der sover dybt under jorden. Bag søjlerne kan heltene høre lyden af dyr, der slås, i rum #9.

Inde i selve grotten: Når de kommer ind i selve rummet, er her tydelige tegn på, at dette er en rede for en flok dyr. Her er 6 halvstore reder, der er lavet af sten, grene og hvad der ligner stof- og læderrester. I den østlige ende af rummet står en ny flok søjler, som står meget tæt – så tæt, så det er umuligt at klemme sig igennem dem, selv for tyndeste elver eller mindste halving. Alle søjlerne er tæt beskrevet af piktogrammer, der er ridset ind i søjlerne. Hvis nogle af eventyrene viser interesse for piktogrammerne, kan du lade dem lave et intelligensstjek 12. Har de decifreret et af de andre piktogrammer i gangen til rum #8 eller rum #2, får de +2 til deres slag, da de kender mere til sproget. Piktogrammerne fortæller en historie om en flok mennesker i kåber, der alle tilbyder en kæmpe drage.

Søjlerne i østlige ende: Bag søjlerne, er der helt sort af mørke. Kan heltene se i mørke, kan de se en stor kiste. De store søjler i den østlige ende af rummet af magiske. Hvis heltene berører søjlerne med ild (enten magisk ild, eller fra en fakkel eller tilsvarende), vil de rumlende bevæge sig ned i gulvet, og åbne op for adgang til kisten.

I kisten finder de tre juvelbesatte halskæder (værdi 10 guldstykker per halskæde), 8t10 sølvstykker og en irgrøn pladerustning. Pladerustningen er **Hirgards Pladerustning**.

Rum #9 – Dyr, der slås

Mellem de ujævne og rå grottevægge udspiller sig et drama. Store dyr er i kamp med hinanden. Vildkatte og kæmperotte farer ind og ud mellem hinanden, bidende og kradsende, tumlende omkring på gulvet, og mindst en kæmperotte ligger død midt inde i grotten.

I grotten er tre **vildkatte** oppe at slås med fem **kæmperotter**. En **kæmperotte** ligger død midt i rummet. Heltene kan lade kampen spille sig ud, og hvis de gør dette, vil de derefter skulle slås mod de **tre vildkatte**, der alle vil starte kampen med et sår. Hvis heltene blander sig i kampen og vælger side, vil den anden side stikke af, så snart kampen er forbi. Angriber heltene alle i rummet, vil de skulle slås mod alle de tilstedeværende.

Vildkattene bor i rum #12 og **kæmperotterne** bor i rum #8.

Rum #10 – Fiskefolkets grotte

Dette er en fugtig grotte på ca. 6x12 meter med naturlige vægge. I den fjerneste ende modsat tunnelindgangen er der adgang til den underjordiske flod. Ved floden sidder to væsner. De er blege, grå-grønne og er omtrent 1 meter høje at dømme på deres siddende skikkelser, og de er en besyndelig blanding af menneske og fisk. De sidder og spiser rå fisk. Langs den vestlige væg ligger adskillige lig – nogle af samme størrelse som væsnerne, andre er menneskelige lig.

Hvis eventyrene begynder at rode i bunken af døde, bliver de **2 Fiskemænd** vrede og truende, og vedbliver man med at undersøge ligene, angriber fiskemændene. Fiskemændene er nemme at slå ihjel, men de er fofyrllede, så når man dræber en, kommer der straks to nye op fra vandet, fra hvor deres æg ligger, og der er nok til, at der kan komme 30 af dem.

Hvis man prøver at tale med dem er de villige til at bytte eventuelle ting (som ikke kan spises) fra bunken af døde mod de får nogle forsyninger hvad de giver eventyrende afhænger af hvad eventyrende giver dem

Antal dagsrationer	Bytte
1-5 Dagsrationer	En <i>Helbredende drik</i> (2 doser)
5-10 Dagsrationer eller en dværgeration	En <i>Smedemønt</i> samt ovenstående
10-15 Dagsrationer, to dværgerationer eller en elverration	Kniven <i>Dragetand</i> samt de to ovenstående

Rum #11 – De sælsomme bobler

I grotten svæver bobler på størrelse med et hoved. De er ligesom sæbeboblerne, der svæver over vaskekonernes kar, men meget større. Hvis de betragtes lidt, kan man se, at de svæver langsomt opad. De dannes lige over gulvet, hvor de starter med at vokse ud af intet, hvorefter de vokser i størrelse, efterhånden som pladsen tillader det. Ved loftet svinder de ind til ingenting. Det tager mange minutter for en boble at dannes og måske en time at svæve op til loftet.

Hvis en boble berøres, sprænges den i en sky af sort støv. For hver boble, der sprænges, skal der laves et Udholdenhedstjek 8. Hvis det fejler, får karakteren en slem hoste, idet det konstant kriller i halsen. Den giver *ulempe* på udholdenhedstjek og kan kun kureres med en helbredende trylledrik, helligfolkets *Bringe Balance* eller ved fæstningen for en donation på 5 guld til en kult. Hvis man går igennem rummet uden at passe på, sprænger man 1t4+2 bobler. Hvis man forsøger at undgå boblerne, skal der laves et Behændighedstjek 4, hvorved man undgår én boble samt én mere for hver 2, som man er over.

Rum #12 – vildkattenes grotte

Overalt på gulvet ligger knogler fra mindre og større dyr ...og mennesker. Vildkatte har tydeligvis boet her i mange år, og har dræbt mangt et væsen, som de har fortæret i deres grotte.

I dette rum bor vildkattene, der slås i rum #9. Vælger heltene at gennemrode de mange knoglerester finder de ikke noget af synderlig værdi, men her ligger da 1t4 guldstykker spredt på gulvet.

Nekropolis: Knoglekamrene #13-29, #31-36

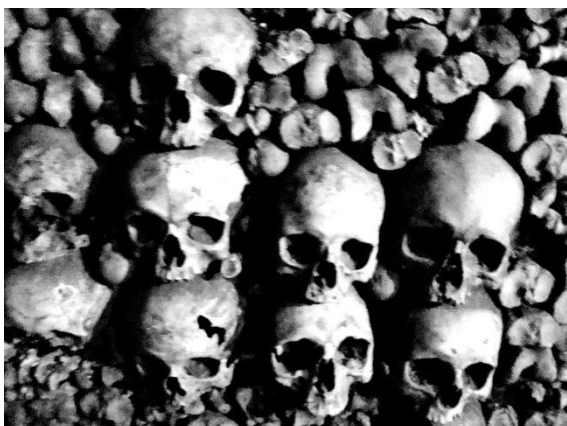
Denne gruppe af kamre er alle en del af samme kompleks, en ældgammel dødeby bygget af de døde egne knogler. En gang var her utallige grave fra generationer af døde, men gravene er blevet plyndret, ofte nedlagt, og i stedet er rummenes vægge blevet udsmykket med knoglerne, der er stablet i tykke lag langs stenvæggene. Nogle steder ligger knoglerne hulter til bulter, andre steder er de sirligt arrangeret i mønstre, ofte med kranier placeret med jævne mellemrum i mønstre mindende folk om dødens nærvær.

Nekropolis er et mørkt sted, der er skygger overalt i væggene, da fakkel- og lanternelys kun vanskeligt får lyst alt op inde i de tykke knoglevægge. Knoglerne er beskidte men uden spor af kød og blod, spindelvæv hænger tykt af støv fra væggene, og der er en kold, gennemsyrende stank af rådden fugt. Mosser og svampe skjuler sig i fugtige kroge.

Den oversvømmede sektion #15, 17-20, 22

Oversvømmet: De markerede områder på kortet er oversvømmede. Dybden er omtrent 40cm, hvilket gør det dybt for halvinger og besværligt for andre. Med mindre man bevæger sig yderst langsomt, er der *ulempe* på snige tjeks, og fliserne under vandet er beklædt med tyndt lag mudder og slim, der gør det en udfordring at holde balancen ved løb og spring - hvis et tjek fejler med mere end 4, taber personen balancen og vælter omkuld.

Under vandet: Vandet er mørkt og let mudret, gørende det svært at se bunden med klarhed. I dette slør ligger spredte knogler med rustne våben rundt om – det er skeletterne af faldne krigere – og man kommer let til at træde på deres knogler og våben, når man bevæger sig rundt i vandet.



Scene: Skeletkrigerne vågner

Obs! De faldne krigere er forbandet, og de vil vågne op og samle sig til levende skeletter hver gang området forstyrres, så eventyrerne risikerer igen og igen at vække dem til live, indtil de er endeligt stedt til hvile.

Omkring jer brydes vandets overflade, da skikkelser rejser sig op af det kolde vand. Beskidt vand rasler af deres nøgne knogler, og de tomme øjenhuler i kranierne stirrer ondt på jer. I deres knokkelhænder holder de rustne klinger, og rådnende og rustnende rester af læder og metalrustninger knuger sig skeletterne. I er omringet af en flok skeletter.

Typisk rejser **1t4+2 skeletter** sig fra vandet. De kæmper til døden, og enkeltvis eller i små grupper er skeletterne en beskeden fare, men de kan rejse sig igen og igen, så længe forbandelsen hviler over deres knogler. Brug primært skeletterne til at skabe stemning og presse karaktererne til at fortsætte deres færd gennem rummene.

At stede skeletterne til hvile: Forbandelsen, der holder skeletterne i live, er forbundet til den blodrøde rubin, der er i rum #19.

Rum #13 – Benkammeret nær floden

Det er dunkelt kammer. Væggene synes at suge lyset fra faklerne til sig og danne lange skygger. Hele vejen rundt er væggene bygget op af knogler. Hundredvis hvis ikke tusindvis af knogler er stablet i lag på lag i hele vejen rundt formene kammerets vægge. Støv og snavs dækker overalt de grålige bene. Mod syd kan høres lyden af rindende vand.

Mens I kigger jer omkring, bemærker I bevægelse sydfra, og ind i lyset træder tre lave skikkelser. Deres blege grøn-blå skællede og fugtige hud glinser i lyset fra faklerne. De ligner besynderlige blandinger af menneske og fisk, og de er bevæbnet med spyd, hvis spidser er fyldt med små kroge.

Tre fiskefolk dukker op kort efter, at eventyrerne er trådt ind i knoglekammeret. De tre fiskefolk er nysgerrige efter hvem det er, som vader gennem hulerne oppe på land. Fiskefolkene er ikke ude på at slå, og de vil forsøge at stikke af til floden, hvis de bliver trængt i kamp. For 6 sølv per person kan de føre gruppen sikkert over på den anden side af floden.

Rum #14 – Det halve benkammer

Halvdelen af rummet er opslugt af en underjordisk flod, som løber mørk og kold under jorden, og den har ædt bort en god del af kammeret. De tilbageværende vægge er bygget op af knogle, der i hundredevis er stablet op på hinanden, så de bliver til en grå væg af ben, støvede og benskudte. Gule og grønne mosser gror flere steder på væggene. Midt på gulvet ligger ligene af en flok små væsner med rustrød, skællet hud og pels. Blod siver sløvt fra talrige sår, og farver gulvet mørkt. Hvem end der har dræbt dem, er de ikke til at se lige nu.

Midt på gulvet er ligene er 6 kobolder. De er blevet hugget ned med sværd af skeletter, der hjem søger området.

Rum #15 – De faldne krigeres plads

Væggene er dekoreret med indlejrede knogler. Regelmæssigt rundt langs væggene er små nicher indeholdende rester af sten og stumper, der synes at ligne forarbejdede sten. Mudret, mørkt vand dækker overalt gulvet. En stank af fugt og råd hænger konstant i luften, og stilheden brydes af og til af faldende dråber.

Under vandet på den mudrede, slimede bund ligger overalt rester af ituslåede statuetter udformede som krigere. Rundt mellem statuetterne ligger desuden knogler spredt overalt, klar til at vågne til live. *Enhver fysisk handling, hvis tjek fejler med mere end 8, betyder at man taber balancen og vælter omkuld grundet et skævt fodfæste på knogler eller statuetter.*



I hver væg er to nicher, og hver niche sidder en 80cm oppe, er omtrent 30cm bred, 50cm høj og 40cm dyb. I hver niche er ituslåede rester af statuetter forestillende bevæbnede mænd og kvinder. En niche adskiller sig fra de andre.

Nichen i nordvæggen: Bagpanelet i nichen sidder løst (sansetjek 8 for at opdage det), og bag panelet er en voldsomt stinkende, lille, slimet tunnel omtrent 40cm i diameter, som fører ind i væggen, skrånende, drejende i nordvestlig retning og passagen forsvinder snart ud af syne. Kun en halving er stor nok til at kravle ned langs tennellen. Efter ca. 2m ender den slimede tunnel i et rundt kammer omtrent en meter i diameter. Stedet er beklædt i slim, og der ligger rådne rester af humanoider. Blandt dem er en pung med 50 sølvstykker og 6 guldstykker samt en *lokkemønt*.

Rum #16 – Blodsugeren grav

Rummets vægge er beklædt med kranie, der griner hæsligt. Fra gulv til loft hele vejen rundt stirrer kranier på jer med deres tomme øjenhuler. Midt i rummet står en sarkofag i sort granit. I kan mærke, at her er koldt og fugtigt.

Det tunge stenlåg er på, og kræver et styrketjek 14 (løfte). Hvis der fejles med mere end 8, tager alle løftere 1t6 skade i ryggen. Nede i sarkofagen ligger et lig, der ser "friskt" ud. Det er indhyllet i ligklæder, og har et søm igennem panden. Under hovedet ligger et kultsymbol fra en længst glemte kult. Det ser ud til at være en udspredd hånd i størrelse, lavet i guld og rigt udsmykket med ædelstene.

Kultsymbolet kan ikke lirkes ud under liget, da sømmet går ned igennem det. Hvis der pilles ved sømmet, "popper" det nærmest op af hovedet, og **blodsugeren** vågner hurtigere end nogen kan nå at reagere og slår straks ud mod den nærmeste. Herefter kan der rulles initiativ. Kultsymbolet er 400 guld værd.

Rum #17 – Den faldne eventyrers hvile

Det dunkle kammer har vægge beklædt med knogler og kranier, der stirrer tomt ud i luften. Her er fugtigt, og der hænger en kvalm stank af råddenskab, som synes at komme fra et rådnende lig, der sidder op af den ene væg. Liget er iført en rusten ringbrynje, og det rådnende lig har munden stående åbent med maddiker kravlende rundt mellem tænderne. Dødsårsagen er uklar, men synes at være et snit hen over halsen.

Ligets ejendele er gennemsyret af råd og rust gørende dem værdiløse, men spredt i mudderet omkring liget er 51 sølvstykker og 4 guldstykker. Det tager et kvarter at finde alle mønterne. *I ligets ene hånd er en nøgle (jernnøglen – rum #21).*

Spredt under gulvet er knogler og rustne våben ventende på at springe til live.

Rum #18 – Tårernes kammer

Væggene er hele rundt bygget op af kranier, og de ser ud som de græder. Fra sprækker under loftet falder dråber tungt trækkende spor ned over kranierne. Rande af kalk trækker spor ned over hvert et kranie givende en fornemmelse af tusinder og atter tusinder af tårer faldende fra de talrige kranier, der stirrer på blindt ud i luften.

Gulvet er dækket af et dybt, mudret lag vand, og spredt ud over gulvet ligger knogler og rustne våben: skeletkrigere, der venter på at vågne til kamp. De besynderlige kalkaflejringer på kranierne giver et sært indtryk af, at alle kranierne græder og har trukket tårer ned over sig i århundreder – det er et *under* at opleve det triste og sære syn.

Rum #19 – Den blodrøde rubins kammer

Fra midten af kammeret kommer et rødt lysskær, som falder på de grå kranier og knogler, der udgør væggene. På en grå stensokkel, hvis sider er udskåret som knogler og toppen som et kranie, glimter det røde skær af en blodrød rubin, som ligger inde i kraniets åbne gab, der synes stivnet i en hæs lig latter. Den blodrøde rubin ligger et godt stykke inde i kraniets gab.

I dette benkammer er en stensøjle med et udskåret kranie på toppen, og inde i gabet på stenkraniet er Den blodrøde rubin, hvis forbandelse bliver ved med at rejse de døde. Hver runde karaktererne er herinde rejser **1t2 skeletter** sig af vandet og begynder at trænge sig ind mod kammeret. De bliver rejst af vandet for at vogte over rubinen. **Den blodrøde rubin** er en fortryllet juvel (se appendiks for magske skatte), og når den løftes fri af soklen, rejser der sig ikke yderligere skeletter fra vandet, og dens kraft opløser snart de andre skeletter.

At tage Den blodrøde rubin

Den blodrøde rubin er monteret i en metalholder, der er sat på en stang, der løber ned gennem hele stensoklen. Udefra kan man se, at der er en metalholder inde i stenkraniets mund. Holderen består af seks tynde metalstænger, som rubinen balancerer mellem, og rubinen er til at løfte fri.

At fjerne rubinen: Rubinen kan lirkes fri med et behændighedstjek 12 (*Dirke låse & Omgå fælder*-evnen giver +4 bonus). Hvis succesfuldt, befris juvelen, og kammeret kolliderer. Hvis tjekket klares med mere end 4, fjernes juvelen uden at rummet kolliderer. Hvis tjekket fejler, løsnes juvelen ikke, og der er -4 på yderligere forsøg. Hvis tjekket fejler med mere end 4, aktiveres kraniets kæber, som smækker i med et smæld.

At beskadige soklen: Hvis soklen ødelægges eller forsøges væltet: Metalarmen med juvelen forsvinder lynhurtigt ned gennem soklen og ned i gulvet, hvor en stenplade glider henover og gør juvelen utilgængelig.

At tjekke for fælder: Der laves et behændighedstjek 10. Hvis tjekket fejler, konstateres det, at der er (mindst) en fælde knyttet til soklen, men fældens natur er ukendt. Hvis tjekket er en succes, afsløres kæbefælden. Hvis tjekket klares med mere end 4, konstateres også kollaps-fælden, og hvis tjekket klares med mere end 4, konstateres også, at rummet kan kollapse, når juvelen fjernes.

At demontere fælden: Kun med *Dirke låse & Omgå fælder*-evnen kan en fælde demonteres. Kun konstaterede fælder kan demonteres.

Kæbefælden: Behændighedstjek 12. Hvis det fejler, kan kæberne ikke demonteres. Hvis det fejler med mere end 4, aktiveres kæberne. Hvis tjekket er succesfuldt, sænkes kæberne længe nok til, at man gribe juvelen, inden de smækker i. Hvis tjekket klares med mere end 4, bremses fælden helt. **Kæberne smækker i:** Hvis et forsøg på at fjerne rubinen eller at demontere kæberne fejler med mere end 4, smækker de straks i. Karakteren skal klare et behændighedstjek 8. Hvis det er succesfuldt, tager karakteren 1t4 i skade, men reder sin hånd. Fejler det, tager karakteren 2t4 i skade, og hvis det fejler med mere end 4, mister karakteren også en vilkårlig finger.

Kollaps-fælden: Hvis rubinen fjernes, og tjekket ikke klares med mere end 4, eller hvis kollaps-fælden forsøges demonteret, og det fejler med mere end 4, aktiveres kollapsfælden. Det kræver et behændighedstjek 10 at demontere kollaps-fælden; hvis tjekket fejler, er det ikke muligt at hindre fælden; hvis det er succesfuldt, forsinkes kollapse med et minut efter at rubinen er fjernet. **Rummet kollapse:** Alle i rummet skal klare et Resistens (undvige) 10-tjek. Hvis det er succesfuldt, når de at kaste sig ud af rummet uden at komme til skade. For hver to point tjekket fejler, mister karakteren 1t6 livspoint fra faldene sten (det tæller som et samlet 'angreb', så f.eks. nekromantiker-effekten *Den døde krop* tæller kun en gang mod den samlede mængde skade). Hvis karakteren ryger på 0 eller færre livspoint, begravnes karakteren under de faldende sten. Efter sammenstyrtningen er rummet utilgængeligt.

Rum #20 – De grinende kraniers rum

Væggene hele vejen rundt er beklædt med ældgamle knogler, støvede og beskidte. Spindelvæv ikklædt tykt, gråt støv dingler dovent fra de knoglebeklædte vægge. I rækker hele vejen rundt er kranier indsat i væggene. Deres munde er åbne i tavse grin, og fra de tavse grin blinker metal. Luften står stille og stinker af råddenskab.

Monster: Gul skimmelsvamp har inficeret kranierne. Den gule skimmelsvamps sporer har inficeret kranierne, og overalt inde i kranierne vokser klumper af gul skimmelsvamp ventende på at blive provokeret til at udsende en dødbringende sky af gule skimmelsvampssporer. Skimmelsvampen kan konstateres med et sansetjek 6.

Skat: Spredt rundt om i kraniernes gab er guld- og sølvmønter skænket som ofringer til efterlivet. Der er i alt 12 guldmønter og 19 sølvmønter, men forsøger man at tage mønterne, provokeres den gule skimmelsvamp.



Rum 21 – Knoglebrønden

Væggene er beklædt med knogler. De er støvede og beskidte, og regelmæssigt mellem dem er anbragt kranier med ansigterne vendt ind mod rummet s midte, hvor der er en brønd. Brøndene er af sort sten udskåret til at forestille kranier. Deres tomme øjne stirrer dødt ud i rummet, og hver af dem har en mønt eller en nøgle i munden.

Bortset fra brønden i midten af rummet ligner dette benkammer alle de andre. Væggene er beklædt med støvede og beskidte knogler og kranier er fordelt rundt om som dekorationer.

Brønden er lavet af en besynderlig, glaslignende sort sten, og hele vejen rundt er der udskårne kranier i brøndens sider. I alt 13 kranier, og i hvert kranies mund er en nøgle (5 styk) eller en mønt (8 styk – 2 guld, 6 sølv).

Hvis et kranies mund er tom: Munden begynder højlydt at klikke i og op skabende en voldsom larm. Hver gang en mund begynder at klikke, skal spilleder tjekke for omstrefjende væsener, der bliver draget til af larmen. Klikker mere end tre munde, bliver larmen så voldsom, at alle væsener med hørelse har ulempe på deres handlinger grundet larmen, og klikker mere end seks kranier, skal hvert væsen i rummet klare Resistens (sonisk) 8 eller tage 1t6 i skade i runden. Munden holder op med i klikke larmende op og i, hvis der er en mønt eller en nøgle i munden.

Nøglerne: Nøglerne er små, og de er solidt lavet af hver deres materiale: Jade, Sandsten, Messing, Sølv, Tin.

Brønden: Brønden er skåret ned gennem klippen, og 12 meter nede synes at være en bund. Siderne er glatte og meget vanskelige at klatre på uden værktøj (klatretjek 18; med reb 7). På bunden af brønden ligger dynger af rådne knogler. De er slimede og tilgroede med mosser og svampe. Præcis hvor tykt laget af knogler er er uklart, men det er flere meter tykt. Skjult i siden er en lem med et nøglehul, hvor der allerede sidder en nøgle (guldnøglen – værdi 2 guld). Bag lemmen er et hulrum, som er tomt (nogen har været her før heltene).

Rum #22 – Knoglekammeret med mosvækster

Væggene er beklædt med sirligt anrettede knogler og kranier hele vejen rundt. En blanding af støvede spindelvæv og grågrønne mosser gror på knoglerne. Gulvet skrâner, og den nordlige ende af gulvet er dækket af et mørkt, mudret vand. Luften er tung med stanken af fugt og råddenskab, og liggende halvvejs ud af vandet er fire skeletter, Hver af dem har rustne krumsabler og rådne rester af læderkyradsler. Det ser ud som om de fire krigere er har kæmpet i vandet og har forsøgt at kravle i land.

Knoglerne stammer fra skeletkrigere, der venter på at springe til live. Deres rustne våben er værdiløse. Kammeret er tomt.

Rum #23 – Bengnaverens kammer

Væggene er dekoreret med knogler og kranier. De er indlejret i væggene, og de er slidte. Det er som om tidens tand har gnavet af dem – og måske har noget ædt af knoglerne?

Midt i rummet står en stor tung stenkiste med et tungt låg af sten. Rester af metalbånd, der næsten er rustet igennem holder stenglåget fastspændt på kisten. Siderne er dekoreret med motiver af folk i optog omgivet af dansende knokkelmænd. Kistelåget er dekoreret med motivet af et skelet i panser og plade grinende hæsligt.

Rummet indeholder flere ting. De mange slidte knogle og kranier skyldes en bengnaver, der har gnavet stumper af benene. Tandmærker ses overalt.

Frygtens kulde-aura: Kammeret har en besynderlig aura af frygt og ondskab. Den hænger tungt i luften, og alle levende væsener skal klare et resistenstjek (frygt) 8. Hvis tjekket fejler, rammes de af kuldegysninger, og man kan bogstaveligt se deres åndedræt, som de der er meget koldt i rummet. De er ramt af Frygtens kulde, og indtil solopgang har de *ulempe* på offensive handlinger inde i kammeret og på handlinger, der strækker sig ind i kammeret (som at skyde med bue og pil ind udefra).

Stenkisten

Stenkisten er 2½ meter lang, 1 meter bred og 1 meter høj. Låget er holdt fast med fire jernbånd. Det kræver 16 styrkepoint at brække dem af (op til to personer kan sammen arbejde på at brække dem af, summen af deres styrke skal være mindst 16 for at gøre det). Stenglåget kræver 34 styrkepoint at løfte (op til fem personer kan arbejde sammen om det). Nede i kisten ligger resterne af en forbandet kriger.



Krigeren i stenkisten

Nede i kisten ligger en kriger i en sort pladerustning. Hendes hud er kridhvid, hendes hår er kulsort og hendes læber er blodrøde. Hun ser ud som om hun sover, bortset fra at der ikke er nogen vejrtrækning, og en træpæl er hamret ned gennem brystkassen i rustningen. Ved krigerens side er et slagsværd i en sort skede dekoreret med små drager, der snor sig om sværdsmeden.

