

Tilbage til Alkymistens grav

Scenarietillæg: Dette er et tillæg til scenriet Alkymistens grav, og det er intentionen, at det bruges i forbindelse med at et scenarie bliver genspillet, og en eller flere i gruppen tidligere har udforsket stedet. Tillæggets funktion er at modificere begivenhederne og komme med nye oplæg til hændelser og møder.

Tilbage til Alkymistens grav

Eventyrerne har atter en opgave, der fører dem til alkymistens grav.

Alternativ mission (valgfri): Kommandant Lucinius indkalder heltene til sit kontor på en smuk sommerdag. Han oplyser dem, at der er blevet set hovedjæger-gobliner nær en gammel høj ude i en egn af Hinterlandet kaldet Englandet tre dagsrejser borte. Højen har tidligere været hjemsted for gobliner og andre væsner, hvorfra de overfaldt rejsende i ødemarken. Hvis stedet igen er blevet hjemsted for gobliner, er det vigtigt, at de bliver fordrevet fra stedet. For at udforske stedet, hjembringe en rapport og fordrive eventuelle gobliner fra stedet, belønnes selskabet med 25 dukater samt plyndringsretten.

Hulesystemet – ændringer

Der er følgende ændringer, der nu gælder for grotterne.

Omstrejfende væsener

Punkt 2-5 på tabellen ændres fra **Nysgerrige gobliner** til **Hovedjægergobliner**: 1t4+4 hovedjægergobliner er på sporet a heltene. Deres mål er at fange heltene og kappe deres hoveder af. Gobliner har malet hvide knogler på deres rustninger og hud, og deres ansigter er malet som kranier, og om deres røde øjne, som gløder i mørket, er malet helt sort skabende en skummel effekt.

Rum #1 – Vestindgangen

Der kommer nu en kraftig lugt af dyr og pels herindefra. En flok ulve har slået sig ned herinde, og de bruger grotten som rede. Der er **6 ulve** herinde.

Rum #1b – Barrikaden (ikke på kortet)

Mellem rum #1 og rum #2 er en barriere af tønders, kasser og stenblokke, som hindrer ulvene i at trænge længere ind. Barrikaden kan bestiges med et klatretjek 8 – men fejler tjekket, vælter hele barrikaden med et brag, og det tiltrækker straks nogen eller noget fra omstrejfende væsner-tabellen. Barrikaden kan væltes med et styrketjek 8, men med mindre tjekket klares med 8 eller mere støjer det en smule, og spilleleder skal straks tjekke for, om der dukker omstrejfende væsner op.

Rum #2 – Grotten efter vestindgangen

Vejen herind fra rum #1 er barrikeret (#1b), og fra den anden side (rum #8) er en alarm-fælde. Begge dele er opstillet af beboerne herinde: **7 øglefolk**.

Øglefolkene er på vandring, og de har midlertidigt forskanset sig i grotten via ragelse og efterladenskaber, de har fundet herinde. De har brugt grotten (via indgang #12) til at overnatte i, men de har ikke noget tilhørsforhold til stedet. To af øglefolkene bærer *Ophit-kultens drømme-amulet af jade*, og mellem sig har øglefolkene 9 rå klumper jade (1 guld værd stykket).

Rum #6 – Kammer nr. 2 i kælderens

Spøgelset latro hjemsøger kammeret. Spøgelsets krop er lettere sløret, og den nederste del af spøgelset er uden form. latro var en eventyrer, der blev dræbt i grotterne, og hvis lig er blevet lemlæstet. Spøgelset kan stedes til ro, hvis man samler resterne og giver dem en begravelsesceremoni (200 eventyrpoint for at gøre dette).

latro er et **hvileløst spøgelse**, og hvis latro 'dræbes', vil spøgelset manifestere sig igen efter 24 timer, indtil de jordiske rester er stedt til hvile. latro vil ikke angribe levende væsner som udgangspunkt, men i stedet fortælle sin ulykkelige historie og om sin grusomme skæbne begyndende med alle de triste ting, latro oplevede som barn og teenager fortsættende frem til sin død. Det er en historie, der tager adskillige timer, og som afbrydes af højlydte suk, klagen og vræl.