- **Fjernes træpælen:** Krigeren vækkes til live. Hun er en blodtørstig **blodsuger**, der ikke standser sine angreb, førend hun kan trække et offer med sig tilbage i kisten. Får hun stillet sin tørst, indstiller hun sin jagt til den næste nat, eller indtil forstyrret igen. I denne periode kan man tage chancen og forsøge at spidde hende igen.
- **At opsamle slagsværdet:** Slagsværdet er svært af fjerne uden at skubbe til krigeren. Det kræver et behændighedstjek 8. Hvis det fejler, får man fat i sværdet, men skubber så meget at pælen falder ud, og hun vågner til live. Slagsværdet er et almindeligt sværd, men dens skaft er en **kopi** af *Dragedræberens skaft*, og sværdsmeden er rigt dekoreret og værdifuld (15 guld).
- Krigerens rustning er stærkt beskadiget af tidens tand og pælen gennem brystpladen. Rustningen kan repareres for 40 guld, men er ubrugelig indtil da. Den tunge rustning er besværlig at rejse rundt med, og man betragtes som tungt lastet, hvis man slæber rundt på den, mens man er iført egen rustning og/eller fuld oppakning.
- **Låsen:** Skjult under krigeren er et nøglehul, der kan åbnes med **Sølvnøglen** (rum #21). At dirke låsen-tjek 16 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden). **Fælden:** *Gifftåge*. Hvis fælden aktiveres, strømmer en tyk, giftig gas frem af låsen, og på få øjeblikke breder sig den ud i hele rummet, hvor den bliver hængende de næsten 15 minutter som en tyk, ugenomsigtig tåge. Alle, der opholder sig i tågen, tager 1t6 i skade hver runde fra giftens berøring med huden, og når den koncentrerede gifttåge fosser ud af fælden, skal alle inde i rummet klare et Resistens (gift)-tjek 8. Hvis det fejler, tager de 3t8 i skade og står inde i gifttågen, men klares tjekket, tager de 1t6 i skade og flygter ud.
 - *At tjekke for fælder 10* – succes, afslører at der er en anordning inde bag pladen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden.
 - *At demontere fælden-tjek 14* (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden). Fælden aktiveres ikke, hvis man forsøger at åbne låsen med en nøgle, om det er den korrekte eller ej.
- **Hulrummet under krigerens hvile:** Her er *Dragedræberens skaft*.

Bengnaverens rede

På den fjerne side af stenkisten er gravet et hul ind under kisten. Åbningen er omtrent en halv meter i bredden og lidt mindre i højden. Åbningen fører ned til et hulrum under kisten, hvor en bengnaver har hjemme. Den kujonagtige skabning hvæser aggressivt af enhver indtrænger, men vover sig ikke ud i åben kamp.

Kamp: Den trange plads under stenkisten gør, at alle andre våben end små våben har *ulempe*.

Skatte: Nede i hulningen har bengnaveren sine skatte. Sølvspejl med en ramme indlagte figurer i rav (5 guld), 6 sølvringe (6 sølvstykker), halskæde med tænder og tre tørrede rotter.

Rum #24 – Det rodede knoglekammer

Væggene er beklædt med indlejrede knogler og kranier fordelt i et virvar rundt på væggene. Det ser ud som om knoglerne er anbragt uden nogen synderlig orden, nærmest i et hastværk. Flere af knoglerne er faldet ned og ligger spredt ud på gulvet. Flere af dem er der *bidemærker* i.

- Rummet er tomt.

Rum #25 – De tre grave

Midt i kammeret står tre store stenkister med tunge stenlåg. På hvert af lågene er en stenstatue af en soldat iført rustning og med et sværd hvilende oven på sig. Væggene rundt om de tre stenkister er bygget af gamle knogler, indtørrede og grå, beskidte og støvede.

Stenkisterne: De tre kister rummer kun små forskelle i de statuer, der hviler oven på kisterne. At vippe et låg af kræver minimum styrke 14, og det kræver en samlet styrke på 32 fordelt mellem op til fire personer at løfte låget af.

- **Den første kiste:** Et indtørret lig plyndret for sine gravskatte hviler i denne kiste.
- **Den anden kiste: Et nekrotisk skelet** lurer i denne kiste hungrende efter de levendes livskraft. Nede i kisten kan man finde en irret kobberbroche dekoreret med tyrkis (25 sølvstykker).
- **Den tredje kiste: Gale Slaus** gemmer sig i kisten. Han er en galning, der lever i katakomberne ledende efter stedets legendariske skatte, og han bruger kisten som skjulested. Gale Slaus springer pludseligt og skrigende frem, hvis man åbner kisten, og hvis ikke karaktererne stopper og er varsomme, risikerer de at slå galningen ihjel, inden de opdager, han er harmløs. Nede i Slaus' skjulested er et åbent hulrum med en tinlås og en tinnøgler (se rum #21).

Gale Slaus kender vejene gennem katakomberne i sit forvirrede sind, men han formår hverken at tegne eller genfortælle ruterne. Han mistænker alle for at ville stjæle hans retmæssige skatte, og han vil derfor forsøge at lokke folk i fælder. Han kender fælder og farer i nekropolis. Han ved desuden, hvordan man kan komme til en øvre del (via arenaen i rum #45 og vindeltrappen ved #38).

Kamp: I tilfælde af kamp mod en modstander i en kiste, kan man forsøge at hamre kistelåget i hovedet på modstanderen (kræver to hænder; angreb+6; skade 2t10).

Faldlemmen #G (oppe ved rum #67) munder ud i dette rum. Skjult oppe under loftet er en lem, som kortvarigt åbnes, når lemme i gulvet ovenpå åbnes, så man falder hele vejen ned til gulvet i rum #25. Loftslemmen kan findes ved et sansetjek 12, hvis man aktivt undersøger lokalet.

Rum #26 – De vildfarne kobolder

Overalt er væggene beklædt med knogler og kranier. De er beskidte og støvede, og pludselig lyder der skingre klagehyl fra det ene hjørne af kammeret. Rædselsfulde skrig ekkoer gennem kammeret, og I får øje på tre kobolder, der pegende på jer med deres spyd, kryber sammen i det ene hjørne.

Tre kobolder befinder sig i lokalet. De er faret vild, og de er gået i panik. Flokken er hyleangst, og de har søgt skjul i lokalet. Overalt ser de døde, og deres møder med levende døde har ikke gjort det bedre. Flokken er lige så angst for eventyrerne, når de dukker op.

Kobolderne kan fortælle om deres færd ind i grotterne, men de mistede overblikket, da de blev overfaldet af skeletter i de oversvømmede områder (omkring rum #16). De er her for at hylde Dragen ved at erobre klenodier til den.

Skakten #H (oppe ved rum #67) munder ud i dette rum, men åbningen er skjult. Rummet er derudover tomt.

Rum #27 – Det blodløse lig

Midt på gulvet ligger en skikkelse på maven. Skikkelsen synes at være et menneske, men skikkelsen rører ikke på sig. Resten af rummet er bart. Væggene er bygget op af knogler og kranier, skønt der ikke synes at være nogen orden på dem.

Udover liget er rummet tomt. Liget er en af røvernes "frigivne" fanger (se rum #42), der omkom efter et møde med det sulte spøgelse i rum #28. Liget er bevæbnet med en rusten daggert.

Den løse knoglevæg: Væggen mellem #27 og #32 er bygget op af knogler stablet tæt, men i modsætning til de andre knoglevægge, er der ingen stenvæg bag knoglerne. Med et sansetjek 14 kan man bemærke, at der en hulning bag

knoglevæggen. Med et styrketjek 16 kan væggen væltes ned, eller den kan nedbrydes med en halv times arbejde. I kamp kan en ekstrem succes resultere i, at modstanderen hamres gennem væggen, og et tjek fejlet med 8+ resulterer i, at man selv taber balancen og vælter igennem.

Rum #28 – Det sultne spøgelse

Luften er mærkbart kold herinde. I kan se jeres ånde hænger tungt i luften, og det er som faklerne kæmper med at lyse op. De sprutter og hvæser, mens I kan mærke kulden trænge gennem rustning og klæder. Væggene bygget op af knogler, og der er anbragt kranier regelmæssigt rundt langs væggen. Mens I kigger jer omkring begynder blod at sive ud af mundene på kranierne.

Rummet er hjemmøgt af et spøgelse, der manifesterer sig langsomt. Går selskabet videre, sker der ikke mere. Bliver de i rummet fortsætter spøgerierne:

Skyggerne i rummet bliver længere. Der går lidt tid, førend I bemærker det, men langsomt kryber en skygge hen over gulvet i retning af jer. Skyggen har lange smalle arme, der ender i krogede kløer, og en smal krop med langt, løst hængende hår, og den kommer stadig nærmere.

Eventyrerne bliver angrebet af **et sultent spøgelse**. Det sultne spøgelse begærer blod, og hvis det skænkes blod svarende til 5 livspoint (som ikke kan heles med førstehjælp), mættes det, og spøgelse trækker sig tilbage. De mystiske manifestationer forsvinder, og kort efter triller et kranie ned fra væggen. Bag kraniet mellem knoglerne ligger en sølvhalskæde med en lille jadekat (4 guld).

Det sultne spøgelse kan stedes til hvile, hvis eventyrerne finder spøgelsesets lig og får det begravet eller kremeret ordenligt. Gemt bag knoglerne i den ene væg er det indtørrede lig af en lille pige med langt sort hår iført en hvid men beskidt kjole. Stedes hun til hvile, forsvinder manifestationerne fra rummet.

Rum #29 – Dødsfælderne

Et grusomt syn venter jer herinde. Lemlæstede lig ligger spredt rundt om, blodstænk dækker væggene, der er bygget af op af knogler, og en sværm af sorte spyfluer rejser sig summende. Stanken fra de rådnende lig er kvalm og blander sig med stanken fugt og råd. Midt i rummet står liget af en mand. Fra loftet hænger en økse, som er svunget gennem mandens brystkasse, og endnu holder liget oppe, men maddiker kravlende rundt i det døde ansigt er tydelige. Ved rummets udgang i nord ligger det halshuggede lig af en kvinde og ikke langt derfra ligger hendes hoved. På væggen over hende sidder en blodig klinge, der ser ud som om, den har haft svunget ud af et skjul i væggen. Op af væggen i rummets sydlige ende står et andet lig perforeret af talrige pigge, som synes sprunget ud af væggen, og ikke langt derfra ligger de opløste rester af et fjerde omgivet af brudstykker af en krukke - det synes som om vedkommende fik en krukke med syre ned over sig.

Kammeret er et knoglekammer med væggene dekoreret med ben og kranier. Skjult mellem dem er der anbragt fælder. Fælderne i rummet er anbragt for nyligt (af røverne i område #42, der bruger dem som en del af deres grusomme underholdning), og de bliver en gang i mellem rensset og gjort klar til anvendelse igen, når røverne ikke synes, der er nok, der falder for dem.

Fire af fælderne i rummet er blevet aktiveret (økseen i loftet, sværdklingen i væggen og piggene i væggen, krukken med syre), og de rådnende lig af deres ofre er der endnu. Ingen af ligene har nogen værdier.

Fælde: En femte fælde er ikke blevet aktiveret endnu: En skjult hammer monteret i loftet, som svinger ned i hovedhøjde på dvæрге (kun halvinger er lave nok til at undgå fælden). Den skjulte hammer er knyttet til en løs flise i gulvet nær udgangen i nord.

Aktiveres fælden, springer en tung hammer ned fra loftet og kvaser ofret. Ofret kan forsøge et Resistens (Undvige) 8. Fejler det, tager ofret 2t10+4 i skade, og hvis ofret er succesfuld, gøres 1t10+2 skade.

- *At sanse fælden:* Søger man aktivt efter fælder, kan den løse flise bemærkes på et sansetjek 10. Den skjulte hammer kan derefter bemærkes på et sansetjek 8.
- *At demontere fælden:* Flisen kan let trædes udenom, men at uskadeliggøre den kræver et behændighedstjek 8 (hvis det fejler med mere end 4, aktiveres fælden).

Generelt kan fælderne resettes med et Demontere fælder-tjek 10 (fejler det med 6 eller mere, aktiverer man straks fælden; syrekrukken kræver dog en ny krukke med syre).

Rum #30 – Den lænkede uglebjørn

En ram lugt af dyr blander sig med korridorernes ubehagelige stank af fugt, da I nærmer jer kammeret. Inde i rummet finder I et kammer, hvis vægge er beklædt med knogler, der synes anbragt hulter til bulter, og I det fjerne hjørne øjner I et stort væsen, der stirrer på jer med sine runde, gule øjne, der glimter i lyset. På fjerklædte overkrop og pelsede underkrop, på uglelæbet og de enorme bjørnelapper genkender I den frygtede uglebjørn, men som den rejser sig, ser I at den ser beskidt og sjusket ud, og der sidder en lænke ved dens ene bagpote.

Kammeret er et knoglekammer, hvor væggene er bygget op af beskidte knogler og ødelagte kraniedele. I det nordvestlige hjørne er lænket en sulten uglebjørn, der står klar til at springe frem og overfalde enhver, der uforsigtigt bevæger sig herind. Uglebjørnen er blevet lænket til væggene af røverne (se rum #42), som en del af deres ondskabsfulde leg.

Uglebjørnen: Lænket med en solid kæde til det ene hjørne er en enorm uglebjørn. Dens pels er misplejet, og den ser afmagret ud. Uglebjørnen er rasende af sult, men den kan ikke nå rundt i hele rummet. Hvis man kryber rundt langs væggen, kan den ikke nå folk. Hvis man giver uglebjørnen mad svarende til 4 dagsrationer, vil den trække sig tilbage, og man kan forsøge at forhandle med den (hvis man kan kommunikere med uglebjørnen).

Den skjulte dør: Skjult i væggen uden for uglebjørnens kendskab og rækkevidde er en dør. Hvis der ledes aktivt efter den, kan den findes på et sansetjek 6. Hvis man passerer tæt forbi den skjulte dør (f.eks. kryber op af væggen), kan man finde den skjulte dør ved et tilfælde på et sansetjek 12. En simpel mekanisme åbner døren indtil faldgrube E.

Rum #31 – Dødens hal

En lang hal åbner sig. Der er fem-seks meter op til loftet. I den sydlige ende er en udgang, der fører til en trappe, der løber op, og i den nordlige ende er der to udgange. Over dem hænger skilte og bannere. Gulvet og væggene er udskåret i en sortgrå stenart, og på væggene er der rester af udskæringer, som en gang må have forestillet personer og væsener, men nu er de slået i stykker, og istuslåede rester ligger på gulvet langs siderne.

Skiltene: Over døråbningerne mod nord hænger primitive skilte: "Forude venter døden", "Vind frihed eller find vej til Dødsriget", "Pas på monstret", "Vogt dig". De er skrevet med simpel skrift på planker og bannere sat op over de to udgange i nordvæggen. Skiltene er sat op af røverne (se rum #42), og advarer folk, der fortsætter mod rum #29 og #31. Kigger man bag skiltene, finder man en simpel jernnøgle (til kisten i rum #49).

Udskæringerne: De synes at forestille folk og levende skeletter, måske i optog eller processioner. De er ældgamle og lavet med stor omhu.

Derudover er rummet tomt.



Rum #32 – Ligædernes knogledynger

Knoglevæggene herinde er i stykker. De sirligt anbragte knogler, grå af ælde, er flere steder hevet ned og danner nu dynger på gulvet. Flere steder kan man på syd- og østvæggen se den bare klippevæg inde bag knoglerne. Kranier ligger grinende overalt.

To ligædere ligger på lur herinde. De har skjult sig mellem dyngerne af knogler klar til at angribe enhver, der kommer for tæt på dem. Hvis eventyrerne udforsker knogledyngerne, angriber de. Undersøger man dyngerne på afstand er det svært at se ligæderne (sansetjek 18). Ligæderne har gemt under en tredje dyng knogler deres lille skat: *to helbredende drikke*, 52 sølvmonter.

Den løse knoglevæg: Væggen mellem #27 og #32 er bygget op af knogler stablet tæt, men i modsætning til de andre knoglevægge, er der ingen stenvæg bag knoglerne. Med et sansetjek 14 kan man bemærke, at der en hulning bag knoglevæggen. Med et styrketjek 16 kan væggen væltes ned, eller den kan nedbrydes med en halv times arbejde. I kamp kan en ekstrem succes resultere i, at modstanderen hamres gennem væggen, og et tjek fejlet med 8+ resulterer i, at man selv taber balancen og vælter igennem.

Rum #33 – Skattejagende kobolder

STØJ (på forhånd kan eventyrerne høre støj): *Lyden af hviskende stemmer kommer jer i møde. Forude kan I høre adskillige stemmer, der synes at snakke i munden på hinanden. Der hviskes indædt, og nogle gange bliver stemmerne let højrøstede.*

Kammeret: *Et kammer dekoreret med de beskidte grå knogler og kranier, I har set så mange gange før, åbner sig for jer, og I ser en flok små humanoider, omtrent på højde med en halving, med rustrød pels og lange snuder, der flokkes ved rummets ene hjørne. De maser og puffer til hinanden, mens de høje, hviskende stemmer diskuterer et og andet med en nøgle og et nøglehul.*

En flok på **6 kobolder** skændes om at få åbnet en lås med en nøgle. De grådige kobolder er kommet på sporet af skattenøglerne (se rum #21), da en af dem samlede en nøgle op, der lå tabt i en korridor. I stedet for at følge resten af horden er de gået deres egne veje for at fortsætte skattejagten. De har fundet et nøglehul, men nøglen passer ikke, og de skændes nu højlydt om, hvordan de skal få nøglen til at passe (kobolderne ved ikke, hvor mange nøgler der er, eller hvordan de passer sammen med låsene rundt om, men denne nøgle passer ikke hertil).

Nøglen: Det er kobbernøglen, som kobolderne har.

Låsen: Skjult inde i gabet på et grinende kranie er en kvadratisk, jadegrøn metalplade på omtrent 5cm i diameter med et nøglehul i midten. At dirke låsen-tjek 20 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Fælden: *Giftgas.* Hvis fælden aktiveres, strømmer en tyk, giftig gas frem af låsen, og på få øjeblikke breder sig den ud i hele rummet, hvor den bliver hængende de næsten 15 minutter som en tyk, ugenomsigtig tåge. Alle, der opholder sig i tågen, tager 1t6 i skade hver runde fra giftens berøring med huden, og når den koncentrerede gifttåge fosser ud af fælden, skal alle inde i rummet klare et Resistens (gift)-tjek 8. Hvis det fejler, tager de 3t8 i skade og står inde i gifttågen, mens klare de tjekket, tager de 1t6 i skade og flygter ud af en tilfældig indgang (50/50 for hvilken indgang) – det kan splitte gruppen op i to halvdele fanget på hver sin side af kammeret.

- *At tjekke for fælder 10* – succes, afslører at der er en anordning inde bag pladen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden.
- *At demontere fælden-tjek 16* (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden). Fælden aktiveres ikke, hvis man forsøger at åbne låsen med en nøgle, om det er den korrekte eller ej.

Hulrummet: Åbnes låsen, glider kraniet til side og afslører et hulrum. Her kan man finde en smuk sølvhalskæde dekoreret med dråbeformede ædelsten (halskæden består af to ravperler (3 guld stykket), en askens tåre (flammende dråbe) en dødens tåre (livskulden) og en vejrets tåre (forårssolens stråler)).

Rum #34 – Det støvede kammer

Rummet der åbner sig foran jer virker tomt og utroligt støvet. Støvet er så tæt i luften at lyset fra jeres fakler kun kaster lys få meter ind i rummet. Som I begynder at bevæge jer ind i rummet hvirvler i yderligere støv op hvilket gør det endnu sværere at se, men værre søler i at støvet sætter sig i luftveje og jeres øjne begynder at svie.

Rummet er tomt men fyldt med små støvkorn med et let grønligt skær. Støvet bliver også tættere og tættere, som man kommer ind i rummet, hvilket gør at eventyrernes lys kun trænger halvanden meter frem foran dem.

Går eventyrerne gennem rummet, laves et resistenstjek (Gift) 10. Dækker eventyrerne deres luftveje med tøjstykker eller lignende smarte ideer falder sværhedsgraden til 8. Hvis resistenstjekket fejles, er eventyreren under påvirkning fra *det grønne støv*. Dette medfører kvalme og hovedpine de næste to timer og samt *ulempe* på resistenstjek så længe eventyreren er påvirket (evnen *Bringe balance* fjerner straks effekten).

Rum #35 – Det grønne støvs kammer

Det bliver i stigende grad svært at se, hvor I går, for støvet bliver tættere og tættere. Nu begynder det også at svide i hals og øjne for jer alle. Men som I kommer ind i næste rum kan I mærke at I ikke er alene. Der er noget stort og levende i dette rum. Og gennem det begrænsede lys fra jeres fakler kan I begynde at ane konturerne af noget stort midt i rummet.

Ved første øjekast ligner det en tyk stolpe, der går fra gulv til loft. Men det føles som om at stolpen ånder, eller i hvert fald pulsere langsomt. Når I kigger helt tæt på kan I se at stolpen er dækket af et grønligt lag af mos og i dette mos sidder store mængder støv.

Denne stolpe virker fremmed og underlig. Rør eventyrerne ved mosset på stolpen hvirvler de så meget støv op at det ikke er muligt at se en hånd frem for sig før støvet har lagt sig et par minutter senere. Kigger eventyrerne grundigt på stolpen begynder de at se et mønster i den måde mosset gror på: *Du får øje på at den måde mosset vokser på ser ud til at danne billeder eller måske tegn. Hvis dette er et tegnsprog virket det ikke til at være noget nogle af jer har set før.*

Eventyrerne kan forsøge at tyde de tegn mosset former. Dette kræver et kundkabs-tjek 20. Er eventyreren påvirket af *det grønne støv* har de *fordel* på deres tjek. Hvis tjekket klares, kan eventyrerne tyde at dette virker som besked. Anordningen eller organismen ser ud til at være en måde at kommunikere på over ekstremt store afstande. Den besynderlige organisme er svær at forstå, men hvis eventyrerne forsøger at kommunikere, sker det, at søjlen giver dem informationer – hvis der er et hint eller ledetråd om hulesystemet, som du ønsker at give spillerne, kan søjlen give dem informationerne.

Rum #36 – De tomme kister

Midt i kammeret er tre åbne stenkister. Deres tunge stenlåg ligger splintrede på jorden. Støv og spindelvæv dækker kisterne. Væggene, der omgiver dem, er dekoreret med knogler, grå og støvede, og tunge spindelvæv dækker flere steder dele af væggene, eller hænger dovent fra loftet og blafrer langsomt, da I træder frem.

Gravkammeret er for længst blevet plyndret, og der er ikke nogen skatt tilbage. Spindelvævet er fra en kæmpeedderkop (det konstateres, når man kigger på det), og en del af spindelvævet synes at være ret frisk, men der er ingen spor efter edderkoppen.

Templets nedre rum: #37-41

Dette område er bygget i forlængelse af templets øvre del, og lighed med øvre del er væggene beklædt med importeret rød sandsten, men de er malet sorte, hvilket giver rummene en dystre stemning. De har en gang fungeret som overgang mellem templet og nekropolis, men skiftende tider har brugt dem til andre ting.

Rum #37

Et dæmpet lysskær kommer forude, og da I kommer nærmere kan I se et kammer med kulsorte vægge, som oplyses af en olielampe, der hænger på et reb under loftet. Midt i rummet er en stor trækasse, og rundt om kassen står fem mennesker – alle er de iført røde dragemasker og bevæbnede med køller, der ender i fem sorte klør.

De fem personer er **dragekultister**, og de vogter kammeret for at hindre kobolder (og andre) i at trænge op i næste del via vindeltrappen (#A). De er mistroiske over for karakterernes tilstedeværelse, medmindre de kan bevise, at de er medlemmer af dragekulten (besidder et kultsymbol), og medlemmer lader ikke karaktererne komme videre, men sender i stedet et medlem op til #68 for at advare resten af kulten.

Trækassen, kultisterne bruger som bord, rummer fire flasker olie, 20m reb, 10 dagsrationer og en oliekerter, samt et låst jernskrin (dirke låse 12), som rummer en *styrkedrik* og 40 sølvmønter.

Kamp: Olielampen er ophængt i en simpel anordning, og skæres rebet over (forsvar 8, tærskel 4, 3 sår), vælter lampen ned over trækassen og spreder brændende olie i alle retninger. Alle væsener inden for 1m rammes af olien (angreb+6; skade 1t8), og der går ild i trækassen, og olien i kassen antændes også brændende lystigt, så metal smelter.

#38 Spisehallen

I træder ind i en stor rummelig spisehal. To store langborde står midt i rummet, med otte stole langs hver led. Langs hver væg står to skænke – og på væggene hænger der gobeliner vævet med symboler, kort og figurer. Foran jer er alle møbler smadret til pindebrænde i en lang stribe, frem mod døren længst fremme.

Skænkene indeholder bestik; enkelte af disse bestik er af sølv; 10 stk af hver gafler, knive og skeer – i sølv – hver har en værdi af 5 sølvstykker (15 guldstykker i alt). Gobelinerne er stjålet fra rundt omkring i landet og har generelt ingen værdi, undtagen én, et vævet kort med kongeligt emblem – der er 20 guldstykker værd (kortet er tungt og besværligt at slæbe på – man er *tungt lastet*). Gangen af smadrede møbler er skabt af Mongo (se rum #39)

#39 Den lille mellemgang

**bump*.. "prøv igen – vi skal derind" råber en lille spinkel stemme.. *bump* - en tung træddør knirker men giver ikke efter, fra hvad der lader til at være en voldsom rambuk der hamrer mod den. Rummet er fyldt med kasser og skrammel; det er svært at se længere ind. Pludselig stikker et lille hoved op. "Mongo" skriger hovedet, "Mongo – angrib !!". Med et kæmpe brag, flyver kasser og skrammel igennem luften. To små væsner på knap en meter står og kigger på jer – i en stram kæde har de et gigantisk væsen – en bjergtroll.*

De to små væsner er **hobgoblins**. Den store væsen er en **troll** og hedder Mongo. De vil alle tre angribe, men snarådige helte kan distrahere Mongo. De to hobgobliner bærer rundt på i alt 22 stykker guld, en lille fin dagger (50 sølv) og et fint lommetørklæde broderet med teksten "Til Khurams Næse".

Kamp: Mongo er holdt fast i en kæde, som Mongo selv tror holder Mongo fast, så selvom hobgoblinerne ikke er stærke nok til at trække rundt med Mongo, så tror Mongo på det. Hvis man får fat i kæden, kan man distrahere Mong ved at hive i kæden – og Mongo får *ulempe* på sine angreb.

Vær obs på at Mongo hele tiden er sulten, og han får derfor igen og igen hurtigt en appetit for menneskekød.

Rum #40 – Værelset med spejlet

Et lille støvet og beskidt rum, tomt undtagen lidt skrammel og et stort skab i den fjerne ende af, hvor I er kommet ind.

Rummet er tomt for værdi undtagen klædeskabet. Klædeskabet er af træ, og når det åbnes er det tomt, undtagen et stort spejl, der fylder hele bagvæggen. Spejlet er magisk og kan transportere væsner fra et sted til et andet. Hvis spejlet røres: læs nedenstående afsnit for spillerne. Flytter man klædeskabet, finder man monteret på væggen en bronzeplade, der måler 5cm på hvert led. At dirke låsen-tjek 20 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Fælden: *Stengassen.*

- *At tjekke for fælder 10 – succes, afslører at der er en anordning inde bag låsen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden. At demontere fælden-tjek 16 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).*

Hvis fælden aktiveres, strømmer en tyk, grålig gas frem af låsen. Gassen klæber sig alt levende. Alle inde i rummet skal klare et resistens (undvige) 7 eller blive forvandlet til sten. Forvandlingen sker langsomt henover nogle minutter, hvor ofret langsomt bliver dækket af et lag sten, indtil selve ofret forvandlet til en statue af sten. Klares tjekket, når man at kaste sig ud af rummet, inden man bliver ramt af gassen. Den grå stengas hænger som en dis inde i rummet i 15 minutter.

Skatten: I smukt syet læderpung dekoreret med guldtråd og perler (9 guld) er tre fortryllede mønter: *Månemønt*, *Venskabets mønt* og *Distractionens mønt*.

Det fortryllede spejl

Spejlet glimter blåt og lilla mens jeres spejlbillede langsomt begynder at hvirvle rundt i en spiral inde i spejlet. Hurtigere og hurtigere drejer spejlbilledet rundt indtil det pludselig med et blændende glimt står stille: I er nu et helt andet sted end i var før.

Eventyrerne er nu i "#K1 Khurams ankomsthal".

#41 Mongo Smadr'!

Døren til rummet er slået itu, og som I går ind, ser I, at trolden Mongo, med al tydelighed har været i rummet. Stole, borde og andre, nu knap så genkendelige møbler, ligger smadret i tusinde stykker rundt om i rummet.

Rummet er tomt. Desværre for karaktererne har en reol blandt de gamle møbler været hjem for et mindre skorpion-bo. Roder karaktererne rundt blandt møblerne rul med 1t6:

1-3	intet sker, karaktererne finder intet
4-5	karaktererne opdager til al rædsel skorpionerne
6	en tilfældig karakter bliver stukket af en skorpion

Bliver en karakter stukket af en skorpion, er karakteren nu forgiftet med *den rødhalede skorpions gift*. Heldigvis går giften over af sig selv; hvis karakteren ikke dør inden.

Den rødhalede skorpions gift: For hver ti minutter, rul 1t10. Ved rul 2-10 karakteren spilleren ét livspoint i skade (kan ikke heles ved førstehjælp). Ved rul 1, stopper kroppens forsvar giften, og karakteren er ikke længere inficeret med den rødhalede skorpions gift.

Den glemte by: Ruinerne #42-52

På sydsiden af bjerget lå en gang en by. Måske var det indbyggerne som gennem generationer begravede deres slægtninge dybt inde i bjerget, indtil de anvendte deres knogler til at indrette benkamrene? Måske var det indbyggerne, som drev den arena, der leverede bestialsk underholdning til templet, inden slaverne gjorde oprør? Måske var det indbyggerne, som byggede Dragedræberens grav og skjulte skattene, inden de vandrede videre for at bygge nye gravkamre?



Uden for bjerget er rester af byen. Det er faldne vægge, spor af bygninger og væltede statuer. Ingen bygninger står længere, og ethvert spor af de oprindelige indbyggere er borte, opslugt af jorden. Inde i bjerget adskiller rummene sig fra de andre ved at væggene er beklædt med røde sandsten importeret langt borte fra, og loftene er høje, hvælvede og ender ofte i spidser. Gulvene er belagt med store fliser, og der er regelmæssigt anbragt fakkellholdere af sort sten i væggene, men de er mange steder knækket af og vandaliseret.

Rum #42 – Røverreden

En højloftet sal med rustrede vægge i sandsten åbner sig for jer. En bålplads med et sydende stegespid oplyser salen, og der er en tung luft af bålrog og beboelse herinde. I en krog af salen står nogle tøndes og kasser, i en anden en dyngde skind og sengelejer, og i det nordvestlige hjørne er noget, der ligner en barrikade.

Rundt om i lokalet sidder en gruppe af mænd og kvinder optaget af hver deres hverv.

Salen: Der er 6m op til loftet, som er hvælvet understøttet af søjler, der står rundt langs væggene. Gulvet er dækket af enorme fliser, måske 1m på hver led, og væggene bygget op af rødbrune sandsten, som ikke har naturligt hjemme i i bjerget, men er blevet anbragt af fordums bygherrer. Regelmæssigt rundt langs væggene er fakkellholdere i sort sten, nogle brækket af og ødelagt, og de øvre dele af vægge og lofter er sorte af sod.

Luften er tung af røg, der lugter af sved og af beboelse. I et hjørne af salen ligger sammenrullede sengelejer, i et andet hjørne står nogle kasser med forsyninger, og i et tredje hjørne er et stort ildsted.

Barrikaden: Udgangen til rum #31 er barrikeret med en planker anrettet på nogle stolper, så de er lette at flytte på. Der er skjult en række små bjælder i barrikaden, så det kan høres, hvis man forsøger at flytte barrikaden.

Røverne: Janusch' røverbande holder generelt til inde i denne sal. Fordelt rundt i salen befinder sig **12 røvere** (anført af røverbandens leders højre hånd **Sidonia**). De er bevæbnede eller har våben umiddelbart i deres nærhed, mens de tilbereder mad, reparerer udstyr eller spiller kort, når de ikke holder vagt.

At forhandle med røverne: Røverne er pragmatiske folk, der ikke ser en nødvendighed i at dø i kamp. Det kan andre gøre. De indvilliger derfor gerne i at lade eventyrerne passere gennem deres område og dybere ned i kældrene, men hvis heltene synes sårede og svage, vil de forsøge at gribe dem. Fanger morer røverne sig med at sende forsvarsløse ned gennem gangene med løfte om, at hvis de kan overleve dernede, får de lov at slippe ud derfra. Fanger sendes ned til sal #31, og røverne har anbragt forhindringer ved #29 og #30. Røverne ved, at der venter en art katakombe dybere nede, som er hjemløst af levende døde, men de har ikke selv udforsket området. Røverne kender til bacchanalia-kulten, som mødes i ruinerne, men de blander sig ikke i kultens aktiviteter og vice versa, men de to grupper handler med hinanden og anerkende hinandens tilstedeværelse. Røverne ved, at der er monstre nede ved arenaen (rum #45), og de ved, at de undgår problemer ved at dumpe madresterne ned gennem åbningen ved køkkenet (rum #51), men de ved ikke, hvad der huserer.

Kamp: Modstandere kan skubbes ind i bålet (angreb+6; skade 1t8+2), eller man kan bruge det sydende varme stegespid og gennembore en modstander (angreb+6; skade 1t6+4 + bliver siddende i ofret).

Skatte: Blandt røvernes forsyninger er der mad svarende til 40 almindelige dagsrationer i form af pølser, skinker, tørrede frugter, kål og rodfrugter osv., samt to små ankre med øl, og seks amforer med vin. Skjult under en dyng skind (hvert skind er 10 sølvstykker værd, men de 10 skind er tunge at slæbe på - man er tung lastet, hvis man tager dem alle) er en låst trækiste (Janusch har nøglen på sig). Låsen er let at dirke (tjek 8), men der er skjult en giftnål i låsen (finde fælder 8; demontere 14; hvis fælden aktiveres, rammes personen med dirken af en giftnål, og der skal klares et Resistens (gift) 8; hvis det fejler, tages 3t4 i skade, ved succes kun 1t4 i skade). Nede i kisten er 224 sølvstykker og 6 guldstykker, en flaske *edderkoppeolie*, et *tyvesøm* og en flaske *katteblik*.

NB. Røverredenen kan virke som et sikkert sted at slå lejr, men det er kun sikkert så længe, der er nogen til at holde på stedet. Hvis eventyrerne erobrer stedet, kan de overnatte den første nat der uforstyrret, men hvis de forlader stedet for at udforske grotterne, vil andre komme til og overtage stedet. Brug omstrejfende væsener-tabellen for at se, hvem der enten slår sig ned her eller plyndrer stedet.

Rum #43 – Cellerne

Foran jer er en gang med fire døre i den ene væg anbragt side om side. Dørene er solide og ser nye ud. For enden af gangen er der noget, der ligner et hul i væggen.

Bag dørene er fangeceller. Dørene er blevet anbragt af røverne, da de indrettede sig her, og de har deres slaver i cellerne. Hver celledør er låst (simpel lås; sværhedsgrad 12), og nøglerne er hos fangevogter Conon (rum #44).

Fangerne (ingen af fangerne har noget udstyr):

- Celle A: **Agnellus**, en omrejsende købmand, der blev taget som fange af røverne, og nu kræver de løsepenge af hans familie, og han tilbyder en belønning for at blive reddet og bragt hjem til fæstningen (Agnellus er i virkeligheden en dragekultist, som røverne prøver at få til at afsløre, hvad kultisterne leder efter. Så snart Agnellus har mulighed for at stikke af, vil han gøre det, men indtil da vil han prøve at få flest mulig informationer fra heltene om, hvad de ved om hulerne).
- Celle B: **Hesychia**, en kejserlig embedsdame kidnappet fra en karavane. Hendes mål er at komme levende tilbage til fæstningen, og hun rejser gerne med heltene, men beklager sig over, at de ikke straks vender tilbage til fæstningen. Hun er skarpøjet og god til at udpege detaljer (hun kan i hvert rum give en karakter *fordel* på et sansetjek), men hun forlanger en andel af skatte fundet, og i kamp gemmer hun sig bag heltene (hun kan give en helts modstander *fordel* på angreb en gang pr kamp, fordi hun distraherer helten, mens hun søger dækning). Kommer Hesychia hjem til fæstningen, betaler hun hver eventyrer 3 guld for at have reddet hende.
- Celle C: **Fronto**, en omrejsende købmand, som røverne har taget til fange, og som de kræver løsepenge for at frigive (Fronto er en fattig vognfører fra en handelskaravane, der udgiver sig for at være en velhavende købmand, så han vil blive reddet af eventyrerne, og af røverne ikke sendt ned i kældrene eller solgt til slaveri).
- Celle D: **Catella**, en erfaren eventyrerske, som røverne har planer om at være den næste, der bliver sendt ind i dødebyen (da de har opgivet at sælge hende eller få en løsesum for hende). Catella har evnerne som en Eventyrer niveau 2 (og hvis en spiller mister sin karakter, kan spilleren overtage Catella). Catella ved, at et sted i dødebyen ligger en del af Dragedræberens sværd skjult

Skakten #E: I den fjerne ende af cellerne er en åbning, der fører ud i skakt E. Oprindeligt var her en mur, men den er blevet pillet ned. Resterne af muren kan tydeligt ses. Gennem åbningen kan man komme ind i skakten. Der er en etage ned til bunden (se Rum #30 for yderligere), og der er en etage op til rum #68, hvor skaktens kant er.

Rum #44 – Fangevogteren

I ser foran jer et kammer oplyst af olielamper hængende på væggene, og sparsomt indrettet med et solidt træbord og en skammel, en samling lænker og et udvalg af piske anrettet på en pinebæk. Midt mellem alle disse ting går en tyk mand og fløjter lystigt, mens han polerer pinebænken og behandler træet med olie. På træbordet bemærker I et nøglebundt.

Fangevogteren hedder **Conon**, og han er en jovial mand, der tager sit arbejde alvorligt med at passe på fangerne og holde sin arbejdsplads ren og pæn. Conon har ingen erfaring med at tortere folk, og han har indtil videre klaret sig ved at true folk med at ville tortere dem, og hvis det ikke har virket, har han løjet over for sine overordnede, om hvad fangerne har sagt.

Fangevogter Conon er ven med fangevogteren i #59, og hvis eventyrerne falder i snak med Conon, beder han dem overdrage en besked til sin ven længere inde, som han ikke har haft lejlighed til at se længe. Vennen er blevet hyret til at vogte fanger dybere inde i bjerget af en flok mystiske rejsende, som ikke frygtede de talrige udøde, der har hjemme længere inde (Nekropolis-området). Beskeden til T'shik til Gæk, og den lyder "Sig fra T'shik til Gæk, at den røde kappe er blevet lagt med den blå i den grønne kiste med det gule mærke" – men Conon roder rundt i navnene, og hver gang han gentager sin besked, bytter han rundt på navnene, så beskeden veksler mellem at være fra Gæk til T'shik og omvendt. Hvis eventyrerne lover at gøre dette, giver Conon dem et guldstykke som tak for hjælp og råder dem til nyde solopgangen om muligt, da den er yderst smuk set fra rette vinkel.

Conon har en pung med 20 sølvstykker, og i en pung gemt på undersiden af bordet, har han 6 guldstykker. Nøglerne på bordet er til fangecellerne (rum #43).

Låsen: Ubemærket af Conon er en lille metalplade af kobber, som sidder nær gulvet på den ene væg. Pladen måler 5cm på hver led, og i midten af pladen er et nøglehul. At dirke låsen-tjek 20 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Fælden: *Stengassen.*

- *At tjekke for fælder 10* – succes, afslører at der er en anordning inde bag låsen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden. *At demontere fælden-tjek 16* (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden). Fælden aktiveres ikke, hvis man bruger en forkert nøgle.

Hvis fælden aktiveres, strømmer en tyk, grålig gas frem af låsen. Gassen klæber sig alt levende. Alle inde i rummet skal klare et resistens (undvige) 7 eller blive forvandlet til sten. Forvandlingen sker langsomt henover nogle minutter, hvor ofret langsomt bliver dækket af et lag sten, indtil selve ofret forvandlet til en statue af sten. Klares tjekket, når man at kaste sig ud af rummet, inden man bliver ramt af gassen. Den grå stengas hænger som en dis inde i rummet i 15 minutter.

Skatten: I en fin lille metalæske dekoreret med tynde sølv mønstre (3 guld) er *Skriftrullen fra Shulgi: Værn mod gengangere* og en *flaske elvervin*.

Rum #45 – Arenaen

En vældig grotte med sandgulv, rå klippevægge og højt til loftet. Et ekko kastes frem og tilbage mellem de grå-sortede klipper. Højt over jer forsvinder loftet i et tæt mørke. For et øjeblik er det som om I hører ekkoet af kæmpende folk, af våben, der hamrer mod våben, og krigsbrøl, men så bliver der stille.

Grotten har været anvendt som en arena i en fjern fortid. Graver man i sandet, kan man finde spor af gladiator kampene.

Arenaen har flere udgange, men de er ikke synlige fra alle vinkler. I gulvhøjde er to naturlige korridorer i sydvæggen, et niveau oppe er et plateau i østvæggen (som fører ud mod #43), og mod vest er et niveau højere oppe en balkon (som fører til #71). I samme højde en smal sprække i nordvæggen (#69), som omtrent umulig at se fra gulvet eller plateauet.

Det løse sand, der dækker gulvet, gør det umuligt at vurdere, hvornår nogen sidst har passeret her. Sandet er blevet importeret til grotten for århundreder siden, og graver man i sandet kan man finde rester af gladiatorers ødelagte våben og rustninger, plamager af indtørret blod og afhuggede lemmer, og måske et glemt trofæ. For hver kvarter, der bruges på at søge, rulles der på tabellen:

1t6	Hvad der findes
1	Et omstrejfende væsen dukker op. Brug tabellen for omstrejfende væsener.
2	Første gang dette resultat opnås: Pung med 40 sølvstykker. Andre gange dette resultat opnås: Rester af en gladiators våben – rustent, knækket, smadret eller på lignende vis ubrugeligt.
3	Første og tredje gang og herefter resultatet opnås: Rester af en gladiators rustning – ødelagt, rusten, ituslået eller på lignende vis ubrugeligt. Anden gang resultatet opnås: Trofæ – en forgyldt statuette af en kriger med trefork og rundt skjold (8 guld).
4	Indtørrede plamager af blod begravet under sandet. Tredje gang dette resultat opnås: En trylledrik (<i>helbredende drik</i>) dukker op i sandet.
5	Afhuggede lemmer – en hånd, fingre, øre, næse eller lignende indtørrede, nærmest mumificerede, eller svundet ind til de rene knogler.
6	Første gang resultatet opnås: <i>To spøgelse af gladiatorer manifesterer sig. De udveksler hug og slag, indtil den ene synker om, og den anden leverer et dræbende hug. Efter at have hilst på publikum på balkonen, vender gladiatoren sig og går mod udgangene i sydvæggen. Spøgelserne reagerer ikke på eventyrernes tilstedeværelse, og forstyrrer man dem, forsvinder de igen.</i> Efterfølgende gange: Slå om, indtil et andet resultat opnås.

Rum #46 – Frygtens grotte

OBS! Frygtens grotte er et stemningspræget sted, så gør en dyd ud af at opbygge en stemning af mystik og uhygge.

Gangen er stejl nedadgående, og for hver meter falder temperaturen drastisk. Gulv, vægge og loft er rå klippe, der driver af fugt, som sammen med kulden går gennem marv og ben. Ved rummets indgang hænge en tung og fugtig dis. Igennem dissen fornemmes der et blåligt lys forude.

Det er svært for eventyrerne at bestemme helt om lyset blinker en anelse ... eller om det måske bevæger sig lidt. Eller om det er dissen der driver gæk med dem. I det gruppen befinder sig i den tykke dis, skal de lave et resistensslag mod frygt (hvem der fejler holdes hemmeligt).

Når eventyrerne kommer ind i rummet, lægger de mærke til at dissen ligger som en tyk ring langs rummets vægge: *Der er højt til loftet. Så højt at loftet forsvinder i mørke. Højt oppe, i midten af rummet hænger det skinnende lys i hvad der ligner en tynd tråd.*

Når eventyrerne nærmer sig kommer lyset tættere på jorden for til sidst at være i hovedhøjde med eventyrerne. Lyset har en dragende og lokkende effekt. I tilfælde af at en eller flere af eventyrerne rækker ud efter lyset, eller forsøger at interagere med lyset, hopper **en stor Feyr** med et bump ned fra loftet. Bæstet er rundt i sin udformning, men åbenbarer hurtigt hvordan den nederste tredjedel af kroppen udgør et kæmpe gab, stort og bredt nok til at sluge en mand, fyldt med lange sylespidse tænder. Feyren kravler rundt på en væld af fangearme som en adræt blæksprutte. Lidt over munden sidder en masse øjne, alle i forskellige størrelser der kigger i alle retninger. Over dem sidder en lang antennelignende gevækst og vipper imens Feyren svirper med den i luften. For enden af denne sidder smukke lys og blinker let.

De, der fejlede deres tjek mod frygt, bliver lamslået af frygt og er ude at stand til at agere i første runde.

Skjult i dissen langs væggene er resterne af feyrens bytte. Der ligger blegnede knogler overalt, rester af metal fra spænder, knapper og lignende, men intet andet. Søger man i nogen tid, finder man 1t100 sølvmonter spredt ud over gulvet mellem knoglerne.

Rum #47 – Ogrens grotte

OBS! Midt i den vestlige gang til rummet møder eventyrene et område af ildelugtende madrester (se #51 for detaljer):

Forude ser I, at midt i gangen er fedt og knogler er splattet ud over gulvet og op af væggene, og det river i næsen af rådenskab. Fra dette område og længere frem er der tegn på at noget stort og tungt har sin vante gang.

Grotten: *Grotten foran jer har relativt højt til loftet, og der sidder en enkelt fakkell mellem de to indgange til rummet og lyser det lige knap og nap op. Oppe ved væggen ligger en stor bunke skind, og omkring bunken ligger der flere madrester og rådner. Rummet lugter surt af sved, indelukthed og gammel mad. Midt på skindbunken sidder en kæmpe trold. På væggen bag trolden et par meter oppe i en glatte stenvæg, stikker et langt rdt stykke krystal ud. Det glimter når lystet rammer dens overflade.*

Trolden sidder og taler lidt med sig selv, og leger måske med sin mad, idet eventyrerne kommer ind og forskrækker ham. Trolden er ikke den skarpeste kniv i skuffen. Han har været i det her rum rigtig rigtig længe. Bange for at gå af den vestlige gang grundet den ondskab der fornemmes fra rum #46 og bange for at gå fra den østlige gang grundet spørgelserne i rum #45. Mad får han fra affaldsskakten (#51). De lange perioder af ensomhed har dog gjort ham lettere bims og efterladt ham i en barnlig tilstand. Han savner underholdning og kan underholdes med historier eller lignende. Hvis han kedes eller frustreres, har han tendens til at blive aggressiv, og starter med at råbe højt og vil måske samle en eventyrer op og bruge denne som ufrivillig dukke. Trolden responderer ikke positivt på trusler.

Trolden er bange for *Dragens Tunge* der sidder fast i væggen – og vil helst være fri for den. Han har prøvet at fjerne den selv, men da den gør ondt at røre ved har han givet op. Han er dog villig til at hjælpe eventyrerne med at fjerne den, ved f.eks. at løfte dem op til den, hvis de spørger pænt. Eventyrerne kan kun nå Tungen, hvis de stiller sig ovenpå hinanden (kollektivt balancetjek 12) eller får hjælp af trolden. Idet eventyrerne prøver at fjerne krystallen fra væggen begynder den at tappe blod. Forsøger de at omvikle den med klæde eller lignende, kan det give en kortvarig forsinkelse i dræningen, men krystallen får altid sit blod. **Dragens tunge** er en magisk ting – se appendiks for magiske skatte.

#48 – Indgangen til bjerget

Bjeget rejser sig stejlt mod himlen, og der er ingen stier eller synlige indgange med en undtagelse: Skåret ind i siden af bjerget er et indhak, der minder om et rum eller bygning, nærmest som at ruinbyen ude foran bjerget fortsætter ind i bjerget. Det har nærmest form som et rektangulært rum, der er skåret ud af klippen, og det rummer to korridorer, der fører dybere ind. Den ene korridor strækker sig mod nord, mens den anden strækker sig mod øst. I modsætning til bjergets grå klippe, er væggene i indhaket beklædt med rød sandsten. I hjørnet af indhaket er en dyngge rester af statuer – kroppe, arme, ben og andre brudstykker ligger samlet.

Dette er indgangen til hulerne i bjerget. Der er megen trafik ind og ud af gangene, så det vrimler med friske støvlespor. Dyngen af statue-rester er samlet af brudstykker (kroppe, arme, ben, hoveder) fra ruinbyen (se område #52), og den har ligget her længe. Der vokser ukrudt mellem brokkerne.

#49 – Røvernes leder

Oplyst af en lampe hængende under loftet sidder en flok mænd og kvinder omkring et langbord. Ved langbordets ende ligger to store hunde, som kigger nysgerrigt på jer. Kammeret her stilfuldt indrettet. Væggene er rød sandsten, gulvet er dækket af skind, og ved den ene væg står en jernkiste, og i den anden ende er træseeng.

Herinde holder røverbandens leder, **Janusch**, til, og han har ofte selskab af **4 røvere**, som han lægger planer med (resten af banden er i rum #42), samt **to biske vagthunde**. Janusch og hans røvere er nysgerrig folk, der gerne vil leve længe, og de er derfor villige til at forhandle med fremmede og udveksle oplysningerne, men Janusch giver gerne falske oplysninger. På sig har Janusch en trylledrik (*usynlighed*), som han anvender, hvis han er i knibe.

Kamp: Langbordet er ubalanceret. Hopper man op på den ene ende, vipper hele bordet, og man kan bruge det til at vælte folk nær bordet omkuld (behændighedstjek 8 for at hoppe op på bordet; angreb+8 mod alle, som er nær bordet – hvis det er succesfuldt vælter de omkuld; er det en ekstrem succes, tager de 1t8 i skade).

Skatte: Røvernes skatte befinder sig i en jernkiste med en solid lås (nøglen er skjult i #31; simpel lås: 16 at dirke), og hernede finder man en masse værdier: En pung med 20 sølvstykker, et bundt røgelse (3 guld), ti poser med sjældne krydderier (5 sølvstykker pr. pose), tre tunge ruller silke (4 guld stykket; tungt lastet; skrøbelig), seks alabast-statuetter forestillende de seneste kejsere (2 guld stykket; tungt lastet; skrøbelig) og en knaldrød kappe beklædt med hvid pels rundt i randen fra en vinterulv (4 guld; skrøbelig).

Skatte: Under en løs flise skjuler sig et hulrum (sansetjek 14, hvis man leder aktivt), hvor Janusch gemmer røvernes anden halvdel af deres formue. Det kræver styrke-tjek 18 at løfte flisen (*fordel*, hvis man er mere end en om det). I hulrummet er en sæk med 200 sølvstykker, og en pung med seks ædelstene (6 guld stykket).

#50 – Røvernes vagtstue

Oplyst af et stort metalfad fyldt med stearinlys er der et blødt lys, som lyser de røde sandstensvægge op. Fra en bænk ved nordvæggen lyder, der en dæmpet snorken fra en sovende vagt. Fra dørbåbningen mod nord er der lys og stemmer, og fra udgangen i øst kommer også lys, og en del støj fra hvad der kunne lyde som et køkken.

Vagten, en **røver** ved navn **Narses**, er faldet i søvn. Det kræver et kollektivt snigetjek 12 at komme forbi Narses uden at vække ham. Der er ingenting af værdi herinde.