Rum #8 – Grotten ved foden af skrænten

Fælde: Halvvejs nede af korridoren til grotten er anbragt en snubletråd forbundet til små klokker. Sansetjek 10 for at opdage; Desarmere-tjek 10; Undgå fælden (træde henover tråden) – automatisk. Hvis fælden aktiveres, ringer klokkerne højlydt.

- **Aktiveres fælden:** Kort efter høres vilde jagthyl udenfor, det er **6 hovedjærgoblins**, der har hørt klokkerne, og de er på vej op til grotten. De ankommer til hovedindgangen (#12) to minutter senere. Hvis selskabet er i nærheden, opsøger goblernerne dem med det samme, og ellers opgiver de at finde heltene, og de sætter sig til at vogte indgangen i stedet.
- **Aktiveres fælden:** Væsner i rum #8 og rum #2 hører klokkerne.

Stanken: Stanken nede fra grotten er enorm. Her ligger det rådne lig af en uglebjørn, der er blevet plyndret for hoved og poter, men resten af liget ligger tilbage. Luften er tung af rådstanken, fluer summer tykt overalt – og selskabet skal klare Resistens (stamina) 8. Fejler det, får de kvalme (*ulempe* det næste kvarter på fysiske og sociale handlinger), og fejler det med mere end 4, kaster vedkommende også op.

Inde i uglebjørnens lig skjuler sig et **tentakkelbæst**, der mest af alt bare vil have lov til at æde uglebjørnens lig op indefra uforstyrret.

Rum #9 – Det tilstødende grottekammer

Midt mellem de andre ting i kammeret står et par støvler. Nede i dem er resterne af ben og fødder af støvlernes nu afdøde ejer. Mellem de to støvler ligger en *lokkemønt*.

Grotten er stadig beboet af **7 stirges**. Hvis gruppen samlet har 12-18 niveauer, er flokken af stirges 10. Hvis gruppen samlet har 19 niveauer eller mere, er flokken på 14 stirges.

Rum #15 – Gangene syd for katakomben

Oppe i gangene holder pinsesedderkoppen stadig til, men dens territorium er blevet invaderet af en **umberhulk**, og de to væsner tåler ikke hinandens tilstedeværelse. Begge vil tolerere heltenes tilstedeværelse, hvis heltene fordriver eller dræber rivalen. De har sat sig på hver deres område af gangene, men strejfer ofte omkring krydsende ind i hinandens territorie eller videre om, når de skal jage.

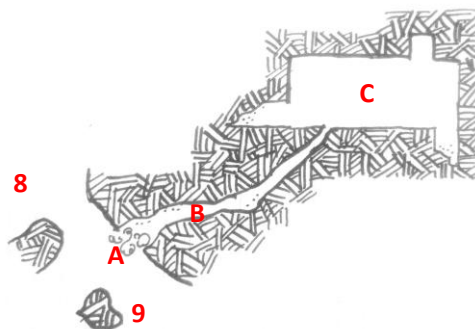
I umberhulkens område er et lemlæstet lig uden fødder. Blandt ligdelene ligger *Retebiusværdet*. Det gamle edderkoppespind, der tidligere hang i grottegangene er borte, revet ned af de to monstre i deres fejde, så stedet er ikke længere en brandfælde.

Hulesystemet – tilføjelser

Der kan føjes følgende nye sektion til hulesystemet. Det er valgfrit, om spilleren vil føje den ekstra sektion til eller ej.