Rum #51 – Køkkenet

Luften er tung af røg og stegefedt, og fra midt på gulvet er et blussende ildsted, som kaster sit varme skær rundt på salens røde sandstensvægge. Over ildstedet hænger et stegespid, hvorfra en steg syder. Omkring ildstedet og ved nogle arbejdsborde er en folk i gang med at tilberede mad. Langs væggene er opstillet vandtønder, og på væggene hænger bundter af tørrede urter.

Salen anvendes som røvernes køkken, og de opbevarer deres forsyninger her. Der er **fem røvere**, som anført af **Barbatus** er i gang med at tilberede mad. Der er store mængder af forsyninger her, og karaktererne kan fylde deres forsyninger op med friske forsyninger herfra. Røverne smider madaffald og rester ned gennem skakten i den østlige ende – de ved, at der er noget dernede, der lever af maden, men ikke hvad, og de tør ikke lade være med at dumpe mad derned.

Kamp: Modstandere kan skubbes ind i bålet (angreb+6; skade 1t8+2), eller man kan bruge det sydende varme stegespid og gennembore en modstander (angreb+6; skade 1t6+4 + bliver siddende i ofret).

Skakten i øst: Øst for køkkenet er en blindgyde, som ender i en beskidt skakt, der stinker af rådne madrester. Skakten fører ned i mørket (til korridoren ved rum #47). Skakten munder ud i loftet i korridoren. Uden reb er det ikke muligt at komme op. At hoppe ned kræver et behændighedstjek 6. Fejler det, tager man 1t6 i skade i faldet.

Område #52 – Ruinbyen med Bacchanalia

I området foran bjerget er ruinerne af en glemt by. Rester af murværk står overalt, og man går ned gennem forladte gader mellem halve bygninger. Byen er forladt, mange steder overgroet med ukrudt, og der er rester af smukke vægmalerier, men ofte svære at tyde. Mellem bygningerne er der små pladser, og her er rester af ødelagte og omvælte statuer.

På kortet er angivet de nærmeste ruinbygninger oppe ved bjerget, hvor indgangen til hulerne er. Når eventyrerne bevæger sig gennem ruinbyen vil deres færd føre dem herop, og undervejs vil de have nedenstående møde med bacchanalie-kulten, hvis medlemmer er borgere fra Kejserriget, der har søgt sammen om at dyrke De uddødelige på deres egen måde.

Dag – dagen derpå

Området indeholder ruiner, der når hovedhøjde. Det er gammelt stenværk – robust, men ikke særligt prangende. Ruinerne er omkranset af træer, hvorfra der hænger vindharper, der klapper sagte i den stille vind.

Rundt omkring i ruinerne ligger der halv- og helafklædte mænd og kvinder – mange i bunker. De ligger blandt tømte vinflasker, tamburiner, bækkener og trommer. Udbrændte bål har resterne af et festmåltid liggende i asken. Flere steder ligger der sønderrevne gedekid – flere af dem har mærker efter bid. I øjenkrogen kan man muligvis opdage en satyr, der forsvinder i træernes skygger.

Her har været Bacchanalia (rituel fest til den udødelige Bacchus' ære) aftenen før. De tilstedeværende er søvnige og har tømmermænd, så de er ikke så vilde med at snakke. Tilbedere af Bacchus ved også, at de er uglesete i Kejserriget, så de vil helst ikke "blive set". Hvis man er flink og f.eks. sørger for noget vand, kan man dog slå et Karismatjek 6, og hvis det lykkes, får man et rygte fra scenariets rygtetabel – klares tjekket med 8 eller mere, får man 2 rygter. Gruppen kan samlet ikke få mere end 2 rygter.

Kultens medlemmer ved, at der holder en røverbande til inde i bjerget, men de to grupper har ikke meget med hinanden at gøre. De vil begge gerne leve i fred for hinanden, og det gør de uden vanskeligheder, og så ved kultens medlemmer, at der er legender, der fortæller at i en fjern fortid blev en dragedræber og dennes fortryllede sværd begravet under bjerget, og for at beskytte mod gravrøvere delte man sværdet i tre dele.

Nat – nattens vildskab

Trommerne kan høres langt væk fra. Det samme kan de opildnede råb og skrig. Det lyder primalt og uciviliseret. Lidt tættere på kan lyset fra bål anes, som de sender flakkende glimt ud fra ruinernes skærmende vægge. Det må gå vildt for sig derinde.

Hvis nogen sniger sig tættere på, vil de blive angrebet af **en flok mænader**, 2 mere end gruppens størrelse. Mænaderne er i en form for besærkergang, så de er ikke til at tale med, men hvis man smider sig død ned, eller giver dem et dyr eller lignende at rive i stykker, fortsætter de ud i mørket uden at gøre gruppen noget. Det er også muligt at vælge retræte for at komme væk fra dem. Hvis man bliver, vil de slås til de får revet armen af nogen, en fra gruppen går ned, eller til over halvdelen af mænaderne er nedkæmpet. Så vil helligfolket **Campania** træde ind og med et enkelt ord få mænaderne til at falde i søvn. Hun undskylder og byder gruppen indenfor til ritualen. Lad gerne Campania fremstå lidt underlig, så det kræver mod at følge med.

Inde blandt ruinerne danser folk uhæmmet rundt uden tøj på, hvis de da ikke forlyster sig med hinanden eller de satyrer, der er tilstede. Enkelte holder sig til flasken, men det er også tydeligt, at alle andre har haft rigeligt gang i flasken. Beskriv, hvordan nogen tager et levende gedekid og får det fra hinanden, hvorefter de sætter tænderne i det rå kød. Gruppen vil få tilbudt både vin, rått og tilberedt kød samt at deltage i festlighederne.

Hvis de bliver hængende, vil de kunne opleve, at Campania dysser alle ned med en enkelt håndbevægelse. Så fortæller hun, at det er tid til at initiere nye helligfolk til Bacchus. Hvis der er nogen fra gruppen, der har lyst til at deltage, er de velkommen, men forklar spilleren, at denne skifter klasse til helligfolk og bliver niveau 1. Hvis de er ok med dette, så udlever supplementet Bacchus-kulten til den interesserede (hvis der er flere må de dele, indtil der kan fremskaffes ekstra supplement). Karakteren beholder sine evnetal og sit udstyr, men skal ellers genlaves som et helligfolk på niveau 1.

Templet: Dragedræberens grav #53-74

Denne del af hulekomplekset er et ældgammelt tempel, som er blevet bygget om til en grav en gang for længe siden. Trolddom fra templets periode blander sig med fælder fra graven, som beskytter mod gravrøvere. En sær stemning hænger over kamrene, alt er velbygget, skåret ret og vinklet ud af bjerget og mange steder dekoreret med smukke vægmalerier.

Område #53 – Den hævede vej

Vejen, I har fulgt, har ført jer ind i en slugt med stejle bjergsider. De rejser sig grå og massive på begge sider af jer, og der er højt op til bjergryggene herfra. Højt over jer svæver en rovfugl. Slugten, I bevæger jer ned gennem, har overalt klippeblokke og tornet buskads, der spærrer for udsynet. Det er svært at se, hvad der venter jer forude, men mange steder finder I tegn på dyreliv. I dette øde landskab er der to ting, som fastholder jeres opmærksomhed. Det ene er en serie af enorme søjler, typisk 5-6m i diameter og smukt udskårne med lang render og krummelurer, og søjlerne er omtrent 50m høje eller noget tilsvarende. De står i en lang række i midten af slugten med måske 10-15 meter mellem hver af dem, og I har fulgt dem i et et godt stykke tid. Det er et bygningsværk, hvis lige I aldrig har set, og hvis ælde I har svært ved at begribe. På jorden mellem søjlerne ligger enorme brudstykker af forarbejdede sten, og I har indset, at søjlerne engang må have udgjort en form for bro eller vej, og at klippebrokkerne foran jer er de nedfaldne dele af vejen. Når man kigger op mod toppen af søjlerne, kan man se rester af vejen, og "vejen" fører ned gennem slugten til den anden ting, der har jeres opmærksomhed. Slugten ender i en stejl bjergside og højt oppe på bjergsiden, 50 meter eller så, er der en vældig (lukket) stenport. Der er ingen synlig vej op til porten, og det ser ud som om, at vejen til porten en gang var den vejen oppe på søjlerne.

Situationen omkring indgangen er relativt kompleks, og det er vigtigt, at du får forklaret spillerne, hvad det er, deres karakterer står over for. Det er resterne af et underfuldt bygningsværk, og det er en indgang, som synes umulig at nå. Når de er nået frem ved slugtens bund – som er den del af slugten, der er på kortet – kan de ved at se sig om, få øje på dammen og hejseværket (og ellers bliver de anråbt af eneboeren Simonides).

Området er en slugt omgivet af stejle bjergskråninger, som er vanskelige at bestige selv med klatreudstyr. Bunden af slugten er klipperig og ujævn, men der vokser buskads overalt, og der er mange spor af dyreliv. Overalt er der rester af bygningsværker spredt ud over det hele, og det skyldes "den hævede vej": En gang for længe siden løb en bro eller rettere en hævet vej frem til porten til Dragedræberens grav (#55). Porten befinder sig 50m oppe på bjergsiden, og den hævede vej var anbragt på enorme søjler, der førte rejsende til graven af en stenvej hævet 50m over jordens overflade. Nu står en serie af søjler tilbage med rester af vejen. Ti søjler står endnu (de sidste tre er synlige på kortet), men mange af de forgående er væltet om og knust. Bygningsværket er et *under*, og ingen i Kejserriget har set lignende bygningsværker, også selvom det så kun er ruinerne, der nu står tilbage.

Hejseværket: Ved den tredje søjle er et hejseværk af tove og flettede kurve, som er indrettet til at hejse folk op til toppen af den tredje søjle, og herfra kan man krydse de to sidste søjler og nå frem til porten, men det er ikke ufarligt.

At komme op på en søjle: Medmindre eventyrerne besidder trolddom, er der eneste muligheder at klatre eller blive hejst op med det hejseværk, som er knyttet til den tredje søjle, og som bliver varetaget af eneboeren Simonides.

At klatre: Det kræver tre succesfulde klatretjek at komme op: Klatretjek 12 (*fordel* med klatregrej eller reb). Hvis det første fejler, falder man for 2t6 i skade; hvis det andet tjek fejler, falder man for 4t6 i skade, og hvis det tredje fejler, falder man for 6t6 i skade. Ved et fejlet tjek kan man forsøge et behændighedstjek 6 for at reducere skaden med 1t6.

At blive hejst op: Kan man overtale eneboeren Simonides, indvilliger han i at hejse folk op. Han har et kæmpe net med nogle tværplanker, man kan sidde på, mens man sidder i det store net, og på toppen af søjlen er stort drejhjul, der aktiveres ved at man stiller sig ind i hjulet og løber af sted.

At springe fra søjle til søjle: Det kræver et springetjek 9 at komme over. Hvis tjecket fejler med 4 eller mindre, lander man på kanten og skal klare et balancetjek 8 for ikke at tabe balancen. Taber man balancen eller fejler sit springetjek med 4-6, får man kun lige akkurat fat i kanten og hænger nu over afgrunden – det kræver et styrketjek 6 at kravle op (med *fordel*, hvis der er en anden til at trække en op). Fejler styrketjecket eller fejler man sit springetjek med mere end 6, falder man i afgrunden for 8t6 skade. Der skal klares i alt tre spring for at nå frem til porten.

Eneboeren Simonides

Hejseværket varetages af eneboeren Simonides. Han er en galning, der har glemt det meste af sin livshistorie, men han er en gammel mand, der er i overraskende godt vigør. Med sit viltre hår og lange, grå skæg fejende i vinden, hans lasede klæder, skæve tænder og voldsomme odeur er han et sælsomt møde.

Han betragter sig selv, som vogteren af porten til Dragedræberens grav, og han har indrettet eller overtaget hejseværket, som han bruger til at hjælpe folk op, og herefter kan man foretage "skæbnens tre spring", som er de tre spring, der skal foretages for at komme fra søjlen med hejseværket til porten.

Eneboeren bor oppe på søjlerne, og han forlader dem så lidt som muligt, og han lader sig derfor generelt overtale til at assistere, hvis man betaler ham med mad og andre fornødenheder, som han skal anvende til sit ensomme liv på søjlens top. Eneboeren kender til den skjulte dør i bjergsiden (#54), men finder det 'snyd' at anvende døren til at komme ind, og han omtaler den derfor nødigt.

Hvad eneboeren ved:

- Solopgangen er smuk, og man bør ikke gå glip af den.
- Porten fører ind til en ældgammel helligdom, der ærer en af De udødelige, hvis navn er glemt.
- Inde bag porten lurder fælder, der skal holde uværdige borte fra gravens skatte. Eneboeren har aldrig selv søgt dem.
- Der bor væsener derinde, som kalder gravens deres hjem. Nogle er farlige, andre ser farlige ud. Vise folk kan skelne mellem de to.
- For at åbne porten skal man aflægge sit sværd.
- Inde på den anden side holder **Barrakash den underfundige trolddomsbetvinger og sværdknuseren** til, der hersker over hulerne, men som heldigvis er til at snakke med.
- (Aflører kun hvis spurgt direkte): Der er en skjult indgang nede ved siden af dammen, hvor man kan komme ind til bjerget, men det er snyd at bruge den indgang.

Område #54 – Den skjulte dør og dammen

Glimtende i dagslyset er en fredssommelig lille dam ved bjergsiden. Det klare vand afslører et dybt bassin. Voksende tæt omkring dammen er en masse vilde planter, og der er tydelige spor af potter - det er tydeligt, at områdets vilde dyr kommer her og drikker.

Dammen: Fyldt med iskoldt, frisk vand er dammen en vigtig kilde for mange af områdets vilde dyr, og eventyrerne kan fylde deres drikkedunke op. Området omkring dammen rummer mange dyrespør.

Under vandets overflade er en oversvømmet tunnel, der fører ind i klippen til den underjordiske flod, og det er herfra at dammen holdes forsynet med vand. Hvis kan eventyrerne finder åbningen, kan modige eventyrere forsøge at dykke ind til den underjordiske flod. Det kræver et udholdenhedstjek 10 at dykke en så lang strækning – for hver 4 point tjecket fejler med, tager karakteren 1t8 i skade, inden denne kommer op i frisk luft igen.

Den skjulte dør: Gemt i klippesiden er en skjult dør, som fører ind til en smal passage med en trappe skåret ind i klippen. At finde døren kræver et sansetjek 10. Den skjulte dør er låst med en simpel lås (dirketjek 8), men kan åbnes med en hvilken som helst nøgle fra rum #21).

Område #55 – Porten til Dragedræberens grav

Set nedefra: Højt oppe på den stejle bjergside er et forunderligt syn. Midt på siden er enorm stenport flankeret af imponante søjler, og dekoreret med særegne mønstre, som på den fjerne afstand er vanskelige at tyde.

Set forfra: Midt på den stejle bjergside er en stenport. Den udgøres af to enorme stendøre, fem meter høje eller så, smalle, og flankeret af søjler skåret ud af bjergsiden. Portene er dekoreret med sirlige mønstre, der snor sig ind og ud af hinanden, så de former et fletværk. Mønstret samler sig omkring figuren af et vældigt sværd. Sværdfiguren er trukket op med sølv og glimter i sollyset. Hele facaden er slidt af ælde. I søjlen til højre for porten er en fordybning formet som et sværd.

Porten er anbragt 50m oppe på klippesiden, og en stejl bjergside er alt, hvad der fører derop. Det er vanskeligt at bestige bjergsiden selv med klatreudstyr, og en mulig lettere tilgang er de høje søjler.

Oppe ved selve porten er en del af platformen stadig tilbage, som giver en sikker grund at udforske porten fra.

Porten

Porten består af to 5m høje stendøre, der er omgivet af søjler. Selve portdørene er udsmykket med sirlige mønstre og tegningen af et sværd tegnet op med sølv. Figurerne er vejrbidte med tegn på enorm ælde.

At klatre op til porten: Det kræver tre succesfulde klatretjek at komme op: Klatretjek 12 (*fordel* med klatregrej eller reb). Hvis det første fejler, falder man for 2t6 i skade; hvis det andet tjek fejler, falder man for 4t6 i skade, og hvis det tredje fejler, falder man for 6t6 i skade. Ved et fejlet tjek kan man forsøge et behændighedstjek 6 for at reducere skaden med 1t6.

At åbne porten: Det kræver et styrketjek 14 at tvinge porten op, og den falder i, så snart man slipper den. Bliver man fanget i porten, gør det 3t10 i skade. Alternativt kan man anbringe et sværd i fordybningen til højre for porten, som netop er formet efter et sværd. Når sværdet er anbragt, glider porten lydløst op. Fjernes sværdet, falder porten straks i. Porten forbliver åben til solopgang, hvorefter porten automatisk falder i, og sværdet forsvinder fra indhakkets.

Rum #56 – Den store sal

Ekkoet foran jer afslører, at I står ved en stor sal. Jeres fakler når ikke langt nok til at oplyse hele salen, og den fjerne ende og loftet forsvinder i mørket. Rundt langs væggene kan I se dekorative malerier i røde, hvide og blå farver. Der er malet mønstre forestillende cirkler og bølger, som nærmest ruller ned langs salens vægge.

Salen er enorm. Efter indgangspartiet, som er 6m bredt og 6 m langt breder hallen sig ud til 12m i bredden og 21m i længden. Der er 12m op til loftet. Fire korridorer fører ud fra salen. Rundt på gulvet ligger ligene af forskellige væsener. I ser små skikkelser, knap en meter høje, med rustbrun pels og skæl, der ligger døde i plamager af deres eget mørke blod, og I ser ligene af mennesker med adskillige sorte pile stikkende frem. I står over for en blodig slagmark, og det er ikke tydeligt, hvem der er sejrherren.



Salen henlægger næsten altid i mørke, da fakler og lanterner har vanskeligt ved at lyse den helt op. Regelmæssigt ned langs væggene er monteret fakkelholdere i sort jern. Holderne er tomme, men de er lige til at anbringe en fakkel i.

Loftsmaleriet: Skjult i mørket er et imponerende loftsmaleri holdt i mørke farver, og som dækker loftet og de to øverste meter af væggene. Malet i udelukkende sorte, mørkeblå og mørkelilla farver er en uhyggelig gengivelse af Dødsriget, hvor tusindvis af jamrende døde i groteske former omgivet af dæmoniske skygger, der plager dem, er overalt at se på

loftsmaleriet. Uanset hvor man vender og drejer sit blik er det som et skue ned i Dødsriget og se de plager, der venter de levende.

Loftsmaleriet er et under, men det er vanskeligt at se, da det mørke maleri skjules af salens naturlige mørke. Hvis eventyrerne har ekstraordinære lyskilder eller tænder de mange fakkelholdere rundt om i salen, kan de være heldige at se maleriet.

Vægmalerierne: Malet med klare blå, røde og hvide farver er finurlige vægmalerier anbragt omkring en til tre meter over gulvet. Malerierne forestiller generelt cirkler og bølger malet med rolige, ujævne penselstrøg. De abstrakte motiver synes at rumme en bevægelse ned gennem salen fra øst mod vest.

- **Billedet på østvæggen:** På østvæggen, hvor hallen bliver bredere er malet med røde og gule farver. Det tager lidt tid at regne motivet ud, men så bliver det klart. Der er malet et kæmpe gab, et dragegab, der står vidt åbent - og de farvede vægge er muligvis en gengivelse af røg, flammer og ødelæggelse, der rulle fra dragens gab ned gennem hallen.
- **Billedet på vestvæggen:** Væggen er brugt på et enormt maleri af en heroisk skikkelse, der står med front mod salen. Maleriet er måske 8m højt, og en skikkelse i panser og plade poserer heroisk. Skygger slører for ansigtet, så vedkommende synes ikke til at identificere. Skikkelsen har i venstre hånd et slagsværd i afslappet positur med spidsen hvilende på jorden. Ved skikkelsens venstre fod er et sortsvedent kranie. Skikkelsens højre hånd er tom og håndfladen vendes ud mod tilskuerne. Ved skikkelsens højre fod ... (maleriet rummer hints til sværdets tre dele).

Ligene: Kobolder og dragekultister, som har fældet hinanden i kamp. Ligene er ikke blevet plyndret endnu. Kobolderne har hver 1t4 sølvstykker, og kultisterne har 1t6 sølvstykker hver. Deres våben (krumsabler, knive, koboldbuer) og rustninger (læderkyrads, kobold skindpanser) er uden særlig værdi, og hvis eventyrerne pakker en masse af dem, er de at betragte som *tungt lastede*.

Scene: Dragekultisterne

Brug scenen hvis eventyrerne ikke har mødt dragekultisterne endnu, og hvis de ikke er for svækkede af andre kampe.

Mens eventyrerne er i gang med at udforske salen høres pludselig støj fra en sidekorridor (vælg en uudforsket), og kort efter dukker en patrulje af dragekultister op. Patruljen består af 6 kultister og 1 drageorakel. Forløbet kan tage forskellige former:

- *De to grupper overraskes af hinandens tilstedeværelse.* Pludselig står eventyrere og kultister ansigt til ansigt, og ingen ved helt, hvordan de skal reagere.
- *Kultisterne har sneget sig ind på heltene* (som får et sansetjek 16 for at bemærke, om nogen er på vej), og pludselig springer de frem for at angribe.
- *Kultisterne har støjet, og eventyrerne har nogle øjeblikke* til at planlægge deres reaktion, inden kultisterne kommer ind i salen.

Scene: Solopgang i Den store sal

Brug scenen hvis eventyrerne er i salen, mens porten er åben, og det er solopgang.

Solens stråler fejer skarpt og brændende gennem salen. Lyset kastes gennem porten, som var det flammer, og i takt med at solen rejser sig på himlen, gives et indtryk – fra de maledede vægge – af at flammer ruller ned gennem salen mod den maledede skikkelse. Solens stråler rammer det sortsvedne kranie, og inde i øjenhulerne lyser et rødt skær op, som om flammer er fanget inde i kraniet. Morgensolens stråler rammer billedet af ridderen på endevæggen, og pludselig forvandles billedet.

Efterfølgende rammer Solens stråler dybtliggende mønstre i klippen, og en optisk illusion opstår: *Ridderens sværd og rustning forsvinder, og i stedet er ridderen iført en rød kjortel med et billede af et flammende øje, og ved ridderens side er et*

blafrende blåt banner med et billede af en sværdklinge. Ved ridderens fod er afbilledet en ridder i sort rustning, som holder et sværdskafte skjult på sin ryg.

Det varer kun få minutter, hvorefter solens stråler ikke længere falder perfekt på salen, men dog den næste tid lyser salen op, indtil solen står for højt på himlen. Gengivelsen af er ledetråde til Dragedræberens sværds placering (#23, #67, #68). Hvis kraniet undersøges nærmere, finder man i kraniets øjenhuler to sortmalede rubiner, der lyste op, fordi solens skær ramte dem. Rubinerne er lette at pille ud og vaske rene. De to rubiner er hver 60 guld værd.

Rum #57 – Det hemmelige bagkammer

Et skævt, nærmest trekantet rum, afslører sig her. De skrånende østlige vægge er naturlige klippevægge, mens vestvæggen er bygget op af store, grove sten.

Fra en naturlig passage i klippen fører en trappe fra den hemmelige dør (område #54) op til det gamle tempelområde. Passagen munder ud i en grotte, hvor vestvæggen er bygget op af store, grove sten. Midt i væggen er skjult en dør (sansetjek 8 for at finde den).

Rum #58 – Hulernes ukronede høvding

Dyreskind dækker gulvene, og et par lerkertter anbragt på træstandere giver et dæmpet lys. De hvidkalkede vægge er overmalet med farverige tegninger i klare gule, grønne og røde farver, som i en barnagtig streg gengiver marcherende hæere af orker og gobliner. I det ene hjørne er en simpel træseng med forhæng for, og i et andet hjørne er en træbænk foran et bord helt dækket af en beskidt, hvid dug. Bag bordet sidder en skikkelse, der ligner en muskuløs, pelset goblin, men er større end et normalt menneske, og ved personens fødder ligger et enormt gulbrunt, stribt kattedyr.

Salen tilhører **Barrakash**, en bugbear høvding, og dennes tiger **Snidtand**. I vestvæggen er skjult en dør i den kunstfærdigt opførte væg, der adskiller rum #57 og #58 fra hinanden. Væggen er hvidkalket og pudset op, så den ikke er til at skelne fra de andre vægge i rummet.

Herinde holder **Barrakash den underfundige trolddomsbetvinger og sværdknuseren** til, og den tamme tiger **Snidtand**, der beskytter Barrakash. Barrakash har ved et tilfælde fundet den hemmelige passage ind i graven og forstrer nu planer om at overtage og indrette stedet som base for en skare humanoider, der skal bruge det som udgangspunkt til røve og plyndre Hinterlandet. Barrakash er imidlertid temmelig doven og har brugt lang mere tid på at drømme om sit imperium af røvende orker og gobliner end på egentlig at udforske stedet og indrette det, men det hindrer ikke Barrakash i at lyde mægtig i slaget, og Barrakash overdriver skamløst, ligesom Barrakash gør det med titlerne *Den underfundige trolddomsbetvinger og sværdknuseren*. Foreløbigt har Barrakash udforsket en smule af hulerne, og med sin karismatiske snilde bildt en håndfuld humanoider ind, at Barrakash er hulerne chef og berettiget til at tildele kamre til beboelse.

Fra denne position har Barrakash hyret calacormen Gæk & T'shik til at fungere som fangevogter i rum #59, og udpeget gnoldene til at bebo som rum #60. Ydermere har Barrakash hævdet sig over for kobolderne og dragekultisterne, og begge parter går til Barrakash, når de skal have ordnet sager – primært opbevaret fanger. Indtil videre kender hverken kobolderne eller dragekultisterne ikke omfanget af Barrakash' kontrol med hulerne eller rettere mangel på samme, og de to faktioner antager at Barrakash regerer over store områder og har mange væsener under sig, hvorfor de to faktioner hver især gerne vil have Barrakash på deres side. Barrakash er udmærket klar over sine svagheder, og Barrakash er derfor hovedsageligt interesseret i at handle og narre eventyrerne, når de kommer på besøg i grotterne. Når eventyrerne dukker op, og Barrakash ikke ligger og sover, forsøger Barrakash at spille en fornem stammehøvding, der gerne vil udveksle skatte og informationer med eventyrerne.

Kamp: Overalt i rummet er lerkertter anbragt på træstande. Fejler et angreb med mere end 6, rammes ved uheld en træstander, som vælter omkuld. Hvis ikke den næste runde bruges på at slukke kerten, antænder den skind på gulvet. Den følgende runde breder flammerne sig og en fed røg udvikler sig. Hver runde skal de kæmpende klare et resistenstjek

(stamina) 6 for ikke at tage 1t6 i skade fra heden og røgen (sværhedsgraden stiger med 2 hver runde, indtil den rammer 20, hvor hele rummet står i lys lue og automatisk brænder folk for 2t6 i skade).

Barrakash' skatte: Under sin seng har Barrakash en sæk med 150 sølvmønter, og bordet med den beskidte dug er i virkeligheden en solid trækiste (simpel lås 8; nøglen er væk), som rummer 6 rå guldklumper (4 guld stykket), et *fortryllet stearinlys (gulvllys)*, en forgyldt træstatuette af en Udødelig som Barrakash hædrer (3 guld), og en *dragedrik*. I et træskrin ved siden af Barrakash' tronstol er en trylledrik med *katteblik* og en *væmmelsesdrik*, som Barrakash gerne bytter bort (begge drikke er markeret med mærket "usynlighed", som Barrakash fjerner, når drikkerne byttes bort).

Rum #59 – Fangevogteren og cellerne

Den store, tunge trædør åbner overraskende stille. På den anden side er en lang gang med en tremmevæg og fem døre ned langs højre side, og en fakkellod for hver dør ned langs venstre side.

Rummet er et fængsel, hvor dragen og dens håndlangere kan placere fanger, de af den ene eller anden grund gerne vil holde i live. Fængslet bevogtes af **en Calacorm**, et tohovedet øglevæsen, der er blevet hyret af Barrakesh. Oprindeligt tjente calacormen kobolderne, men Barrakesh kom med et bedre tilbud.

Når eventyrerne møder **Calacormen Gæk & T'shik**: Hvordan Calacormen reagerer på eventyrerne, afhænger helt af, hvordan de møder den. Hvis de kommer brasende ind med våbnene hævet, vil den gøre mine til at forsvare sig. Ellers vil den være en anelse på vagt i starten, men ellers flink og snakkesalig. Når den har sikret sig, at spillerne ikke er en trussel, og at de ikke har tænkt sig at bryde nogen ud af fængslet, vil den sludre med spillerne om dette og hint. De to hoveder præsenterer sig som Gæk og T'shik, og de går og småskændes og driller hinanden. Gæk er den magelige og glubske af dem, mens T'shik er den snu og humoristiske.

Den kommer ikke meget uden for sit fængsel, men ved en del om Kobolderne og Dragekultisternes stridigheder, og Barrakesh' forhold dertil. Den kan give eventyrerne generelle informationer, og vil også gerne fortælle lidt om, hvor de kan finde forskellige ting i hulen.

Eventyrerne må også gerne tale med fangerne i fængslet. Hvis calacormen får mistanke om, at de konspirerer mod dem, vil den brysk komme efter dem. Den er dog nem at distrahere.

Calacormen har forskellige forhold til alle fangerne.

- **Disfelix Mercurio:** Calacormen håner og driller Disfelix ved enhver given lejlighed. Calacormen har frie tøjler til at "muntre" sig med at torturere ham, og det gør den gerne brug af.
- **Slangedamen:** Calacormen er en anelse bange for slangedamen. Den tiltaler hende som "Deres højvelbårenhed" og andre ting, der lyder fint.
- **Broder Rhazes:** Calacormen forstår ikke broder Rhazes. Derfor prøver den så vidt som muligt at ignorere ham.
- **Kobolden:** Kobolden er calacormens gamle overordnede. Den skifter imellem at drille og tirre ham, og at være bange og ærefrygtig overfor ham.

Celle 1: Calacormens celle.

Den første celle ser nærmest lidt hyggelig ud. Der er et lille bord med en lysestage, og ovre i hjørnet er en seng, der er pænt redt. Ovre i hjørnet kan man lige skimte en pænt dekoreret kiste. Der hænger et spejl på den fjerneste væg, lige ved siden af sengen.

Det er i denne celle, at Calacormen bor. Hvis spillerne kommer her midt om natten, ligger Calacormen givetvis og sover. Den sover dog rimelig let, og vågner hurtigt, hvis man laver larm.

Kisten indeholder Calacormens ejendele. Meget af det er taget fra fanger, enten før eller efter deres død. Kisten er låst med en solid lås. Låsen kræver en dirke låse-tjek 14 for at dirke den op, eller en styrketjek 18 for at vride den op. Nøglen til låsen bærer Calacormen i sit knippe. Derudover er kisten udstyret med en lille **fælde**, som bliver udløst, hvis man ikke trykker en bestemt fjeder ind, når man åbner kisten. **Fælden** er udstyret med en lammende gift. En karakter, der bliver ramt, skal klare et Resistens (gift) 12 eller blive bevidstløs i en time. Selv hvis man klarer, er man påvirket af giften: *Ulempe* på fysiske handlinger og sløret stemme i 20-udholdenhed minutter, og sløret stemme i en time bagefter (det skal rollespilles, at karakteren snakker med en sløret stemme; det påvirker ikke anvendelse af trolddom).

Kisten indeholder blandt andet:

- En pung med blandede sølvmonter fra forskellige lande til en værdi af i alt 5t6 sølvmonter.
- Et skrin med forskellige smykker (deriblandt Mercuros signetring, broche og halskæde) der kan sælges til en værdi af omkring 4t4 guld plus/minus 10 %, afhængig af køberen (afgjort af karismatjek 14). Hvis en med forstand på smykker eller heraldik gennemgår smykkerne, kan de prøve et kundskabstjek 10. Hvis de klarer den, finder de et smykke der tilhører en bestemt slægt, eller som har en bestemt historie, og som kan sælges til den rigtige køber for 8 guldstykker.
- En lille krukke med *helende salve* (svarer til en helbredende drik).

Celle 2: Disfelix Mercurio

Den anden celle er en helt almindelig fængselscelle. I cellen ligger der en mand krøllet sammen på en hård briks med et laset tæppe over sig. Han har tøj på, der ser ud til at være af en god kvalitet, men det er revet og laset. Der står en tom blikallerken og en kop på gulvet, og i hjørnet står en spand. Ellers er der helt tomt i cellen.

Disfelix Mercurio: Manden i cellen hedder Disfelix Mercurio, og han er en købmand. Som yngre søn i et stort handelshus, håbede han på at kunne vinde rigdom og sin fars anerkendelse med et handelstogt ud i Hinterlandet. Men hans karavane blev overfaldet af kobolder, der slagtede hans følge, tog hans varer, og tog ham til fange i håbet om at kunne få mere ud af ham, og siden solgte ham til Barrakesh. Han har været der et par uger. Efter det første lille stykke tid Barrakesh interessen for ham, og overlod ham til Calacormen. Siden da har Calacormen et par gange fornøjet sig med at tortere ham, og viser ham ellers ikke megen opmærksomhed, ud over at give ham vand og mad to gange om dagen, og ellers at råbe spydigheder og hån efter ham med jævne mellemrum.

Disfelix er meget bange og forvirret. Hvis eventyrerne råber ham an, vil han trygle dem om at lukke ham ud og hjælpe ham tilbage til civilisationen. Han lover dem penge og berømmelse, hvis de hjælper ham. Hvis de står ude foran hans celle og snakker med Calacormen, vil han også råbe dem an, og trygle dem om at hjælpe ham ud, og ikke at stole på Calacormen – indtil Calacormen bliver irriteret, og truer ham til at tie stille

Hvis de hjælper ham ud, vil han bede dem om at hjælpe med at finde hans signetring, som er meget vigtig for ham. Han har også et desperat håb om at finde nogle af sine varer. Han lover spillerne, at hans far vil give dem en stor belønning, hvis de bringer ham tilbage. Tager de ham med rundt, vil de snart opleve, at han ikke er skabt til den slags. Han bliver ved med at trygle dem om at vende hjemad, og om ikke at tage risiko. Kommer det til kamp, vil han gøre alt, hvad han kan, for at komme væk fra kampen, uanset om han kommer i vejen for spillerne (spilleleder kan en gang hver kamp lade Disfelix komme

så meget i vejen, at en karakter skal klare et balancetjek 8 for ikke at blive væltet omkuld). Tager spillerne ham med tilbage til civilisationen, vil hans far ikke just byde ham velkommen med åbne øjne. Eventyrerne vil få en belønning på 5 guld, men ingen tak fra Kratos Mercurio, Disfelix' far.

Celle 3: Slagedamen

Den tredje celle ligner knap nok en fængselscelle, men snarere en fin dames kammer. Der er stoffer draperet på væggene, og sengen er redt med silkestoffer. Et elegant lille bord med en matchende stol færdiggør indtrykket.

Ja, altså lige bortset fra rummets beboer. **Slagedamen komtesse Serena.**

Slagedamen er et sælsomt væsen af en ukendt oprindelse. Hun fremstår som en almindelig, velproportioneret kvinde af almindelig højde – lige på nær hendes hoved, som er et slangehoved. Hun er klædt i fint, men noget spraglet, tøj og bærer en mængde guldsmykker. Hun taler høfligt og dannet, bortset fra at hendes slangetunge får hende til at hvisle en anelse. Om natten ligger hun og sover i sin seng. Resten af tiden vil hun enten sidde ved sit bord, eller hun vil vandre frem og tilbage i den lille celle. Hun vil præsentere sig som Komtesse Serenna.

Slagedamen er et problematisk tilfælde for Dragekultisterne. På den ene side har hun dragens gunst, og har kunne levere flere vigtige hemmeligheder til kultisterne. På den anden side er hun intrigant og tvetunget, og har prøvet at spille kultisterne ud imod hinanden i flere omgange – nogle gange for egen vindings skyld, andre gange bare for sin fornøjelses skyld. Derudover har hun et voldsomt temperament, og hun har dræbt flere af sine tjenere. Derfor er hun blevet gemt af vejen her, da hendes seneste udbrud var ved at bringe dragekultens ekspedition i fare. Det er selvfølgelig ikke den historie, hun fortæller. Spørger man hende, vil hun sige at det hele bygger på en trist misforståelse, og hun vil prøve at komme på en historie, som kan overbevise karaktererne til at lade hende gå fri.

Kan karaktererne derimod komme til at tale med en dragekultist om Slagedamen, vil de få en lille flig af sandheden. Dragekultisterne er ikke stolte ved situationen, men prøver heller ikke at skjule hendes tilstedeværelse.

Hvis karaktererne løslader hende, vil hun udnytte dem så meget hun overhovedet kan, hvorefter hun gladeligt stikker dem i ryggen og fortsætter på egen hånd. Hvis det kommer til kamp, vil hun ikke gøre noget for at hjælpe heltene, men vil i stedet gribe enhver lejlighed til at udnytte forvirringen til egen fordel.

Slagedamen i kamp: Slagedamen er en overraskende farlig modstander. Hun er stærk og hurtig, har skarpe negle, og hvis hun kan få fat i et våben som en daggert eller et kortsværd kan hun bruge det med stor dygtighed. Hendes farligste våben er dog hendes hoved. Hendes hals kan strækkes til over en meters længde, hvilket gør hende i stand til at hugge sine gifttænder i en modstander.

Celle 4: Broder Rhazes

Den fjerde celle er beboet af en mand klædt i en turban og en lilla kjortel, og med et halvlångt, mørkt fuldskæg. Han sidder i lotusstilling på sin briks med hænderne i skødet. Om hvert håndled har han et armbånd af kobber med en tyk lås i hvert.

Manden er Broder Rhazes, et medlem af en gruppe alkymikere, der har specialiseret sig i gifte, sygdomme, fælder, snigmord og andre subtile måder at dræbe eller kontrollere folk på. Han er blevet taget til fange af Dragekultisterne, der plyndrede hans tårn undervejs til Dragedræberens grav for at bemægtige sig hans hemmeligheder. Desværre for dem var de vigtigste hemmeligheder gemt i en kiste, der vil destruere indholdet, hvis ikke det rigtige magiske løsen siges inden kisten åbnes. De har forsøgt i noget tid at få ham til at afsløre det, men uden held.

Rhazes er ikke umiddelbart interesseret i at blive løsladt. Derimod er han interesseret i at slå en handel af med karaktererne, hvis de kan finde nøglerne til hans håndlænker. En magiker der undersøger håndlænkerne kan se, at de er beregnet til at forhindre en magiker i at udøve magi. Lænkernes låse er komplekse låse (dirke tjek 10; kræver evnen). Til gengæld kan han

tilbyde en magisk gift eller en magisk drik, eller han kan svare på et spørgsmål for dem. Hvis der er en alkymist eller andre troldefolk i gruppen, kan han lære dem en alkymist-formular. Lykkes det for karaktererne at få lænkerne af ham, takker han dem kort, og aktiverer så en teleportationsformular. Når spillerne kommer tilbage fra hulen, vil de den første nat have en drøm om Broder Rhazes, og når de vågner, vil deres lovede belønning være dukket frem i nattens løb.

Celle 5: Den forrådtte høvding

I den sidste celle sidder en kobold. Han er større end den gængse kobold, og han er mærket af gamle ar. Om dagen vandrer han hvileløst frem og tilbage i cellen, og med jævne mellemrum råber han ad Calacormen, og af de andre beboere i fængslet.

Kobolden hedder **Brisk** og var tidligere høvding for kobolderne, men kom i unåde hos koboldernes drageshaman, der lavede en sammensværgelse imod høvdingen, og fik ham sat ind i fængslet, for at han kunne afsløre noget af sin hemmelige viden om hulesystemet, og om gode mål for angreb.

Eventyrerne interesserer ham som udgangspunkt ikke så meget. Hvis de viser interesse, vil han fortælle, hvordan han er blevet forrådt, og smidt ind i cellen. Hvis han øjner mulighed for at blive sluppet ud af cellen, vil han dog blive mere medgørlig, og prøve at slå en handel af med eventyrerne. Han kan også give dem oplysninger om kobolderne, hvis han ser muligheden for at skade sine rivaler. Han har dog siddet i fængslet i noget tid, så han ved ikke noget om ting, der er sket for nyligt, og nogle af tingene vil være blevet ændret siden hans tilfangetagelse.

Rum #60 – Gnoldenes hjørne

Der er en hørm af sved og blodige madrester, som hænger tungt i luften. En åben vintønde blander sin duft med hørmene, og ved den står en skammel med en oliekerter, og rundt om den sølle sengelejer af beskidt halm. Samlet sidder her fire skikkelser, høje og tynde, med lange sorte snuder og en kraftig brun, spættet pelsvækst – de ligner monstrøse krydsninger mellem mennesker og hyæner.

De fire gnolde – Grishner, Grashner, Trigkt og Vratsk – er lejesvende for Barrakash (rum #58), og de har ladet sig overbevise af Barrakash om, at det lille kammer, som de bebor er en vigtig post, og et fornemt sted at holde til. Det er deres opgave at råbe alle rejsende an og afkræve en afgift af alle, som passerer her, og som bruger vindeltrappen. Foreløbigt har der ikke været andre at taksere end kobolderne og dragekultisterne, og de fire gnolde er begyndt at kede sig gevaldigt. Det koster 1 sølvstykke pr person at passere, eller der betales 3 sølvstykker pr person og sværges en ed til *Barrakash den underfundige trolddomsbetvinger og sværdknuseren* for at have frit lejde i Barrakash' domæne.

Kamp: Hvis et angreb fejler med mere end 6, rammer det vintønden, som vælter doven vin ud over hele gulvet. Den følgende runde finder alle angreb sted med *ulempe*, mens de kæmpende genfinder fodfæstet.

Skatte: Gnoldene ejer et messinghorn (4 sølvstykker), som er deres alarmhorn, og de har en pung med 33 sølvstykker (løn for at indhente afgifter, som de har leveret til Barrakash).

Rum #61 – Syrebassinet

Et stort, tomt bassin fylder det meste af kammeret. Bassinet er omtrent en meter dybt, bortset fra den midterste del, som er en fordybning på 2m x 2m, og som er en meter dybt. Hernede fra glimter noget gyldet. Hele vejen rundt om bassinet er en smal kant på omtrent 30 cm. Væggene er hvidkalkede og dekoreret af motiver af fisk, der svømmer mellem tang.

Rummet har kun lige akkurat en kant rundt langs væggene på en fods bredde. Resten er fyldt af et bassin i to niveauer. Den ydre del er en meter dybt, mens den midterste er yderligere en meter dybt. Den dybeste del er 2x2 meter. Den er fuld af små huller i gulvet og der ligger mindst 20 guldstykker (+1t6), en guldbroche (15 guld) og et gulddiadem (20 guld) dernede.

Fælde: Hvis man berører gulvet i den nederste del af bassinet, vil det fyldes på et øjeblik med en syre så kraftig, at kun guld vil være uberørt. Derefter vil øverste del af bassinet blive fyldt, indtil det netop når kanten. Så tømmes bassinet langsomt på

et par minutter. Hvis man hopper ned i den nederste del eller så meget som forsøger at samle noget op (fælden er følsom for trykændringer – ikke vægten i sig selv), er det kun et resistenstjek (undvige) 8, der forhindrer alt nede i nederste del af bassinet fra at blive opløst på et øjeblik. Hvis nogen er hoppet helt ned, betyder et fejlet tjek døden. Hvis tjekket lykkes, er karakteren nu i den øverste del af bassinet, og har to behændighedstjek 6 til at komme op på kanten, inden denne del også er fyldt. Hvis første slag fejler, vil fodtøj (på nær guldsko) være ødelagt.

Rum #62 – Forkammeret

Knuste statuer og ituslåede stenkister er spredt ud over gulvet. De hvidkalkede vægge er udsmykket med motiver af soldater og adelsfolk, og de er ituslåede – med klumper af murværk ligger spredt ud over gulvet.

Rummet er tomt.

Rum #63 – Det overskrevne rum

LÅST! En solid egetræsdør er låst af en simpel men kraftig lås (dirke-tjek 6).

Indenfor ligger et skelet på gulvet, der holder en griffel i sin fremstrakte hånd. Gulvet er fyldt med skriblerier, væggene er fyldt med skriblerier, loftet er fyldt med skriblerier. Der ser ud til at være hele romaner på væggene - oven og oven i hinanden er ordene læsset på hinanden. Nogle steder er et enkelt ord skrevet så mange gange oven i sig selv, at det buler ud fra væggen. Andre steder ser et ord ud til at være skrevet på forskellige måder igen og igen på ét sted som for at afdække og vise alle dets nuancer og betydninger på en gang. Der er ord skrevet på en måde, så de nærmest gløder af kraft. Alle steder er ordene skrevet i hast og en skrift, der skrider af en krampagtig trang. En sætning gentages igen og igen og igen, og er også de sidste ord skrevet – lige ved griflen. De er "Lad mig dø".

Griflen er den fortryllede **Den milanesiske griffel** og kan sanses som en magisk ting – der er handout på den i appendiks. Ellers er der ikke andet specielt ved rummet eller skelettet.

Rum #64 – Det forstenende lys

Rummet er oplyst, men det er et statisk lys, som fra en moderne standerlampe og ikke fra en levende fakkel. Rundt om hjørnet ses to troldmænd midt i en kamp – frosset i tid. Den ene bærer en sort, dyb kåbe med røde dæmoniske symboler. Den anden har en blå kappe i samme desig som troldfolk fra Turicum. Den ene af de to troldfolk ser ud til at skyde ild ud af sin stav mens han fra den anden hånd sender en sort stråle imod magikeren i den blå kåbe. Den blåklædte magiker har en tryllestav og pandebånd med en krystal i. Fra pandebåndet og tryllestaven stråler der energi frem og møder de besværgelser som den sorte troldmand har sendt ud.

Væggene i rummet er hvidkalkede, og ved østvæggen står en tom font, som er dekoreret med udskårne motiver riddere i kamp med drager. Midt i rummet er det besynderlige skue af de to troldfolk fanget i en magisk duel. Studeres det nærmere, kan eventyrerne forsøge sig med et intelligenstjek 10 (8, hvis de er troldfolk), og ved succes konkluderes det, at de vældige trolddomse energier, der strømmer fra dem, har bremset tiden omkring de to troldfolk.

Træder karaktererne tættere på, kan de mærke kuldegysninger og at de små hår i nakken rejser sig. Fortsætter de med at nærme sig, skal de foretage et visdomstjek 6. Hvis det er succesfuldt, mærkes en instinktiv uvilje med at træde nærmere, og det kræver en viljesindsats at træde helt her til motivet.

Træder karakteren fortsat videre, springer de to troldfolk pludselig til live. Deres duel fortsætter, og luften sitrer af trolddom. De er opslugt af deres duel, og ignorerer eventyreren. Når denne kigger sig om efter sine rejsefæller, er de borte, og alting synes at have forandret sig. Der er gået 500 år i den fastfrosne tid, og karakteren har været væk i 500 år. Hinterlandet har undergået talrige forandringer, og karakteren er permanent ude af spil.

Rum #65 – Kammeret over floden

Da I åbner døren, hører I et vældigt plask. I kigger ind i et rum med en brønd i midten. Omkring brønden står fem personer iført røde dragemasker. Ved deres side hænger drabelige køller, der ser ud som om de er udstyret med klør. I overrasker dem netop, som de er ved at smide liget af en kobold ned i brønden. Yderligere koboldlig ligger på gulvet.

Midt i kammeret er en brønd. Den er hvidkalket ligesom væggene i rummet, og den rejser sig en halv meter over gulvet. Brønden er halvanden meter i diameter, og nede fra brønden høres lyden af rindende vand. Ved brøndens side står en spand, men der er intet reb.

Der er **5 dragekultister** inde i rummet, og de er ved at dumpe ligene af en flok kobolder ned gennem brønden. Hvis eventyrerne kommer nedefra, risikerer de at en kobold bliver smidt ned i hovedet på dem. En faldende kobold kan være måden, de opdager åbningen i grottens loft. Når dragekultisterne er færdige med deres opgave, går de til rum #68.

Kamp: Med et succesfuldt improviseret angreb kan man vælte en modstander i brønden. Det kræver et angreb, der rammer 2 point bedre end normalt. Modstanderen tager 1t8 i skade fra faldet.

Brønden: Åbningen fører ned i grotteloftet over floden, og den nederste del er der ingen sider at klatre på. Uden reb kan man ikke komme op gennem brønden. Halvvejs nede i brønden er en lille messingplade. Messingpladen måler 5cm på hvert led, og i midten af den er et nøglehul. At dirke låsen-tjek 20 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Fælden: *Den ætsende gas.*

- *At tjekke for fælde 10 – succes, afslører at der er en anordning inde bag låsen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden. At demontere fælden-tjek 16 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).*

Hvis fælden aktiveres, strømmer en tyk, ætsende gas frem af låsen. Gassen er ildelugtende, og den æder sig ind i alt levende. Alle inde i rummet skal klare et resistens (undvige) 8 eller tage 4t6 i skade, når gassen spreder sig, og efterfølgende runder tager man automatisk 1t6 i skade ved at opholde sig i rummet. Efter 15 minutter fortager gassen sig. Klarer man resistens-tjekket, når man at kaste sig ud af lokalet eller kaste sig ned i floden. Fælden aktiveres ikke, hvis man forsøger at åbne låsen med en nøgle, om det er den korrekte eller ej.

Bag messingpladen: Åbnes lemme, finder man et hulrum, som rummer en forsegleet amfor. I amforen gemmer sig en *elverkappe* og et par *elverstøvler*.

Rum #66 – Gravens forkammer

OBS. i korridoren op til gravkammeret er **faldlem #C** (se nedenfor), som eventyrerne skal forbi, inden de når frem.

Passagen breder sig ud til et kammer i hvis endevæg er en vældig messingport, mindst fem meter høj, der glimter i lyset fra jeres fakler. Midt i porten er relieffet af et kulsort kranie, der stirrer ud mod jer. Vægge og gulv er kulsorte, og der er nogle ujævnheder rundt om på gulvet. Der er en besynderlig lugt i rummet, som det er svært at sætte fingeren på.

Gulv og vægge: Alt herinde er dækket af et lag kul, der rejser sig i fine støvskyer, når man rører ved det. Ujævnhederne er rester af knogler, der ikke er brændt helt bort. Kullet stammer fra tidligere besøgende. Lugten stammer fra det bortbrændte.

Porten: Porten er af metal og beklædt med messing. Midt på den enorme port er relieffet af et sort kranie, der er halvt på hver af portens døre. Hvis man forsøger at åbne porten, aktiveres fælden. Skubber man lidt til porten, blusser en flamme advarende op i kraniet, og forsøger man at åbne porten eller sabotere fælden, aktiveres fælden straks.

Fælden: Øjnene i kraniet gløder med en voldsom intensitet, og efter få øjeblikke er der et skærende hvidt lysglimt, der brænder gennem alt, og alt inde i kammeret brændes til en sky af kulstøv. Hvis eventyrerne er herinde, når lyset glimter, skal de klare et resistens (undvige) 8. Hvis det fejler, bliver de og deres udstyr brændt op. Klarer man det, når man ud af rummet i god tid.

At åbne porten (og undgå fælden): Hvis man er uden våben og rustning og går hen til porten, glider den tavst op og lader den ubevæbnede komme ind, men forsøger andre at følge, brager porten straks i, og fælden aktiveres.