#A – Sammenstyrtningen

Klippevæggen er her styrtet sammen. Gulvet er overstrøet med stenblokke, store som små, og bag dem gaber en mørk åbning. Det er svært at komme frem til åbningen grundet de mange sten, som halvt blokerer indgangen, og som gør gulvet svært fremkommeligt. Det kræver 40 minutters arbejde for en person at rydde de mange sten væk, og op til 4 personer kan arbejde på at rydde området. Indtil der er ryddet, kan kun en halv klemme sig ind gennem åbningen. Støjen fra arbejdet risikerer at trække omstrejfende væsner til – lav et tjek for hver 10 minutter der arbejdes for at se, om noget dukker op.



#B – Grottegangen

Den smalle gang er ujævn og fugtig. Den er nærmest en sprække formet naturligt i klippen, når landskabet har haft forskudt sig. Siderne er glimter smukt i lyset fra talrige kis-stykker, der er indlejret i den fugtige klippe (50 eventyrpoint for at opleve synet).

#C – Kammeret

Kammeret er en rest af alkymistens palæ. Indgangene er for længst styrtet sammen, og indtil jorden flækkes og en sprække åbnede sig, har stedet ligget urørt i århundreder. Kammeret befinder sig under alkymistens grav (rum #14).

Luften er tung af støv, og rundt langs væggene, som er kridhvide og dekorerede med blegnede, røde geometriske bånd, står række på række af store, brune lerkrukker. De er næsten en meter høje og meget rummelige.

Krukkerne er også anbragt rundt om på gulvet, og der er smalle stier mellem dem. I det fjerne hjørne er en dyb niche. Lige ved nichen står et metalstativ, som er tomt bortset fra et enkelt spyd.

Nichen: I loftet anes en lem. Den sidder grundigt fast (styrketjek 12 for at skubbe løs; den er 2½m over gulvet, så den er vanskelig at komme til, og højst to kan skubbe på den samtidig – men gøres det, laves et tjek med +4 bonus). Lemmen åbner op i nichen i rum #14 (*hvis nogen er fanget i nichen enten hernede eller ovenpå, mens monstre er ved at trænge ind på dem, så lad dem på åbnet lemme, så den kan bruges til at flygte igennem*).

Metalstativet: I stativet står det fortryllede spyd, *Hrappas spyd*. Stativet står på en løs flise – **fælde** – og flyttes stativet eller spydet, aktiveres fælden: Skjult i væggen er stenbjælke, som svinger ud og ramme alle, der er inden for 1½m af stativet. Alle påvirkede skal klare Resistens (undvige) 10; hvis det er en succes, strejfs de for kun 1t8 i skade; ellers rammes de for 3t8 skade. Hvis man ikke har flyttet krukkerne i nærheden af stativet, ødelægger fælden også tre krukker (og for hver krukke er der 20% risiko for at vække skeletterne – se nedenfor).

Fældens løse flise kan findes på et sansetjek 8; fælden kan demonteres med et fjerne fælder-tjek 8 (hvis man har evnen til at fjerne fælder). Fælden er en 100/300 eventyrpoint værd.

Krukkerne: Hver krukke er forseglede, og på det forseglede låg er et alkymistisk tegn (enhver med sanses magi- evnen kan mærke, at det er magisk; klares et tjek mod sværhedsgrad 8: Det er et alkymistisk segl; klares tjekket

med mere end 4, kan dele af tegnet tydes: Tegnet er indkodet med vinterens trolddom, og i tegnet er indlejret et navn (som er forskellig fra krukke til krukke).

Hver krukke er fyldt med en tyk, slimet masse, og inde i den slimede masse er et skelet i hvis øjne er to funklende blå akvamariner (ædelsten; 2 guld værd stykket – der er 30 krukker med hver et skelet med to akvamariner). Hver gang en krukke åbnes eller ødelægges, er der 20% risiko for at skeletterne vækkes til live. Sker det, begynder skeletterne fra alle de endnu urørte krukker at rumstere, og runden efter bryder de første igennem. Hver runde bryder 1t6 skeletter ud, indtil alle de tilbageværende skeletter er trængt ud.