#C – Faldlemmen i korridoren

Skjult i gulvet er en faldlem over en dyb skakt. Hvis man aktivt kigger efter fælder, kan faldlemmen bemærkes på sansetjek 10. Skaktens faldlem åbner straks, at en person er ude på midten af faldlemmen, og åbner for et hul på 3m i længden og 2½m i bredden. Alle på faldlemmen skal klare et resistens (undvige) 8 for ikke at falde i hullet. Succes, når de at springe tilbage i sikkerhed, og fejler det, falder i de ned og tager 3t6 skade. Efterfølgende lukker lemman igen. På bunden af skakten ligger knoglerne af adskillige andre faldne. Deres ejendele er for længst forgået, men mellem dem ligger 37 sølvmønter.

Skakten ender i etagen nedenunder inde bag væggene mellem rum #21 og #22 og tilstødende korridorer. Det er muligt at grave sig gennem stenvæggene (4 timer), og derefter vælte knoglevæggen og komme ud i nekropolis.

Rum #67 – Gravkammeret

Inde for døren er **faldlem #G**, der dumper folk ned i rum #25, og i den fjerne ende er skakt #H, der fører ned til rum #26.

Midt i kammeret står en stor stenkiste. Den fylder en stor del af rummet, og på den fjerne side af stenkisten er en rund åbning i gulvet. Væggene er malet røde, og hele vejen rundt er anbragt tronstole skåret i sten. Kisten er af hvid marmor, og på dens sider er figurer.

Kistelåget er tungt, og det kræver et styrketjek 16 at få skubbet stenlåget af (+4 bonus for hver der hjælper, maks tre hjælpere). Nede i kisten er et tykt lag hvidt pulver (pulveriserede knogler), og gemt mellem det hvide pulver er *Dragedræberens blodøje*.

#G – Faldlemmen bag porten

Straks man træder på faldlemmen åbner den, og personen falder i. Resistens (undvige) 8 for ikke at falde i. Ved succes, springes der til side, og ved fejlet tjek styrter man ned for 3t6 skade. Faldlemmen lukker sig i igen. Lemman kan sanses, hvis man aktivt leder efter fælder (sansetjek 8).

#H – Skakten bagerst i gravkammeret

Skaktens sider er glatte, og de er vanskelige at klatre på (klatretjek 14; med reb 8). Nogle meter nede er bunden. Bunden er imidlertid papirstynd, og den mindste vægt får folk til at styrte igennem og lande med et brag i rummet nedenunder (rum #26). Falder man hele vejen, tager man 3t6 i skade, falder man kun fra den falske bund, tages 1t6 i skade.

Rum #68 – Det andet gravkammer

En flok mennesker iført røde dragemasker og bevæbnede med køller, hvorfra der stikker lange, sorte klør befinder sig inde i rummet. De er samlet omkring en marmorplade i gulvet, som de forsøger at løfte. Et par af dem er dog optaget af at holde øje med jer. Rummet, som I er trådt ind i, er højloftet, væggene er malede blå, og i den fjerne ende er en skakt ned. Ved væggene ligger der bundter af skind, der ligner sengelejer.

Dragekulten: Dragekultisterne har slået lejr herinde, og de leder efter en måde at plyndre graven på, men det er ikke lykkedes dem endnu. Der er **1t6+4 dragekultister** herinde samt **dragekultens udsending**, mens andre medlemmer af kulden er ude og patruljere eller holde vagt (se rum #37, 56, 65). Der er altid et par dragekultister, som holder vagt, mens de andre forsøger at få tvunget graven op. Dragekultisterne har deres sengelejer her, samt 30 dagsrationer, brænde og fyrtøj. Dragekultens udsending har en sæk med 60 sølvstykker.

Kamp: Med et succesfuldt improviseret angreb kan man skubbe en modstander i afgrunden, hvis angrebet rammer 4 point bedre end påkrævet. Den faldende modstander tager 3t6 i skade.

Kistelåget: *Forsænket et par centimeter ned i gulvet er et kistelåg i marmor, og på marmorlåget er en marmorstatue af en ridder iført hjelm og rustning, som ligger hvilende på kistelåget.*

Kistelåget i gulvet er et falsk låg, og i stedet for at være et stenlåg til en kiste, er det i virkeligheden en flere tons tung marmorblok, der er sænket ned i gulvet. Dragekultisterne har forgæves forsøgt at tvinge låget op eller løfte det op fra gulvet. Også heltene vil fejle her.

Skatten: *Dragedræberens klinge* er skjult inde i gravkammeret. Væggen bag skakten (#E) er en falsk papirvæg, der skjuler et hulrum, hvor klingens venter. Springer man på tværs af skakten (behændighedstjek 10; *ulempe* hvis man har medium rustning eller tungere på), ryger man gennem papirvæggen og lander i det lille hulrum, hvor der lige akkurat er plads til at stå. Her er klingens.

Skakten #E

Skakten er en dyb skakt, der fører flere etager ned. Den passerer passage #43, hvor der er en åbning, og ender nede ved rum #30, hvor der er en skjult udgang – se begge beskrivelser for yderligere detaljer. Falder man ned i skakten, gør det 3t6 i skade.

Korridor #69 – Sprækken i væggen

Korridoren ender i en høj, smal sprække. Sprækken er høj og bred nok til, at et voksent menneske, der ikke er iført rustning kan klemme sig gennem. Inde fra rum #45 er sprækken meget vanskelige at få øje på (sansetjek 16). Fra sprækken kan man kigge ind i rum #45 og ned i arenaen. Balkonen i øst, plateauet i vest og den midterste korridor i sydvæggen er synlige. Se rum #45 for yderligere detaljer.

Rum #70 – Koboldernes lejr

Obs! Vagter – kobolderne i kammeret har vagter klar ved passagen, så de altid er klar over, om nogen er på vej ned til dem.

Passagen fører ind til et kammer, hvor lugter kraftigt af sved og madrester, og der er et mylder af små væsner med lange snuder, sorte øjne og rustrød pels og skæl. Rundt langs væggene er talrige sengelejer, og væggene rummer rester af smukke vægmalerier af enge og en blå himmel.

Kammerets vægge er hvidkalkede men snavsede. De rummer landskabsmotiver af grønne enge, som glider over i en blå himmel, som udgør hele loftet. Hele vejen rundt langs væggene er sengelejer. På den ene væg nede nær gulvet er en lille jernplade, som måler 5cm på hvert led, og som indeholder et nøglehul. Kobolderne har med kul markeret pladen på væggen, men de ved ikke, hvad låsen dækker op.

Herinde befinder sig **14 kobolder** og en **kobold drageshaman (Tatsych)**. De er resten af koboldernes ekspedition, enkelte er dog ude og udforske og patruljere, men resten af skaren er forsvundet eller omkommet i hulerne. For kort tid siden slog kobolderne sig ned her. De har haft vandret omkring i hulerne og haft flere voldelige sammenstød med hulerne beboere og med deres rivaler, dragekultisterne, og de har netop slået lejr herinde, mens de planlægger deres næste træk. Når eventyrerne dukker op, er koboldernes lejr stadig ny, og det ses tydeligt fra deres grej, at de endnu ikke har haft overnattet i lejren. Der er altid en håndfuld kobolder på vagt ved døråbningen.

Koboldernes skatte: I en låst trækiste (simpel lås 10) opbevarer kobolderne en sæk med 31 sølvstykker, fire halskæder med hugtænder, 14 træudskæringer forestillende en drage, et læderskind med en illustration af en drage, en *pakke med helbredende pulver*, en *dragedrik* og en *lykkemønt*.

Låsen på væggen: Kobolderne har opdaget jernpladen med nøglehullet, men de kender intet til nøglerne og de skjulte skatte. Låsepladen er en kvadratisk, jernplade på omtrent 5cm i diameter med et nøglehul i midten. At dirke låsen-tjek 20 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Fælden: *Den ætsende gas.*

- *At tjekke for fælder 10 – succes, afslører at der er en anordning inde bag låsen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden. At demontere fælden-tjek 16 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).*

Hvis fælden aktiveres, strømmer en tyk, ætsende gas frem af låsen. Gassen er ildelugtende, og den æder sig ind i alt levende. Alle inde i rummet skal klare et resistens (undvige) 8 eller tage 4t6 i skade, når gassen spreder sig, og efterfølgende runder tager man automatisk 1t6 i skade ved at opholde sig i rummet. Efter 15 minutter fortager gassen sig. Klarer man resistens-tjekket, når man at kaste sig ud af lokalet. Fælden aktiveres ikke, hvis man forsøger at åbne låsen med en nøgle, om det er den korrekte eller ej.

Skatten: I hulrummet bag låsen er en *Åndedrag på flaske (Salamanderens drag)* og et *fortryllet stearinlys (æterisk lys)*.

Rum #71 – Lounge

Rummet er smadret af århundreders vandaler. På væggene har der været malet smukke farver på basrelieffer – måske endda guldbelagte. Men nu er malingen kun tilstede i flager, meget har primitiv graffiti på sig, og guld er der helt sikkert ikke noget tilbage af. En del af reliefferne er knækkede og knuste. Midt i rummet har en stenramme dannet grund for en divan, men nu er der kun stenen tilbage, og noget stort må have siddet på den, for den er brækket midtpå. Der ligger stenstumper og andet skidt langs væggene.

Rummet er tomt. Fra loungen fører en korridor i østvæggen ud til en balkon, hvorfra der er en oversigt over hele grotten, der fungerer som arena (se rum #45).

#72 – Anretterværelse

Et stenbord til højre for indgangen og en stor stenkumme ved bagvæggen. Et par knuste amforaer i et hjørne. Dette virker som et meget funktionelt rum, og kummen kan godt have været en køleboks – der er tilmed et lille hul i hjørnet af boksen til at lede det smeltede vand væk. Bordet er helt afrundet af århundreders slid. Amforaerne indeholder kun støv og snavs.

Rummet er tomt.

Rum #73

Fra midten af rummet står et fakkellignende scepter og bader alt i et blødt lyseblåt lys. Sceptret er anbragt midt i en bunke skrammel. Hele vejen rundt om skrammeldyngen med sceptret står en masse dæmonisk udseende, små figurer, omtrent 10-20cm høje. Alle 24 stenfigurer har spidse ører og næse, der er klør på hænder og fødder, og de står alle som om de skærmer sig fra det blå lys fra sceptret.

Sceptret er af sølv, har en blå krystal i toppen, som udstråler et blått skær, og sceptret er dekoreret med små blade og vinranker – det er **Det blå scepter**. De 24 små stenfigurer er forstenede **smådjævla**, der er fanget i skæret fra sceptret. Forsvinder skæret, springer de straks til live, og de vil gøre, hvad de kan for at eliminere sceptret, og hvem end der bærer det (sceptret lyser kun klart blå, så længe det holdes lodret frem). Hvis man skygger for sceptret, så springer stenfigurerne i skyggen til live. At bevæge sig gennem rummet uden at skygge for sceptret, kræver at man kryber langsomt rundt langs væggen, eller klarer et balancetjek 18 (for hver 2 point tjekket fejler, skygger man en smådjævel).

Rum #74 – vinduerummet

En sprække i væggen lader dagslyset sive ind og kaster et dæmpet lysskær i det lille kammer. Gulvet er møgbeskidt af indtørrede efterladenskaber, der ligger som en plamage over det meste af gulvet. Der er en hørm af indtørrede rester hængende tungt i luften. På væggene er stenhylder dækket af støv og spindelvæv, og på enkelte af hylderne står stenkrugker.

Udefra falder sprækken i med klippesiden og er ikke synlig. Sprækken bliver brugt som indgang af små flyvende væsner, og lige nu er rummet hjemsted for en flok stirges (**4 stirges**), som bor oppe under loftet i små kroge. De sover i dagtimerne, og bevæger man sig stille rundt i rummet (snige-tjek 6), kan man undgå at vække dem. Vågner de, er de sultne efter mad.

Krukkerne på stenhylderne:

- *Lille blå stenkrugke:* Fyldt med 12 røde, 8 blå og 9 hvide marmorkugler
- *Stor og rund, grøn glaseret krukke med låg:* Hundredvis af værdiløse blikmønter. Roder man hele krukken igennem, kan man finde 1 guldmønt.
- *Firkantet, rød krukke med låg:* Krukken er fyldt med hundredvis af børnetænder.
- *Lerfarvet krukke med sprække:* Krukken er fyldt med sand. Den øverste del af krukken har en sprække, og der er sandet flydt ud, men den nederste del er stadig fyldt med almindeligt sand. Skjult bag den tunge stenkrugke er et nøglehul i væggen (se rum #25").

Nøglehullet: Er til den sandfarvede nøgle. At dirke låsen-tjek 20 (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Fælden: Sandets forbandelse.

- *At tjekke for fælde 10 – succes,* afslører at der er en anordning inde bag låsen, som aktiveres, hvis man forsøger at tvinge låsen op; det vurderes at være meget vanskeligt at demontere fælden eller at dirke låsen op uden at aktivere fælden. *At demontere fælden-tjek 16* (kun et forsøg; fejler det med mere end 8 aktiveres fælden).

Hvis fælden aktiveres, fosser sand ud af låsen, og sandet bliver ved med at fosse i flere minutter, indtil der ligger en kæmpe syng fra gulvet op til låsen. Hvis sandet røres, mens det fosser ud af låsen, opløses væsenet, der rører sandet, til sand, medmindre det klare et Resistens (stamina) 6. Hvis tjekket er succesfuldt, tager væsenet i stedet 2t10 i skade, da det øverste lag af huden forvandles til sand. Fælden aktiveres ikke, hvis man forsøger at åbne låsen med en nøgle, om det er den korrekte eller ej.

Hulrummet: Åbnes låsen, glider en lem i væggen op og afslører et hulrum. Her kan man finde en *pakke med flammepulver*, en *flaske modgift* og en *flaske edderkoppeolie*.

Grotte #75

Fra floden åbner sig en grotte med rå og ujævne vægge. De fugtige vægge reflekterer lyset fra jeres fakkel, og tusindvis af bittesmå stykker kis glimter i regnbuens farver fra væggene. Gulvet er smattet fra et tykt, ildelugtende lag af udtværede fisk, og det er vanskeligt at holde balancen, og lige så vanskeligt at udholde stanken. Nede i bunden af grotten glimter en stor sort sten, som ligner et udskåret alter af en art. På den sorte stens sider er udskåret dæmonisk grinende ansigter, der synes at rumme en blanding af fisk og menneske.

Grotten bruges af fiskefolket til at bringe ofre til deres Udødelige. De udtværede, rådnende fisk, der dækker gulvet, er talrige ofringer bragt. Den sorte sten er en kæmpe stenblok på to meters længde, en meter i højden og i bredden, der er udskåret af en glaslignende sort stenart. Siden er består af omhyggeligt udskårne motiver af dæmoniske ansigter, der griner hæsligt. Hvis man gør et offer ved alteret, får man evnen til at trække vejret under vand i to døgn, og ens børn vil blive født som fiskefolk (husk at spillerne skal notere dette på deres karakterark, inden spillet slutter).

Hvis eventyrerne er der i et stykke tid, dukker **tre fiskefolk** op fra floden medbringende et læs friskfangede fisk. Fiskefolkene inviterer eventyrerne til at bidrage med ofringen af fiskene ved alteret.

Kamp: Det smattede gulv er vanskeligt for andre end fiskefolk at kæmpe på. Hver gang et angreb fejler med mere end 4, skal man klare et behændighedstjek 6 for ikke at vælte omkuld.

Appendiks: Monstre

Monstrene i appendikset er delt op i grupper:

- Humanoider
 - Mennesker, orker, gobliner, elvere, dværge, trolde, ogres osv.
- Dyr og umælende monstre
 - Ulve, flagermus, kæmperotter, uglebjørne, ådselsluskere osv.
- Udøde og ulevende
 - Spøgelseser, levende døde, skygger, golems, statuer osv.



Humanoider

Levende væsener med en rudimentær intelligens, mere eller mindre fornuftige og besiddende et eller flere sprog. Nogle er dyriske, primitive og barbariske, andre er ondsindede, ondskabsfulde og umenneskelige.

Bugbear

Større og mere lådden end gobliner og hobgobliner, og med en langt mere beregnende ondskab. Deres blik gløder rødt i dæmpet lys, og de ynder at tage fanger til at have som slaver. De er ferme jægere og kan bevæge sig foruroligende stille.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12; Morale 11; Angreb: Træsværd med hugtænder og pigge+4; Skade 1t8+2.

Listige: +4 list og snige.

Bugbear – Barrakesh

Større, snedigere og stærkere end den gennemsnitlige bugbear er Barrakesh noget helt særligt. Fyldt med drømme om at skabe sig et imperium, karismatisk nok til at lokke væsener i sin sold og for doven til at opnå sine mål, er Barrakesh bestemt til at ende sine dage med masser af uforløste mål.

- Forsvar 15; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 13; Morale 13; Angreb: Metalsværd+7; Skade 1t8+5

Listig: +4 list og snige

Karismatisk: +4 på diplomatiske handlinger

Calacorn Gæk & T'shik

Calacormen er et stort, tohovedet øglevæsen. Dens krop er en stor klods med nogle relativt korte ben, mens dens hoveder rager godt op – begge rager godt op over to meter. Begge hoveder har hjelme – to forskellige hjelme – mens den på kroppen bærer en ringbrynje med en slagkofte over. Den bærer typisk en hellebard og har et sværd ved siden.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 5; Resistens 11 (Drage-magi 14); Morale 13; Angreb: Hellebard+7 eller Sværd+6; Skade 1t10+4 eller 1t8+2

Svær at fortrylle – To hoveder: Calacorn er svære at fortrylle, da trolddom skal binde begge hoveder. Magiske angreb, der påvirker en Calacorns vilje eller sind, foretages med *ulempe* (eller calacornen har *fordel* på at modstå trolddommen).

Årvågen: De to hoveder gør en calacorn har bedre chancer for at se sig for eller høre indtrængere. En calacorn har *fordel* på sansetjeks (eller modstandere har *ulempe* på at snige eller liste sig forbi calacornen).

Dragekultist

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

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

Dragekultens udsending

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

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

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

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

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

Eneboer Simonides

Klædt i lasede klæder, udstyret med et vildt blik og vildtert hår, forveksles Simonides let med en galning, men eneboeren er sær, vis og underfundig samt udstyret med en særegen evne til at leve i pagt med sine omgivelser.

- Forsvar 10; Tærskel 4; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: ---

Feyr

Feyr er fortryllede væsener, der lever af frygt, og de ynder at drive deres ofre til vanvid af angst. Deres krop er besynderligt udformet. Bæstet er rundt i sin udformning og nederste tredjedel af kroppen udgør et kæmpe gab, stort og bredt nok til at sluge en mand, fyldt med lange sylespidse tænder. Feyren kravler rundt på en væld af fangearme som en adræt blæksprutte. Lidt over munden sidder en masse øjne, alle i forskellige størrelser, der kigger i alle retninger, og over dem sidder en lang antennelignende gevækst og vipperog for enden af denne sidder smukke lys og blinker let.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 12 (Kulde 18); Morale 14; Angreb: 4 tentakel-slag+6; Skade 1t4 eller 4 frygtens tentakelgreb+6; Skade 1t3+frygt

Uden frygt: Trolddom, der påvirker en feyrs humør, morale eller sindsstemning, virker ikke mod en feyr.

Frygtens tentakelgreb: Feyren kan gribe op til fire fjender af gangen med sine tentakler. Gribes ofret, tager det 1t3 i skade og skal klare et resistens (frygt) 10. Fejler det, lamslås ofret og er ude af stand til at angribe eller flygte fra feyren, mens ofrets tanker kredser om ting, som ofret frygter (spørg spilleren, hvad karakteren tænker på). Hver runde, som ofret er fanget i tentaklen, skal ofret klare et frygt-tjek. Fejles det tre gange i træk, bliver ofret katatonisk af frygt, og feyren slipper sit offer, der ligger hjælpeløs på jorden. Et fanget offer kan rive sig fri ved et succesfuldt Resistens (undvige) 10. Et katatonisk offer kan bringes ud af sin tilstand ved et Bringe Balance-tjek eller ved at tilbringe 30 minutter i sikkerhed ved et varmt bål eller i sollys.

Kuldedis: Hvor en Feyr slår sig ned og indretter sin rede, opstår en tyk, kold dis, der bliver hængende, og smyger sig koldt op af rejsende. Kuldedisen kan fordrives med sollys eller ved at dræbe feyren.

Lokkelys: Feyre har et fortryllet lokkelys, der hænger som en antennelignende gevækst, og som fortryller sine ofre. Hvis man befinder sig i lokkelysets skær (inden for 10m) og forsøger at forlade feyren, skal man klare et resistenstjek (trolddom) 12. Hvis det fejler, modstår man ikke lokkelyset, men bevæger sig tilbage mod feyren i stedet for væk fra den. Når Feyren dør, slukkes dens lys og bliver grå og ubrugelig.

Fiskefolk

Fiskefolk er er besynderligt væsener, der er blevet berørt eller velsignet af glemt Udødelig, der en gang blev æret i en anden tidsalder, men som nu kun mindes gennem rester af sære altre skjult i grotter nær havet, underjordiske floder og søer. Fiskefolk er blege, grå-grønne og er omtrent en meter høje, og de er en besynderlig blanding af menneske og fisk. De kan trække vejret lige godt over vand som under vand

- Forsvar 8; Tærskel 3; Sår 1; Resistens 10; Morale 8; Angreb: Klør +0; skade 1t4 eller fiskespyd med modhager+2; skade 16+1

Galningen Slaus

Ildelugtende, klædt i lasede klæder og med et vildt blik i øjnene er Slaus en helt igennem vanvittig mand, der noget af tiden giver mening, noget af tiden er hjælpsom, og altid har en vanvittig ide lurende i baghovedet.

- Forsvar 10; Tærskel 4; Sår 2; Resistens 11; Morale 16 (vanvittig); Angreb: beskidte negle+0; skade 1

Hobgoblin

Højere og mere fæl at se på end en goblin, de ondsindede hobgobliner ynder at håne og ydmyge deres ofre, og de tager gerne fanger og slaver for alene at kunne pine disse i længere tid.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1; Resistens 12; Morale 12.

Kobold

Små, spinkle huleboende væsner, der graver miner. De ynder livet i de mørke tunneller og hader guldgravere og gnomer. Deres lysfølsomme øjne gør det let for dem at orientere sig i mørke.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Kobold Drageshaman

Drageshamaner er en særlig gruppe af kobolder, der fører an i koboldernes ceremonier til at hædre Dragen, og de fungerer som åndelige og intellektuelle anførere for kobolderne. De modtager ofte deres bud fra Dragen gennem drømme eller direkte via Dragens budbringere. Drageshamaner er fanatisk loyale over for Dragen, som de nærer en dyb og inderlig frygt for, og de har ofte haft utallige drømme om at blive jagtet og ædt af Dragen.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandre og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Profetisk drøm: Dragen har skænket drageshamanen en profetisk drøm, som tillader Shamanen at afsløre en hemmelighed om en af Drageshamanens fjender, som ryster fjenden. Dagligt kan en Drageshaman afsløre en hemmelighed om en person, og personen bliver rystet i sin grundvold af afsløringen, så denne har ulempe på alle handlinger mod shamanen, indtil mødet er overstået. Anvendt mod en karakter kan du bede spilleren give dig en ubehagelig hemmelighed om karakteren, som shamanen afslører – eller truer med at afsløre.

Mænade

Mænader er Bacchus-kultister, der har ladet Den udødelige Bacchus' ånd komme over sig, og så længe de er grebet af vildskaben, er de overnaturligt stærke, og de er blevet berørt af De udødelige, hvorfor mænader ikke helt længere er mennesker. Efter sigende kan mænader avle satyrer og dryader.

- Forsvar: 13; Tærskel: 6; Sår: 2; Resistens 14; Morale 16; Angreb: Hænder +4; Skade 1t6

Ekstrem succes: Flå arm af – på en 19 eller 20 på terningen, river mænaden en arm af modstanderen.

Upåvirkede af jern: Mænader kan ikke skades af jernvåben. Våbnet går ind, men såret lukker sig øjeblikkeligt.

Vildskab: Mænaden er opslugt af en overnaturlig vildskab, der lader dem spise og drikke enorme mængder, fritager de for frygt og gør dem vanskelige at fortrylle (de kan ryste en fortryllelse af sig ved et tjek mod sværhedsgrad 10). De kan kun være opslugt af vildskaben, så længe det er nat.

Ogre

Kæmpestore og grimme, en gullig hud og en fæl ånde, der får smådyr til at segne omkuld. Grådig og næsten altid i dårligt humør.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Tykhudet: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Træstamme+6; Skade 1t10+4.

Ekstrem succes (18-20): Knusende slag – orens kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De har et rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+2; Skade 1t8.

Amokløb – orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Orkløjtnant

På vejen til posten som høvding arbejder orken sig op til posten som løjtnant, som er en position for stærke, driftige orker, som stræber efter høvdingeposten, men også en position, hvor høvdinge mistænker dem for at planlægge kup, og hvor andre orker drømmer om at overtage deres post.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+4; Skade 1t8+2

Amokløb – orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Krigsbrøl – orkledere kan opildne deres fæller med voldsomme krigsbrøl. Krigsbrøl er en parlay-handling, som kan ophæve en frygteffekt. Orkløjtnanten laver et tjek (1t20+2) mod det værdien af den handling, som skræmte orkerne. Hvis frygten ikke skyldes en magisk effekt, har orkløjtnanten *fordel* på sit tjek.

Røver

Røvere er folk, der har fundet en levevej gennem voldelig tilegnelse af andres ejendele. De strejfer ofte om i bander, da der er styrke i at være flere, og de kaster sig ofte nådesløst over rejsende, der synes svagere end dem selv. Mere magtfulde grupper forsøger de at undgå. Drevet af grådighed er de ofte lette at bestikke.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Kortsværd+4 skade 1t6+2 eller armbroest+4 skade 1t8

Grådig: Der er *fordel* på forsøg til at bestikke dem. De tager imod guld, skatte, magiske ting og drikkevarer.

Nådesløs: Røvere kan lave et bonusangreb mod fjender, de hugger ned, så de er mere sikre på, at deres fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t6+2

Ekstrem succes (19-20) Smertelig afvæbning: Røvere er trænet i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Røverhøvding Janusch

Janusch er lidt mere end en røver, han er en røverhøvding, og det er barske og snedige folk, der har udmærket sig blandt deres egne, og som gennem intiger, rygstickierier og velvalgte ord har arbejdet sig til tops i deres egne rækker.

- Forsvar 15; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 14; Morale 12; Angreb: Kortsværd+7 skade 1t6+5 eller armbroest+6 skade 1t8

Grådig: Der er fordel på forsøg til at bestikke dem. De tager imod guld, skatte, magiske ting og drikkevarer.

Nådesløs: Røvere kan lave et bonusangreb mod fjender, de hugger ned, så de er mere sikre på, at deres fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t8+2

Ekstrem succes (19-20) Smertelig afvæbning: Røvere er trænet i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Slangedamen – Komtessa Serena

Slangedamen er et sælsomt væsen af en ukendt oprindelse. Hun fremstår som en almindelig, velproportioneret kvinde af almindelig højde – lige på nær hendes hoved, som er et slangehoved. Hun er klædt i fint, men noget spraglet, tøj og bærer en mængde guldsmykker. Hun taler høfligt og dannet, bortset fra at hendes slangetunge får hende til at hvisle en anelse

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 12 (Drage-magi 14; Gift 15); Morale 12; Angreb: våben+4 eller slangebid+6; Skade våben+0 eller 1t4+gift

Langstrakt hals: Slangefolk kan strække deres hals pludseligt og overraskende. De får fordel på deres første angreb med slangebidet mod uvidende eller uerfarne modstandere.

Gift: Ofret skal klare resistens (gift) 10. Hvis det er succesfuldt, svier såret, og der danner sig grønne rande omkring såret, og ofret tagr 1t8 giftskade. Hvis tjeppet ikke er succesfuldt, får ofret et grønt sår, der brænder smertefuldt, og ofret tager 3t8 i giftskade.

Smådjævel

Smådjævel er overnaturlige væsener, der lever på grænsen til søvnens rige. Nogle gange trænger de ind i de levendes verden gennem sprækker skabt af trolddom, hvor de forsager stor skade og ulykke. Smådjævel har forvredne ansigter, der er formet i hæslige grimasser og kommer med vanvittig latter – og du kan altid genkende deres ansigter, som noget du har set i en drøm.

- Forsvar 12; Tærskel 2; Sår 1; Resistens 11; Morale -; Angreb: Krads og bid+4; Skade 1t2

Yngler: Runden efter at en smådjævel er død vil to nye vokse ud af liget. Kun hvis liget brændes helt væk (4 i skade med et ildangreb), opstår der ikke to nye.

Trold

Trolde er store og grimme væsner, der er karakteriseret ved deres ringe intelligens, og hvor de er stærke nok til at få et menneske i stykker, er de tilsvarende lette at narre. Trolde er dækket af kort, strid pels, deres øjne er

mørke og ondskabsfulde, de har en kort hale, der dækker over en rødlig ende, og fra deres store næser drypper en lind strøm af snot. Tænderne er gule og grimme af betændelse, men de er stadig syleskarpe. Trolde har en ondskabsfuld humor, og de ynder at pine levende væsner.

- Forsvar 11; Tærskel 14; Sår 6; Resistens 11 (Tykhudet: 16 mod fysiske angreb); Morale 11 (tykpandet 15; dum 7); Angreb: 2 klør+8; skade 1t8+3

Ekstrem succes (18-20): Skarpe tænder - trolde supplerer sine klør med et hurtigt bid fra dens sygdomsbefængte tænder: +1t10 skade + betændelse (resistens (sygdom) 10 eller svækket for en dag (ulempe på alle aktiviteter) eller indtil helbredt).

Trolde råder over to alternative angreb:

Grib og sving: trolde samler griber modstanderen og svinger modstanderen ind i en anden person: angreb+8; skade 1t8+svinge ofret (angreb+6 og både ofret og målet tager 1t8 i skade)

Fejende slag: trolde slynger en modstander gennem rummet med et mægtigt slag: angreb+8; skade 1t8+6+kast (1t6+5m; modstanderen er omtumlet og har *ulempe* indtil slutningen af næste runde).

Udøde og ulevende

Denne kategori dækker over væsener, som ikke er i live i gængs forstand. De er immune over for effekter, der særligt påvirker de levende (gift, sygdom, tørst, træthed), og de er ofte svære at skræmme eller forhandle med, men de kan stadig distraheres og lokkes på afveje.

Bengnaver

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

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

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

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

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

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

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

Blodsugeren

Monstret tørster efter de levendes blod, og fra sin grav rejser den sig om natten for at stjæle deres livskraft og finde næring til sin egen eksistens. Monstret kan kun stedes endeligt til hvile ved at ødelægge dets grav og på ceremoniel vis lemlæste liget.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 15 (nekromanti 17; genganger); Morale 11 (sollys 7; frygt 19); Angreb: 2 klør+7; Skade 1t6+4+fastholde

Fastholde: Hvis blodsugeren rammer med begge sine kloangreb, kan den fastholde sit offer i et jerngreb. Sværhedsgrad 10 for at undslippe; *ulempe* på modangreb (kun bruge små våben). Fastholdt kan blodsugeren automatisk suge blod samme runde.

Genganger: Blodsugeren er udød, og ting, der påvirker levende væsner, påvirker ikke blodsugeren.

Listig: +4 bonus på at bevæge sig uset og uhørt. *Fordel* på tjeks mod sovende væsener.

Blodsuger: Fra et forsvarsløst offer eller en person fanget i monstrets greb, kan der suges blod fra. Blodsugeren dræner 5 livspoint og 1 udholdenhedspoint hver runde, og ofret svækkes. For hver 5 livspoint heler blodsugeren 1 sår, hvis den er såret. Blodsugeren kan drikke op til 20 livspoint pr. nat, når den er hele helt op, og den kan drikke det blod, der skal til, for at den heler helt op.

- Blodtabet: Hvis udholdenhed når 0, dør ofret straks. Hvis ofret ikke stedes ordentlig til hvile, vil ofret sidenhen rejse sig af sin grav som en blodsuger. Skaden kan heles med trolddom, men ellers heles skaden først to dage efter at blodsugeren er holdt op med at drikke af ofret. Derefter heles 2 point udholdenhed hver nat. Tabet af livspoint heler normalt, men kan ikke hele den nat, det blev drænet.
- Svækket: Fysiske anstrengelser giver den svækkede *ulempe* på sine handlinger – herunder kamp, trolddom og rejser. Effekten varer ved, indtil helbredt ved trolddom eller to nætter uden blodsugning har fundet sted.
- Sovende ofre: Hvis blodsugeren tager sit blod fra et sovende offer, vågner ofret ikke undervejs.

At dræbe blodsugeren: Hvis blodsugeren mister alle sine sår, fordrives den, og den søger straks tilbage til sin grav. Hvis adgangen til graven er blokeret, omkommer den ved solopgang.

Sollys: Ved sollys mister blodsugeren sine kræfter, og den flygter tilbage til sin grav. Hvis det lillebitte hul er blokeret, brænder blodsugeren op, når den ikke kan komme ind i sin grav.

Graven: Blodsugeren får næring fra de levendes blod, og når den suget blod, ser dens lig helt friskt og næsten levende ud. I dagtimerne, mens solen er oppe, ligger blodsugeren forsvarsløs i sin grav, og dens krop kan ødelægges, og den kan endeligt stedes til hvile.

Hvileløst spøgelse

Hvileløse spøgelse er folk, der ikke har fundet vej til dødsriget, og det som oftest, fordi deres knogler er borte, og de er ikke blevet steds ordentligt til hvile. Nu strejfer de omkring og tager livet af de levende for kort at føle en smule livsglæde i deres tomme liv.

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelse er nonkorporlige udøde, der kan bevæge sig gennem vægge og lignende, men som oftest af ren vane glemmer denne evne

- Forsvar 12 ; Tærskel 9; Sår 3; Resistens ; Morale 12; Angreb livskold berøring+5; Skade 1t6+frygt.

Frygt: Ofret skal klare et resistenstjek (viljestyrke) 10 eller blive ramt af frygt. Ramt af frygt skal ofret enten flygte fra det hvileløse spøgelse eller have *ulempe* på sine aktiviteter.

Kropsløs: Hvileløse spøgelse er udøde væsener uden krop, og ting, der kun påvirker levende eller kropslige ting, påvirker ikke hvileløse spøgelse.

Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind.

Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

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

Flere angreb: Ligædere kan lave tre angreb i runden

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

Nekrotisk skelet

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

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

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

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

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

Skelet

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

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

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

Sultent spøgelse

Sultne spøgelser har en tørst efter de levende, som holder dem bundet til denne verden. De er altid i nærheden af deres jordiske rester, som de ikke kan forlade, og som hindrer dem i helt at forlade de levendes verden og nå frem til Dødsriget.

- Forsvar 12; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12 (Udød); Morale 14 (Udød); Angreb: kuldestrejf+5; Skade 1t6+1

Slukke tørsten: Sultne spøgelser kan mættes for en enkelt nat, hvis man skænker det friskt blod. Giver man det sultne spøgelse frisk blod svarende til 5 livspoint (1 sår), slukkes spøgelses tørst for en nat (skaden kan ikke heles med førstehjælp).

Manifestationer: Omkring det sultne spøgelser begynder uhyggelige varsler at tage form, ofte i form af rindende blod.

Dødens skygge: Sultne spøgelser kan angribe deres modstandere ved at ramme deres skygger. Hvis de kæmper et sted, hvor der er skygger, har de *fordel* på deres angreb mod deres fjender.

Kropsløs: Sultne spøgelser er udøde væsener uden krop, og ting, der kun påvirker levende eller kropslige ting, påvirker

Dyr og umælende monstre

Kategorien dækker over almindelig dyr samt fantastiske versioner af almindelige dyr og fantastiske væsener, som er dyriske af natur. Selvom dyr kan svære at indgå diplomatiske forhandlinger med, kan de stadig trues, bestikkes (med mad), lokkes på afveje og des lige.

Grottesnegl

Ligner en klassisk skovsnegl med den forskel, at den er gennemsigtig (på nær en hvid midte) og typisk 2 meter lang. Æder lav, mos og andet forekommende på grottevægge, og det er muligt at se hele fordøjelsen gennem ormen.

- Forsvar 6, Tærskel 10, Sår 10; Resistens 8 (16 mod syre); Morale 18 (tankeløst); Angreb: (se nedenfor)

Sekret: En grottesnegl kan ikke direkte angribe – i stedet udskiller den et sekret, hvis den selv angribes. Sekretet sætter sig på alt, der kommer i kontakt med den, og ting der dækkes, bliver utroligt glatte og har *ulempe* på alle handlinger, hvor det kunne have betydning. Sekretet er vandafvisende og skal derfor afvaskes i olie.

Kærlighedspil: Hvis sneglen opfatter dig som en potentiel mage, vil den fyre en kærlighedspil efter den mulige mage. Pilen er en halv meter lang, spids, kalknål, der giver 2d8 i skade. Det tager sneglen 2 uger at danne en ny.

Gul skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at spy skyer af giftige sporer omkring sig. Gul skimmelsvamp vokser typisk i klynger, der dækker et område på 3x3m, og erfarne rejseselskaber har almindeligvis let ved at genkende gul skimmelsvamp, når den sidder på væggene i et hulesystem.

- Forsvar 6; Tærskel 12*; Sår 4*; Resistens 16 (6 mod ild); Morale --; Angreb: sky af sporer+12; Skade 1t6+gift

Gift: sporerne sætter sig på åndedrætssystemet og kvæler sit offer efter 1t4+2 runder, hvis ikke det behandles med et succesfuldt førstehjælpstjek mod 12.

Når gul skimmelsvamp berøres, er der 75% chance for at den vil sende en sky af sporer ud i luften på 3m X 3m X 3m. Hvis svampen berøres med ild, er der kun 50% risiko. Den gule skimmelsvamp kan æde sig gennem træ og læder men ikke metal eller sten.

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

Hund – røvernes bidske hunde

Røvernes bidske hunde er store, vilde hunde trænet til at kaste sig over røvernes fjender og til at beskytte deres herrer. Nogle tager hundene med i krig.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 12; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Kæmpe jagtedderkop

- 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 jager 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.

Kæmperotte

Rotter på størrelse med små hunde. Omtrent en halv meter lang, hvis ikke større, med enorme tænder og øjne, der synes at gløde rødt. Kæmperotter er aggressive, og i flokke kaster de sig gerne over selv store væsner. Kæmperotter har en instinktiv frygt for ild, og de angriber næsten udelukkende, når de er i overtal, eller hvis de er trængt op i en krog.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 8 (14 mod gift og sygdom); Morale 12 (ild 8); Angreb Bid+2; Skade: 1t6.

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er rotterne mere tilbøjelige til at holde sig tilbage (Morale 8 mod ild).

Trængt op i en krog: Rotten går i panik, og den har *fordel* på alle sine angreb, indtil den kan flygte fra sine angribere.

Stirge

Små, blodsugende insektlignende monstre, som med sylespidse næb forankrer sig på deres ofre og suger blodet af dem til stirgen er mæt eller ofret er dødt. Om dagen sover de i klynger i kroge oppe under lofter og andre steder, hvor de er svære at se. Om natten strejfer de omkring i sværme.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens: 13, Morale 21; Angreb: Stik+6; Skade: Blodsuger

Blodsuger: Stirgen sætter sig på sit offer og suger blod ud automatisk hver runde for 1t4 skade, indtil den har suget 8 livspoint eller en part er død.

Tiger

Tigere er store, frygtidgydende rovdyr med sylespidse tænder og store, skarpe klør.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12; Morale 13; Angreb: bid+5; Skade 2t4 eller flænse+3; skade 3t4+1+vælte omkuld

Vælte omkuld: Modstanderen slås omkuld, og det koster bevægelse at rejse sig op.

Uglebjørn

En hæslig sammensmeltning mellem bjørn og ugle kan skabt et aggressivt rovdyr med en bjørns størrelse og styrke, og med en ugles skarpe syn og spidse næb. Kroppen er vekslende beklædt med uglefjer og rødbrun bjørnepels.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 10; Resistens 16, Morale 18; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t8+4.

Ekstrem succes (18-20 på terningen): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde

Alternativt angreb: Omfavne+6; skade 2t8+4 og ofret er fanget i uglebjørnens favn, kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhed 14.

Vildkatte

Vildkatte er katte på størrelse med tigre, der har sylespidse tænder og store, skarpe klør. De bor ofte i par, og er meget territoriale.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4 eller flænse+2; skade 2t4+1

Appendiks: Magiske skatte

Trylledrik: Helbredende drik

Drikken heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Trylledrik: Dragedrik

Denne trylledrik er udviklet af dragemagikere. Den er giftiggrøn og bruser, den stinker fælt, og smager værre. Den potente trylledrik heler en livspointterning og tvinger den drikkende til at lave et resistens (gift)-tjek 5. Fejler tjekket, rammes den drikkende af kvalme og har *ulempe* på sine handlinger de næste 10 minutter. Har den drikkende evnen *trolldomskyndig*, heler trylledrikken tre livspointterninger.

Trylledrik: Styrkedrik

Denne drik *gør* personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

Trylledrik: Modgift

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

Trylledrik: Usynlighed

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

Trylledrik: Væmmelsesdrik

En gullig, klam væske, der flyder tykt og langsomt og er fyldt med slimede klumper. Stanken fra væsken river i næsen, og det føles som om de små hår ætzes bort.

Væmmelsesdrik *gør* personen, der indtager væsken, klam og utiltagende. Personen har *ulempe* på alle karisma-tjeks, men rovdyr, der forsøger at bide personen, har *ulempe* på deres angreb, og levende væsner vil forsøge at undgå personens selskab. Effekten varer i 10 minutter.

Magisk olie: Edderkoppeolie

Denne olie giver personen evnen til at klatre på gulve og lofter som en edderkop, og personens kæber forvandler sig til at ligne en edderkops. Vedkommende kan angribe med dem; Angreb: Edderkoppebid+6; skade 1t4+gift; gift: rul mod resistens (gift) med +2 bonus; ved succes rammes personen af smerter, som giver ulempe i 1t4 runder.

Tryllemønt: Distraktionens mønt

En mønt er fortryllet af illusionister, og man kan bruge mønten til at distrahere væsener, man snakker med, hvis man leger med mønten. Det giver +4 bonus på at misvise eller til at hjælpe allierede med at liste væk og forsvinde ud af syne. Virker en gang.

Tryllemønt: Lokkemønt

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

Tryllemønt: Lykkemønt

Mønten skænker *fordel* på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker kun en gang.

Tryllemønt: Månemønt

Om natten udstråler månemønter samme lysskær som månen. Er det nymåne, stråler den som nymånen, og er det fuldmåne, stråler den som fuldmånen. Væsner og effekter, der påvirkes af måneskær, påvirkes også af månemønter, som f.eks. varulve.

Tryllemønt: Smedemønt

Smedet af dværge har mønten den særlige evne at den kan slibe skarpe våben. Hvis mønten bruges til at skærpe en klinge, vil våbnets *effekt* kunne aktiveres på 18-20 i den næste kamp. Magien holder en time eller til en kamp, og mønten kan anvendes 1 gang om dagen.

Tryllemønt: Venskabets mønt

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

Tryllepulver: Flammepulver

Kastes flammepulveret pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

Tryllepulver: Helbredende pulver

Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage).

Magiske stearinlys: Gulvlys

Anbragt på et guld skaber gulvlys en bizar effekt, da der hvor lysskæret er, dannes et gulv. Gulvlys kan anvendes til at skabe en solid flade over et hul, ud over en skrænt eller tilsvarende. Gulvlys har ingen effekt på gulve, men dækker huller, så man kan gå på dem.

Magiske stearinlys: Æterisk lys

Æterisk lys gennemlyser sine omgivelser og gør dem let spøgelsesagtige at se på. I æterisk lys kan man se gennem vægge, væsner og andet, som rammes af lyset, og lysets stråler bremses ikke.

Fortryllet søm: Tyvesøm

Kort, tykt søm af kobber, hvor der i sømmets hoved er ridset runer. Tyvesøm presses ind i låse, hvor sømmet bliver en del af låsen, og nedkalder en forbandelse over alle, der forsøger at tvinge eller dirke låsen op. Forsøges en lås fortryllet af et tyvesøm brudt eller dirket op, skal man klare et Resistens (dragemagi) 12 eller tage 2t10 i skade og uanset om tjekket klares, får man sortsvedne fingre af trolddommen. Fingrene forbliver sortsvedne indtil anden solopgang. Tyvesøm kan bemærkes med et sansetjek 10, og de kan forsøges fjernet med et dirke låse-tjek 16. Et tyvesøm kan kun anvendes en gang, men fortryllesen holder i to årstider.

Åndedrag på flaske – Salamandernes drag

En lille flaske med en lang, slank hals i rødt glas. Gennem glasset kan man ane en rødlig røg hvirvle, og når proppen løsnes står et rødt åndedrag ud fra flasken, som dæmper gløder og ild.

Hælder man åndedraget fra en salamander ud over flammer og gløder, dæmpes flammerne straks og varmen går af gløderne i et område på op til 3x3x3m. I det næste minut kan man bevæge sig uskadt gennem de påvirkede flammer og gløder, hvorefter varmen blusser frem igen. Står man klar med flasken, kan man forsøge at fange åndedraget, når minuttet er gået, og hælde det tilbage på flasken – det kræver et behændighedstjek 6 – og lykkes det, kan åndedraget i flasken atter bruges, og ellers kan flasken ikke længere bruges.

Fortryllede tårer: Vejrets tårer – forårssolens stråler

Da perlen splintrer står varme stråler fra forårssolen ud og luner omgivelserne bringende forårets livgivende håb. Brugeren og dennes allierede inden for 5m af dråben heler en førstehjælpsterning og får *fordel* på næste resistenstjek (viljestyrke) foretaget inden for 15 minutter.

Fortryllede tårer: Askens tårer – flammende dråber

En sky af røg og aske skabes af tåren, når den knuses, og en sort askesky i hvis dybder ulmer en intens varme vælder frem. Alle inde i askeskyen er blændede, og de skal hver runde klare et Resistens (stamina, asketrolddom) 10 (eller der foretages et magisk angreb+2), indtil de påvirkes eller er ude af effektens rækkevidde. Hvis de påvirkes, tager de 1t6 i skade og har *ulempe* på deres angreb hver runde, indtil de er ude af røgen igen. Flammende dråber skaber en sort askesky på 3m i diameter, og skyen bliver hængende i fem minutter, eller indtil kraftig vind opløser den.

Fortryllede tårer: Dødens tårer – Livskuldens tårer

Kold at røre ved og med et skær som stivnet sølv er Dødens tåre en forunderlig perle, som når den knuses i hånden, nedsænker hele området omkring brugeren i livskulde. Alle levende væsener – brugeren undtaget – inden for 5m påvirkes af trolddommen. De oplever alt bliver dunkelt og koldt omkring dem, de mærker deres hjerter banke langsommere, og disen, der kommer ud med deres åndedrag, er deres livskraft, der svinder bort. Brugeren lavet et magisk angreb+4 mod alle levende væsener (karakterer skal klare Resistens (stamina, nekromanti) 12). Hvis de påvirkes af effekten, svækkes de runde for runde. Straks har de *ulempe* på fysiske handlinger, og hver efterfølgende runde skal de klare et udholdenhedstjek 8. Hvis tjekket fejler, svækkes de yderligere og får -4 næste udholdenhedstjek. Hver gang et udholdenhedstjek fejles, fås yderligere -4 til tjekket, og hvis tjekket resulterer i 0 eller lavere, omkommer væsenet, drænet for livskraft. Livskulden bliver hængende i 6 runder, eller indtil sollys ophæver effekten.

Skriftrullen fra Shulgi: Værn mod gengangere

Brede, kantede bogstaver, der er bygget op af skarpe kanter og rette vinkler. Når skriftrullen rulles ud, begynder bogstaverne at gløde med et mildt sølvskær, og dokumentets kraft kan mærkes strømme ud i hænderne. De hemmelighedsfulde ord er viderebragt af generationer af vismænd fra en tidsalder, hvor folk talte trolddom.

Trolddomsordene: Skriftrullen ord er tunge og alvorlige, de udtales med kolde ord hinsides graven, og hver stavelse er omgivet skygger hentet frem af dødsriget. Sætning på sætning får det til at gyse i de levendes ører.

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

Efterfølgende gløder bogstaverne på skriftrullen kraftigere, mens de brænder gennem papiret og dokumentet smuldrer op i småstykker og sortsvedne stumper.

Effekt: Luften mørknes omkring brugeren. Et mørke tvinger sig på, og luften har et dunkelt lys, som indhyller alle dem, der er forsvaret af trolddommen.

Brugeren og allierede, som befinder sig inden i sfæren, har +2 forsvar og +2 resistens mod angreb fra udøde væsener, hvis angreb kommer ude fra og/eller foregår gennem sfæren. Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

Elverkappe

Den smukke elverkappe er lavet af blød og hårdfør uld, som er vævet sammen til en smuk kappe, der er grågrøn og dekoreret med løv i grønne farver. Kappen har en forunderlig evne til at falde i med omgivelserne, og den giver bæreren +4 bonus til at skjule sig.

Elverstøvler

De smukke elverstøvler er lavet af fineste og blødeste skind, og dekoreret med sirlige grønne mønstre, som forestiller løv. Støvlerne støjer ikke, og giver deres bærer +2 bonus på at liste og at snige sig.

Halving-dagsrationer

Velsmagende og særdeles holdbare rejserationer, som kun halvinger har forstand på at lave. Rationerne holder i op til tre uger, og de virker som normale dagsrationer ud over, at de også helbreder en ekstra førstehjælpsterning ved en nats søvn.

Talende pile

Pilene er lavet af blegt træ, og deres spidser har et sælsomt mønster ridset ind i sig. Pilene giver skade som almindelige pile, men når de rammer et mål, gentager pilen via magi den sidste sætning, der er sagt i nærheden af dem. Skaftet på pilen er meget spinkelt, så de knækker, når de rammer deres mål.

Ingen ved hvem der laver de talende pile, men de bliver fundet i alle egne af ødemarken, og mange mistænker de nomadiske hinterlændinge for at snitte dem.

Kniven Dragetand

Dragetand er en kniv med en mild magisk aura omkring sig. Kniven ligner en simpel kniv, hvor både skæfte og klinger er skåret i ben. I kamp fungerer Dragetand som en kniv, men våbnet gør 1t6+1 i skade.

Dragetands-knive mener mange bliver skåret af kobolder eller dragetilbedere, men ingen har nogensinde kunne bevise det.

Dragens tunge

Dragens Tunge er en 1 meter lang blodkrystal, der har en rød krystalkerne, der bliver kraftigere i farven, når den har drukket blod. Blodkrystaller er sjældne, men det er kun, når de fortrylles, at de kan dræne blod ved berøring. Hvem, der har skabt Dragens tungekrystaller vides ikke, men ifølge lærde kan de findes, hvor Dragen eller dens kult har været.

Ved berøring tapper den blod fra den, der berør krystallen, og man mister 1t6 livspoint for hver ca. 15 sekunder man er i berøring med krystallen (eller hver runde i tilfælde af kamp) – skaden kan ikke heles med førstehjælp. Når krystallen fodres med blod, kan den fremdrages overfor fjender og bruges til at true. Fjenderne vil genkende den for Dragens Tunge og frygte den, der holder den – bæreren får *fordel* på true-tjeks. Tungen kan ikke bruges som sværd, da krystallen er for skør og ville gå i stykker for nemt (krystallen har forsvar 8; tærskel 4; sår 2).

Hirgards Pladerustning

Hirgards var en legendarisk dragebekæmper fra fordums tid, og denne rustning påstås at være Hirgards rustning. Rustningen er dekoreret af mønstre, som snor sig ind og ud af hinanden, og som vikler sig om en ridder i kamp med en kæmpe orm. Legenderne fortæller, at Hirgard uskadt kunne tåle at stå midt i dragernes flammer.