Skeletterne er **Frostskeletter**, og de Ma Ald Webs tjenerer, og de adlyder hans bud. De tåler ikke sollys, og de forlader ikke grotterne i dagtimerne.

Appendiks: Monstre

Hovedjærgoblin

Hovedjærgobliner er aggressive gobliner, der har malet hvide knogler på deres hud, og et hvidt kranie på deres ansigter, så de ser uhyggelige og skræmmende ud. Hovedjærgobliner er bevæbnede med spyd, som de har indsmurt i gift, inden de angriber, og de er udstyret med savtakkede knive, som de bruger til at skære hovederne af deres ofre med. Hovedjærgobliner har typisk 1t4 skrumpehoveder hængende i deres bæltter.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 14; Angreb: spyd+4; skade 1t6+1+gift

Nattejæger – Gobliner er ferme jægere, men deres øjne klarer sig dårligt i sollys. Gobliner har +4 på sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

Gift: Ofret skal klare et Resistens (gift) 10 eller begynde at forbløde og miste 1t6 livspoint hver runde, indtil død eller såret er helet (Første hjælp 10; *Bring balance* eller tilsvarende helbredelse)

Snigangreb: Hvis hovedjærgoblinen angriber uset, har den *fordel* på sit angreb, og skaden er 2t4+2+gift.

Hvileløst spøgelse

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

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelser 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.

Frostskelet

Drevet af alkymistiske kræfter er luften omkring skeletterne kold og isnende, små iskrystaller danner sig konstant omkring de kolde knogler, og i øjnene på kraniet funkler to akvamariner fyldt med vinterens kulde. Frostskeletter er dødningsdrevet af alkymistisk trolddom, og de er fyldt med vinterens kulde. Skeletter er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 4; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Kolde knokkelhænder+4; Skade 1t6+frost (1t4 skade).

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

Frostaure: At berøre et frostskelet gør 1t4 skade (hvorfor deres angreb gør +1t4 frost-skade).

Sårbar: Trolddomsflammer: Frostskeletter er sårbare over for magisk ild. Magiske ildangreb har +2 angreb og +2 skade mod dem. Sårbarheden gør også, at frostskeletter aldrig bevæger sig ud i sollys.

Akvamarin-øjne: Alle frostskeletter har et par fortryller akvamariner som øjne (hver akvamarin er 2 guld værd), og prikkes de ud af kraniet, ophører trolddommen, som driver frostskelettet, og det falder harmløst sammen. En ekstrem

succes med et spidst våben kan udover skaden prikke en akvamarin ud (men indtil begge er ude, lever frostskelettet videre). Et improviseret angreb (initiativ+4) med et spidst våben mod forsvar 10 kan prikke en akvamarin ud, men gør ingen anden skade (OBS. Det er muligt at eliminere frostskeletter på denne måde, men det er ikke nødvendigvis mere effekt end bare at slå dem ned).

Tentakkelbæst

Dette væsen er en knude af tentakler og fangarme, som snor sig om et tandløst gab med voldsomt skarpe kæber. Bæstet er ikke meget mere end fangarme som vrider sig om en mavesæk udstyret med skarpe kæber, der kan klippe sit bytte i to. Tentakkelbæster skyr lys og ynder at skjule sig i mørke kroge gerne under loftet eller i skakter. Med sine mange fangarme kan tentakkelbæstet svinge eller kravle af sted, mens den strækker op til seks af sine arme fire meter ud for at fange ofre.

- Forsvar 13; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 14; Morale 14 (mod lys 9); Angreb: 6 Fangarme+4; Skade 1t6+1+greb

Greb: Fangarmen vikler sig automatisk om sit offer, der kan komme fri med et tjek 11. Hvis to fangarme får fat, trækker de ofret hen til kæberne.

Kæberne: et offer fastholdt af to fangarme trækkes hen til gabet, hvor de skarpe kæber forsøger at bide ofret i småstykker: angreb+6; skade 1t12+klip – hvis skaden er 7 eller mere, bider kæberne en arm eller et ben over (hvis skaden er nok til at bringe ofret til 0 eller færre livspoint, er det torso, der klippes over, eller hovedet, der bides af).

Skyr lys: Tentakkelbæster bryder sig ikke om kraftigt lys, og de har *ulempe*, hvis de skal agere i sollys.

Ulv

Ulve jager i flok, og de bruger gerne list til at overvinde deres bytte. Ulve bruges af gobliner som ridedyr, og ulvene strejfer gerne omkring med deres ondsindede herrer.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Umberhulk

Et kæmpe insektlignende humanoid udstyret med enorme arme, der ender i sylespidse klør. Huden består af insektpanser af rødlig kitin rig på skarpe kanter og pigge. Ansigtet rummer en sammensmeltning af insektkindbakker og menneskemund med sylespidse tænder. Øjnene er der to par af, et par menneskeøjne anbragt i midten og flankeret af et par enorme insektøjne. Halvt om halvt er monstret en sammensmeltning af insekt og menneske.

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 6; Resistens 13; Morale 12; Angreb: 2 klør+6; skade 1t10+1.

Ekstrem succes (18-20): Ofret smadres med et ekstra kraftigt angreb. Ofret mister 2t10+2 livspoint, hvis denne ikke har rustning på. Har ofret rustning på, mister ofret 1t10+1 livspoint og rustningen 1t6 Forsvarspoint, og hvis rustningens forsvarsværdi reduceres til 0 eller lavere, er rustningen ødelagt.

Sælsomt blik: Umberhulkens sammensatte blik fra de to par øjne kan skabe en hypnotisk effekt, som forvirrer fjenden. Modstandere i nærkamp med en umberhulk skal enten se bort (og have *ulempe* på deres angreb), eller de skal klare et resistenstjek 8. Fejler tjekket, kan de ikke skelne mellem ven og fjende i 1t6 runder, og de angriber en tilfældig person i deres nærhed.

Øglefolk

I marsker og sumpe lever de grågrønskællede øglefolk. Deres snuder er lange og sat med sylespidse tænder, og deres øjne er gule og sære. Øglefolk har deres landsbyer i marsklandet, hvor de lever et fredeligt liv som jægere, men mange møder med fjendtlige humanoider – typisk orker og gobliner – har gjort dem mistænksomme og fjendtlige over for alle tørhudede, som de kalder de landboende racer, og de har ofte svært ved skelne den ene art tørhudede fra den anden, så mennesker og orker er ofte det samme for dem.

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Marskboer: Øglefolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i marskland.

Skallet hale: Øglefolk, der angribes bagfra, kan vælge at angribe med deres haler, som laver et fejende hug, der typisk vælter modstanderen omkuld. Angreb+4; skade 1t6+vælte omkuld.

Appendiks: Magiske skatte

Retebiussværdet

Retebius stiftede det thyatiske kejserriges luftbårne korps af riddere, der med pegasi, griffer og andre flyvende dyr og magiske remedier forsvarede riget. Det siges, han fik sværdet af luftens ånder for sit venskab med himlens heste, pegasierne, og deres ånd hænger stadig over sværdet og hjælper dets bruger.