- Hirgards pladerustning er en *unik* magisk skat.
- Rustningen tæller som en regulær pladerustning.
- *Modstår dragemagi*: Rustningen giver +2 resistensbonus mod dragemagi
- *Reducerer ildskade*: Bæreren af rustningen tager 2 point mindre skade, hver gang skaden involverer ild.
- *Dragende – heltemod*: Hirgards rustning drager bæreren til at udvise heltemod i kamp, og hver gang Hirgards rustnings bærer kaster sig ud i kamp, fristes bæreren til at gøre sig til kampens samlingspunkt.

Den milanesiske griffel

En griffel er et skriveredskab i metal, der bruges til at ridse ord på tavler. Det milanesiske folk, hvis civilisation er gået til grunde, men som endnu mindes, var en lærd civilisation, der skabte talrige kunstværker.

Den milanesiske griffel er en *unik* magisk skat, og griflen er uopslidelig.

Tolke sprog: Gridlen kan anvendes til at forstå ukendte skrifter. For at gøre dette, skal brugeren skrive oven i den tekst, som skal forstås.

Dragende – opslugt af at skrive: Når griflen anvendes, skal der laves et Resistenstjek (intelligens) 6. Hvis slaget fejler, bliver brugeren så optaget af at skrive alting ned at denne glemmer at spise.

Det blå scepter

Sceptret er af sølv, har en blå krystal i toppen, som udstråler et blåt skær, og sceptret er dekoreret med små blade og vinranker. Det blå scepter er en *unik* magisk skat.

Dæmpende drømmelys: Det blå lys fra krystallen har en rækkevidde 5m, og ingen væsener inden for rækkevidden har nogen drømme, når de sover, og det begrænser deres evne til at hele i løbet af natten (kun den halve mængde livspoint heles ved overnatning). Lyset undertrykker nattens drømme, og alle drømmevæsner i lysets skær forvandles til sten.

Månelys: Det blå lys fra sceptret tæller som måneskær over for alle nattens væsener og planter.

Dragende: Ejeren fristes hele tiden til at bruge Det blå scepter som lyskilde døgnet rundt. Første gang hver dag ejeren træder ind et mørkt sted, skal denne klare et visdomstjek 8 for ikke automatisk at tage sceptret frem og bruge som lyskilde (tjekket skal ikke foretages, hvis spilleren selv erklærer, at karakteren bruger sceptret), og hver aften, når ejeren ligger sig til at sove, skal denne klare et visdomstjek 6 for ikke automatisk at bruge sceptret som natlampe (og tjekket skal ikke foretages, hvis spilleren selv erklærer, at karakteren bruge sceptret til at lyse op om natten).

Den blodrøde rubin

En smukt skåret rubin, der er helt rund, og rød som blod, varm at røre ved, og knuger man den i hånden, kan man mærke et dæmpet pulsslag fra rubinen. Fra dens indre kommer et varmt, rødt skær.

Den blodrøde rubin er en *unik* magisk skat.

Den blodrøde rubins forbandelse: Omkommer bæreren, mens denne er i besiddelse af Den blodrøde rubin, vender bæreren tilbage som en viljeløs blodsuger, der vogter Den blodrøde rubin.

Den blodrøde rubins forvandling af vand: Det røde lysskær fra Den blodrøde rubin kan fylde vand med magisk kraft hentet fra Dødens rige. Lyset fra rubinen kan vække de døde, hvis de er badet i vand, og de døde rejser sig som skeletter eller dødninge for at forsvare rubinen mod levende. Rækkevidden er 15m, og rubinen kan vække 1t4 døde omtrent hver anden runde (dog højst 12 døde af gangen). Den magiske effekt virker ikke i sollys.

Dødningenes endeligt: Ved at holde Den blodrøde rubin frem og med kraftfuld stemme mane de døde i jorden, kan bæreren få udøde skeletter og tankeløse dødninge til at kollapse og miste den kraft, der driver dem.

- Som en magisk handling kan de udøde (skeletter, dødninge) forsøges manet i jorden. *Spilleren* skal tale med kraftfuld stemme, når karakteren maner de døde i jorden, og derefter foretages der et magisk angreb+5 mod dødninge foran karakteren inden for 5m. Er det succesfuldt, kolliderer dødningene. Den magiske effekt virker ikke i sollys.
- Som en magisk handling kan Den blodrøde rubin anvendes mod blodsugere og forsøge at mane dem i jorden. *Spilleren* skal tale med kraftfuld stemme, når karakteren maner blodsugeren, og derefter foretages der et magisk angreb+5 mod blodsugeren inden for 3m. Er det succesfuldt, tager blodsugeren 1t10 i skade. Den magiske effekt virker ikke i sollys.

Dragende: Rubinen drager hele tiden sin bærer til at holde den i hånden og mærke det varme pulsslag. Hvis bæreren ikke er opmærksom, opdager denne, at vedkommende pludselig har rubinen i hånden igen. En gang om dagen kan spilleder diktere, at i et fredsommeligt øjeblik at karakteren ubevidst har taget rubinen i hånden.

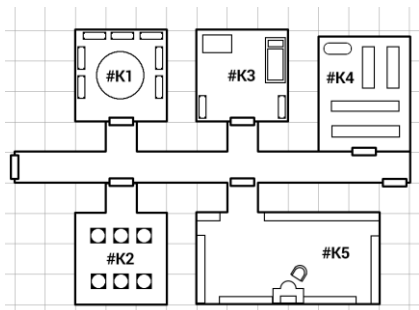
Khurams hule

Spillerne vil befinde sig i Khurams hule i en kort periode. Der er i alt fem rum tilgængelig for spillerne. Khurams hule indeholder mange flere rum, men disse fem er tilgængelige for spilleren.

Alle døre ud til skraverede rum eller gange, kan ikke åbnes eller gennemtrænges på nogen måde, ligesom der ikke er mere information om Khurams hule spillerne kan hente andetsteds.

Om Khuram

Khuram er en magtfuld magiker, spillerne kort vil møde, inden han forsvinder igen. Spillerne får en kort mulighed for at komme ind dele af Khurams hemmelige arbejdsområde igennem transport-spejlene. Khuram arbejder med mørk magi for sine egne skumle formål. Han samler magi og magiske genstande fra overalt i Hinterlandet og har for nylig opdaget et hengemt lagerrum fra den gamle afdøde magiker Xenatrus, hvilket han nu er i gang med at analysere.



#K1 Khurams ankomstrum

I står midt i en cirkel, af sorte sten, i en ellers granit-gulv belagt rum. Foran jer er et åben klædeskab; lige det i lige stor foran, men nyere og i pænere stand. I rummet står fire andre klædeskabe alle lukkede døre. En enkelt dør står på klem langs den ene væg.

Det er kun det klædeskab og spejl spillerne brugte der kan bruges; de andre klædeskabe kan ikke åbnes. Det er heller ikke muligt på andre måder at komme ind i klædeskabene eller ødelægge dem.

Spillerne kan forlade Khurams hule igen ved at berøre spejlet igen.

#K2 Khurams trofærum

Dette rum er fyldt med piedestaler med sære fremmede objekter, kranier og beklædningsgenstande. Langs væggene står flere kabinetter med glas fascader der gemmer på besynderlige og fremmede ting.

Hvis spillerne gennemser rummet, finder de intet af interesse. Rummet er et trofæ-rum, der opbevarer Khurams ikke-magiske trofæer fra sin færd i Hinterlandet.

#K3 Khurams soveværelse

Dette lille rum er fyldt med møbler; langs den ene væg står et klædeskab, i forlængelse heraf en skrivepult med stol – og længst langs den ydre væg, en stor himmelseng. Det er tydeligt at dette hat været nogens studie- og soveværelse.

Der er intet af værdi i rummet, undtagen i sengen, hvor hovedpuden er "Stormagikerens Khurams Sovepude".

#K4 Khurams laboratorium

Det bobler og syder i glas, fra hvad der mest af alt ligner et laboratorium. Flere borde står midt i rummet med stel fyldt med kolber, glas og karaffer fyldt med forskellige væsker i mange farver, temperaturer og konsistens. Flere små flammer fra olielamper lyser rummet op og varmer væske. I det fjerne hjørne står et stort badekar fyldt med en grålig tyk cement-agtig væske

Alle væske har en forskellig virkning. Drikker spillerne af væske, rul 1d20; 1-5 er virkningen gavlig, 6-18 er virkningen skadelig og 19-20 er virkningen dødelig.

På flere af væske har der "Fra Xenatrus" samt et efterfølgende nummer. Der er i alt 40 glas og kolber med væske i rummet.

Den grålige cement-agtige masse er mudder. Nede i muddret er gemt et Mandsvin, der vil angribe når spillerne er tæt på. Mandsvinet er muteret som

følge af de mange drikke det er blevet tvunget til at indtage af Khuram.

Muteret Mandsvin; Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 14; Morale 10; Angreb svinebid+3; Skade 1t10

Mandsvinet er lænket til en 5 meter lang kæde. Kæden er lille og utrolig stærk, men kan ikke brydes – og er svær at se. Et mandsvin ligner et stort menneske med grisehoved.

#K5 Khurams bibliotek

Stakkevis af bøger står opmagasineret langs dette rums vægge, på enorme reoler der strækker sig fra gulv til loft. En tændt kamin pryder væggen længst fra jer og foran den lænestol. Ved siden af lænestolen står en fipskægget høj mand, i en dybblå kappe broddet med mørkegyldne symboler. Manden læser en bog, og drejer langsomt hovedet mod jer, da i kommer ind. "Velkommen" siger han og smiler ondt...

Manden i biblioteket er Khuram. Det første Khuram vil gøre er at tale til spillerene;

Jeg ved ikke hvordan i er kommet her, til mit private tilholdssted, men jeg har ingen tid til jeres slags. Jeg har alt for vigtige ting at tage mig til, end at beskæftige mig med jeres slags. Guld og magiske ejendele er det eneste der interesserer jeg. Forsvind her fra, og kom ikke tilbage!

Khuram har en magisk medaljon der gør han vil vinde alle initiativ rul. Han vil straks kaste en forsvindelsesformular der gør han forlader den del af hulen som spillerne kan udforske. Spillerne kommer ikke til at se ham igen. Fra nu af gælder følgende regler i Khurams rum:

Rul fra tid til anden 1d6. Ved resultat 1-3 lyder en dyb stemme igennem gangene "FORSVIND FRA MIT HJEM" og ved resultat 1, fremstår der desuden et magisk spyd der rammer en tilfældig spiller for 1d4+2 i skade. Rul så tit der er brug for det.

Bag på en stor del af bøgerne i biblioteket står skrevet "Fra Xenatrus' personlige bibliotek". Bøgerne er besværet og kan hverken forstås eller læses af andre end Khuram.

Stormagiker Khurams Hovedpude

Gyldne flæser dekorerer den kongerøde hovedpudes yderkanter og en naturtro stjernehimmel er sirligt dekoreret i pudens for og bagside. Hovedpuden former sig efter nakkens og hovedets former og giver sublim støtte og aflastning af musklerne i nakke- og skulderregionen. Hovedpuden sikrer optimal støtte til rygsøjlen og garanterer dermed den gode nattesøvn.



En hurtig nats søvn

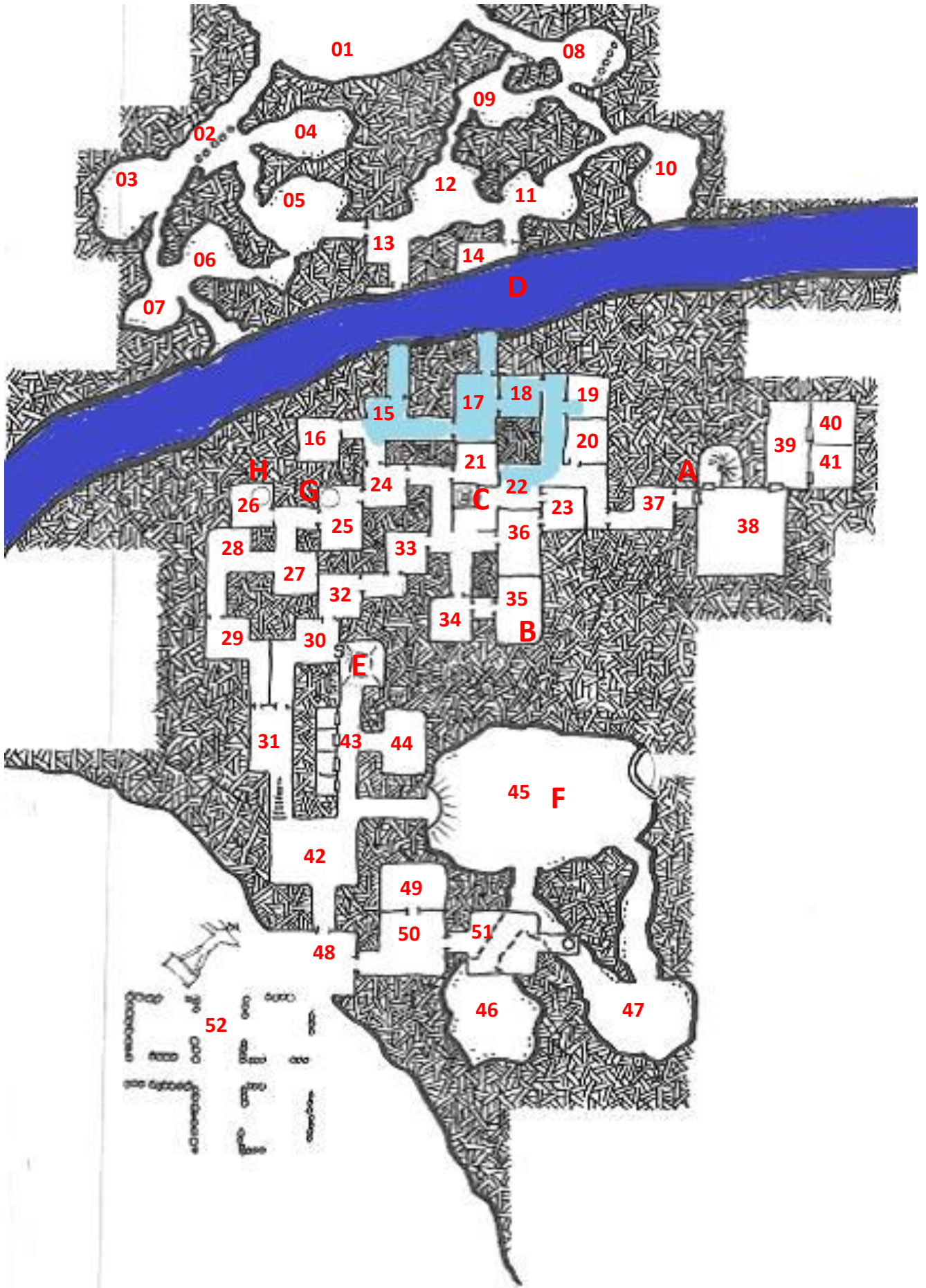
Brugeren af hovedpuden, kan få samme effekt som en hel nats søvn, på kun den halve tid. Søvnens forkortes sådan, at personen der bruger hovedpuden, vågner som normalt, men efter kun den halve tid af en normal nats søvn. Alle de effekter der normalt

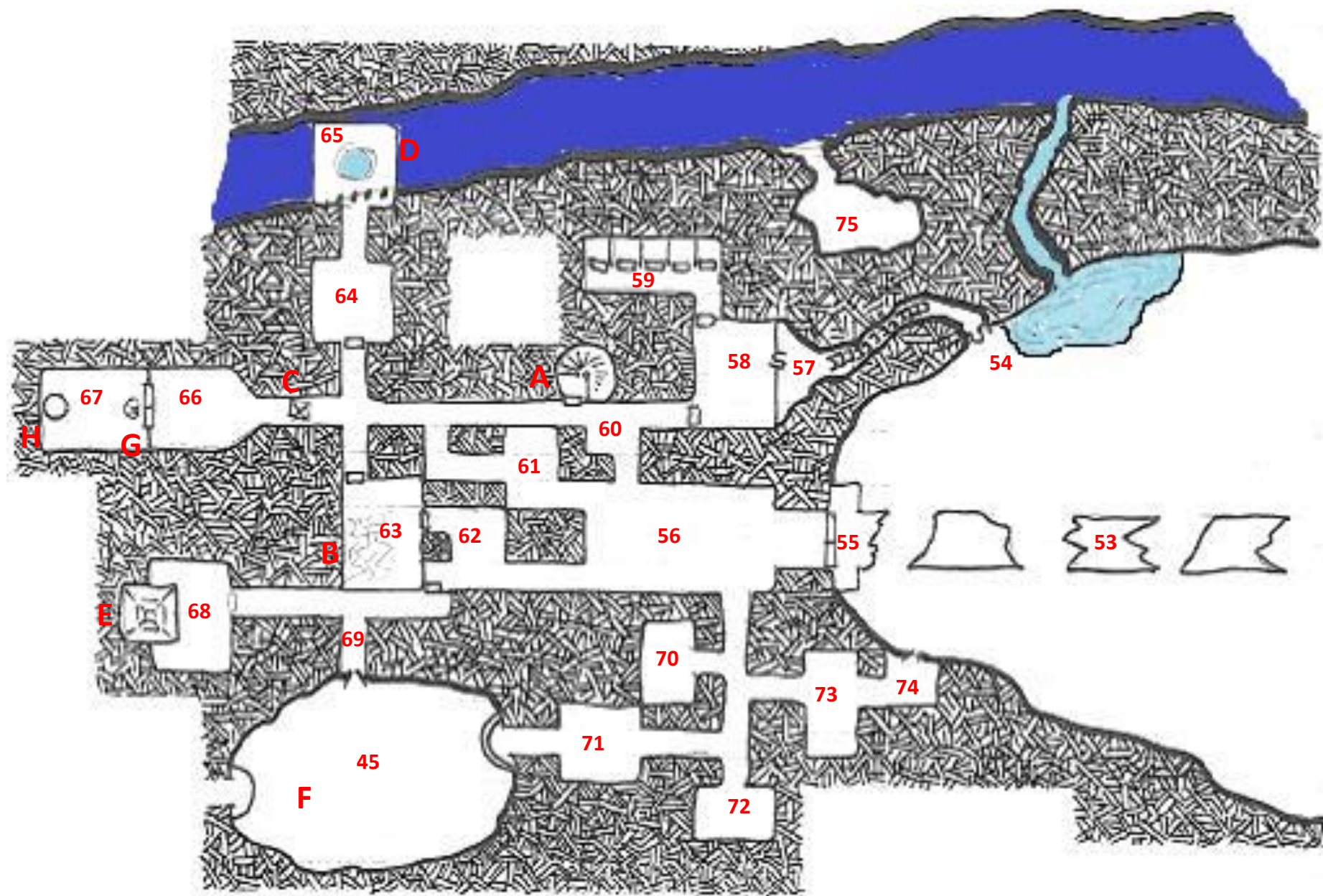
Ved fuldendt søvn, rul intelligens tjek vs sværhedsgrad 18 (eventuel bonus fra "Puden på hovedet" tæller ikke med). Ved succes får brugeren af hovedpuden adgang til "Dragens Ånde" (kun effekt 2) én gang, også selvom brugeren ikke i forvejen kan magi – magien kan kun bruges når puden er på hovedet.

Puden på hovedet

Puden kan bruges som hat – så længe puden bruges som hat, er bærerens intelligens 1 højere end normalt. Der er dog også en række andre, ikke kun positive, effekter, der træder i kraft når puden bruges som hat

Egenskab	Effekt ændring (bonus, tjek, osv.)
Intelligens	+1
Parlay-handling	-2
Social handling (alle)	-2
Rejseevner: forklædning	-4
Overset (halving)	-2
Godt selskab (halving)	+1 livspoint





Bacchuskulten

Mikro-supplement: Bacchus-kulten – Med dette supplement er det muligt at lade en helligfolk-karakter, tilhører Bacchus-kulten. Dette bestemmer de særlige kultevner, som helligfolket har, og det giver desuden adgang til ekstra formularer foruden de almindelige helligfolk-formularer.

Medlemskab af Bacchus-kulten: For at en karakter kan være helligfolk af Bacchus-kulten skal karakteren have mødt et kultmedlem i spillet, som har indviet karakteren i Bacchus-kulten.

I bjergene høres der trommer, bækkener og vilde skrig. Omkring store bål danser tilbedere ekstatisk, mens de drikker vin i utilbørlige mængder. Geder flåes fra hinanden og ædes rå, og lysterne får frit spil. Ordentlige mennesker bliver indendøre de nætter, for mænaderne flår alt med deres bare hænder, som de kan få fat i ...

Bacchuskulten

Bacchus er en af de Udødelige og står for vin, fest og frihed for normer og krav. Regler og selvhøjtidelighed er anatema for ham.

Han hædres ved fester, Bacchanalia, ude i naturen, hvor der drikkes heftigt og deltagerne driver sig selv ud i ekstase, for at komme nærmere deres udødelige. Kulten er så godt som bandlyst i Kejserriget efter nogle uheldige episoder. Kulten dyrker Bacchus i naturen, i det usete, og om natten.

Helligfolks særlige evne

Helligfolk af Bacchus-kulten får evnen *Uromager* på niveau 1 og evnen *Bælle* på niveau 4 foruden de sædvanlige evner og formularer, som helligfolk har adgang til.

Uromager – Ved tjeks, der involverer retslige instanser, lovhåndhævere eller andre øvrighedspersoner, der repræsenterer lov og orden, har du *ulempe*.

Bælle – Evnen til at drikke andre under bordet og imponere folk eller lokke informationer ud af dem. +4 bonus til bælle alkohol eller lignende. Hvis brugt under Parlay-initiativhandlingen gives +2 bonus til at udfordre modstander til at bælle.

Kultevner:

Bacchus' Frihed: Bacchus løsner bånd, der binder, og helligfolk af Bacchuskulten kan påkalde sig Bacchus' kraft til at løsne deres allierede. At anvende Bacchus' frihed er initiativmæssigt en Team-handling.

For at aktivere Bacchus' frihed foretages et Styrketjek 8, og helligfolket slår højlydt et bækken sammen. Hvis tjekket er succesfuldt, løses alle tilstedeværende af effekter, auraer og formularer, der hæmmer dem, herunder giver dem ulempe, sløver dem eller forleder dem, men f.eks. ikke effekter, der blot forårsager skade. Bacchus' frihed varer runden ud. Efterfølgende runder kan effekten opretholdes ved at gentage team-handlingen – dette



tæller stadig som én brug af evnen. Hvis helligfolket forinden har drukket mindst en flaske vin, er der +2 til styrketjekket.

Hvis denne evne bruges succesfuldt mere end én gang på en dag, skal helligfolket snarest efter anden anvendelse ofre for 5 guld vin til Bacchus – og for hver efterfølgende succesfuld anvendelse ofre for yderligere 10 guld i geder. Hvis dette ikke efterleves, vil Bacchus ramme misdæderen med galskab.

Bacchus' oprigtighed: Med en trolddomshandling kan helligfolket i en forhandlingssituation højlydt anråbe Bacchus og fjerne tilbageholdenhed, fordomme, ære og autoritetstro, der forhindrer de forhandlende i at komme modparten i møde. Alle tilstedeværende vil forhandle med hjertet og forsøge at tale lige ud af posen. Det forhindrer ikke nogen i at lyve, men den lyvende kommer nemmere til at tale over sig. Effekten bliver endnu stærkere, hvis der samtidigt serveres vin.

Bacchuskultens særlige trylleremser

Disse trylleremser kan kun anvendes af helligfolk af Bacchuskulten. De kan vælges side om side med de almindelige helligfolks trylleremser.

Vinens indflydelse

Helligfolks trylleremse, Styrke 1

Helligfolket påkalder Bacchus' hemmelige kræfter, og de gennemsyrrer de vinflasker, som helligfolket messer over. Denne remses kastes på en samling vinflasker, der efterfølgende kan anvendes til forskellige effekter. Trolddommen forlader vinflaskerne efter en time.

Fuldskab: Effekten gør, at et drukket glas efter et par minutter gør den drikkende så fuld, som hvis denne havde drukket en hel flaske. Styrken kan ikke smages, og vinen fremstår heller ikke magisk eller giftig.

Vinens tåger: Den fortryllede vin hældes ud på gulvet, og helligfolket vifter til det, hvorefter der opstår svagt tågelignende dampe, der indåndet skaber kreativitet og en følelse af ubekymrethed. Tågerne hænger i et område på 2m x 2m. Væsener, der træder ind tågerne, er mere tilbøjelige til at glemme deres formål (gælder kun tænkende, levende væsener). For sådanne væsener kan helligfolket lave et magisk angreb (visdom), og hvis det lykkes, bliver væsenet opslugt af sine nye ideer og tanker.

Vand til vin: Hvis der hældes vand på flaskerne, kan vandet omdannes til en god, jævn vin. Dette afslutter formularen, så det ikke er muligt at bruge andre effekter. Vinen bliver til den sureste eddike næste morgen.

Silenus' visdom

Helligfolks trylleremse, Styrke 2

Helligfolket nedkalder et aspekt af Bacchus over sig. Ved med righoldige mængder vins indtagelse vækkes de hellige kræfter, og helligfolket undergår en fortryllende forvandling. Effekten Personificerede Silenus træder i kraft, og så længe den er aktiv, kan helligfolket vælge at udløse en af trylleremsens sekundære effekter.

Effekt: Personificerede Silenus – For at anvende trylleremsen skal helligfolket bunde en flaske vin. Samtidigt forsvinder helligfolkets hår, gror et gråt skæg og får en stor hængemave. Næsen bliver tyk og flad, og gangen er besværet. I den næste time har alle i selskab med helligfolket påvirket af *Silenus' visdom* +1 bonus til visdomstjeks. Formularen kan indenfor denne time opløses for at opnå en af følgende effekter:

Effekt: Silenus' lærdom – Man kan spørge Silenus ud om et monster og få en vigtig ting at vide om det, f.eks. en speciel evne eller angreb, en måde det kan distraheres eller lokkes på eller dens tærskelværdi eller antal sår.

Effekt: Silenus' kundskab – Man kan spørge Silenus om et rums hemmeligheder. Han vil nævne én, men pas på – Silenus mener, at det er bedre aldrig at være blevet født, og hvis man er, skal man hurtigst muligt forsøge at dø.