- A) **Vingeslag:** Et par kraftige spøgelseslignende pegasus-vinger manifesterer sig lige bag klingens bruger, og stormvinden fra vingeslaget skubber alle, der støder op til sværdbrugeren 3m væk, hvis de ikke klarer et Styrketjek 14. Fejler man med 4 point eller mere, slås man samtidig omkuld. Vingeslaget kan aktiveres 3 gange om dagen ved siden af en almindelig handling.
- B) **Pegasusspring:** For et kort øjeblik manifesteres en æterisk pegasus ved sværdbrugeren, og denne fører sværdbrugeren frem i et voldsomt spring. Sværdbrugeren kan springe mindst 3m, højest 15m frem i et langt spring, der fungerer som handlingen stormløb (og har initiativværdi derefter). Pegasusspringet kan aktiveres 3 gange om dagen.
- C) **Ven med heste og ørne:** Heste, ørne og pegasi tager venligere imod sværdbrugeren. Denne har +4 på karima tjeks.
- D) Ved en *ekstrem succes* kan effekten "**hestespark**" vælges: Hestesparket skubber ofret op til 10m tilbage og vælter ofret omkuld.
- E) Det siges, at forbryder man sig imod Retebius' idealer og venskabet med pegasierne, vil sværdet blive hentet hjem af en ørn.

Hrappas spyd

Et langt, sort spydskaf af jerntræ, der er snoet, og ender i en snoet sølvspids. Spydet er altid fugtigt, som om duggen netop er faldet. *Om Hrappas spyd siges det, at spyddet er bevis på, at i tågen lurer der monstre, og en gang tabte et af tågens monstre sit spyd.*

- A) **Tågebanke:** Hrappas spyd kan manifestere en tågebanke, som kommer rullende ind bag spydbæreren. To gange om dagen kan tågebanken kaldes. Tågebanken fylder et område på 10m diameter omkring spydbæreren, og holder i 5 minutter, men kan opløses af kraftige vinde. Tågen er så tæt, at folk 1 meter inde i tågen ikke kan ses udefra, og al nærkamp inde i tågen er med *ulempe*.
- B) **Hrappas duel:** Når spydbæreren er i tæt tåge, kan spydbæreren udfordre sin modstander til duel, og de to kæmpende får *fordel* på deres angreb, og de får ingen *ulemper* fra tåge. Modstanderen, der er udvalgt til duel, vælges i begyndelsen af runden, inden handlinger vælges, og modstanderen er valgt, indtil de to ikke længere er i nærkamp.

Ekstrem succes (19-20): "Hrappas søskende" – denne effekt kan vælges, hvis der rulles 19 eller 20 på terningen. To par sorte kløer med sølvspidser dukker op af ingenting over skulderen på spydbæreren, og de angriber modstanderen. 2 kløer+5; skade 1t6 (+2 skade, hvis der kæmpes i tåge).

Dragende: Hrappas spyd er dragende. Spyddet frister folk til at have det i hænderne. Når der instinktivt gribes til våben, griber bæreren af Hrappas spyd automatisk til spyddet, og hvis bæreren ikke er opmærksom på det, står denne under forhandlinger og leger ubevidst men truende med spyddet, og det giver *ulempe* til egne og allieredes forhandlinger.

Drømme-amuletter

Skænket af De udødelige til deres kulte er drømme-amuletter fortryllede amuletter, der beriger drømme, giver varsler og påvirker søvn. Drømme-amuletter er altid udstyret med et kultsymbol, og hvis man bærer et jadesymbol fra senest midt på dagen og gennem natten, vil ens nattesøvn blive påvirket af amuletten.

Ophit-kultens drømme-amulet af jade

Hvis man har haft amuletten på fra mindst midt på dagen og frem til sovetid: *Om natten fyldes ens drømme med billeder af grønne giftslanger, der i tætte jungler, der snor sig mellem overgroede ruiner, og hede, fugtige nætter, hvor vilde trommer ekkoer natten lang.*

- Drømmen giver *fordel* på at tolke et varsel eller tegn for et andet medlem af Ophit-kulten.
- Drømmen giver hele den følgende dag *fordel* på resistenstjeks mod slangsgift.

Jade-amuletten forstærker helbredelse, hvis man succesfuldt indtager slangegift: Effekten af førstehjælp eller en helbredende trylledrik eller pulver fordobles, hvis man indtager slangegift lige inden og klarer sit resistenstjek mod giften.