

Den forladte sal



En forladt høj, som en gang var dværgenes kongssal. Overalt ligger faldne krigere, men hvem var deres banemand?

Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

Anvendelse

Hulesystemet er en ruinhøj bestående af en blanding af grotter og ruiner beboet af dødnige og levende væsner, hvis liv former sig om dødnigene, og de mange lig, som er at finde i højen, og så er højen hjemsted for en uhyggelig kraft.

Eventyrerne er blevet indkaldt af kommandant Lucinius, der kan berette, at hans spejdere har været på ekspedition ned langs floderne i de egne af Hinterlandet, der er rige på søer og floder i daglig tale kaldes 'sølandet'. Her rapporterede spejderne, at de ved aftenstide så en høj inde mellem træerne, som stod på gloende pæle. Ingen af spejderne turde udforske stedet nærmere, men vendte i stedet hjem med beretningen. Kommandanten har brug for brave folk til at undersøge stedet og se, om det udgør en trussel mod Kejserriget. Hvis det gør, er det eventyrernes opgave at standse det og vende hjem med en rapport. For opgaven får de 25 dukater og plyndringsretten. Ifølge spejdernes rapport ligger højen seks dagsrejser borte i sølandet.

Rammen

Hulesystemet er et simpelt system med fire forskellige indgange, og hvert område har sine beboere, der har et særligt forhold til de mange lig, der ligger overalt i systemets gange. Hulerne er først for nyligt blevet tilgængelige, og beboerne har kun boet der i kort tid, og kampen om grotterne er kun lige gået i gang. Uden for hulerne lusker andre væsener rundt, som gerne vil bebo stedet i stedet for de nuværende beboere.

Inde i hulerne gemmer sig en trussel mere, nemlig den usynlige kraft fra en drages ånd. Drager er magtfulde magiske væsener, der er drevet af grådighed og magtens begær – og har så enhver drage oprindeligt være et menneske, men grådighed har transformeret denne, og med tiden har personen taget grådighedens form.

Heltene skal under udforskningen af hulerne forholde sig til dragens ånds tilstedeværelse, og er de ikke varsomme, vil de slippe en ny frygtelig kraft løs i Hinterlandet.



Baggrund

Højen har oprindeligt været indrettet af dværge, men de faldt under et besynderligt slag mod en drage, hvis kraft de prøvede at binde i højen for at beskytte verden udenfor. De sidste dværge forseglede højen indefra, og der har den ligget urørt hen i århundreder, men dragens kraft huserer stadig.

En gang for længe siden var højen et hjem for dværge. De indrettede stedet til at være et pragtfuld palads, men tiden har slidt det meste bort eller begravet det under tons og atter tons af sten og klippe. Men inden da blev stedet ramt af en tragedie, da dværgene formåede at besejre en drage. De skar dens guldhjerte ud af kroppen og spærrede hjertet inde i et kammer forsejlet med magiske runer.

Dragens kraft brød fri af sit fængsel, og i et vældigt slag i højens gange fældede den dværgekriegerne. Med usynlige kløer flåede den livskraften fra dværgene, der faldt i kamp men uden åbenlyse tegn. De sidste overlevende formåede at kollapse udgangene til højen og fange dragen, inden den havde mulighed for at bryde fri og stikke af, og dværgene gav således deres liv for at beskytte verden mod dragens vrede.

I mere end tusind år lå højen forsejlet og glemt.

Under en voldsom stormskylle blotlagde magiske kræfter de sidste lag af jord og klippe, der gemte højen, og nu ligger hallerne blotlagte. Overalt ligger dværgenes lig i gangene, og de første af Hinterlandets beboere er begyndt at tage stedet i beboelse og flere er på vej for at tilegne sig stedet. Imens venter dragens ånd på, at der kommer nogen med den rette styrke og vilje, som den kan gøre brug af. Måske bliver det eventyrerne?

Lige nu er hulerne fyldt med dværgelig og ådselsædere, og uden for lurder gobliner og kobolder på at overtage stedet. Inden for venter dragens ånd på at lokke eventyrerne til at indgå en pagt med den.

Rygter

Ved fæstningen florerer rygter om de mange mystiske steder ude i ødemarken og om de sære oplevelser, folk har derude. Nogle rygter er sande, nogle er falske, og andre er ikke relevante for eventyrerne.

Hvis nogle af karaktererne har evnen til at opsamle rygter, eller hvis spillerne besidder mikro-supplementer, der giver adgang til rygter, kan de samle nogle af følgende op. Alternativt kan spillerne forsøge at erhverve sig et rygte, som måske har relevans for ekspeditionen. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. En gammel mand i vinstuen fortæller: Stol ikke på de kejserlige spejdere. De fleste tør ikke udforske ødemarken og holder sig alene til de sikre ruter, og de andre er plørefulde, da de drikker sig mod til at bevæge sig rundt i vildniset. Efter sådanne ture kommer de altid tilbage med løgnehistorier om, hvad de har set derude.
2. En gammel kone ved brønden beretter: Den egn af Hinterlandet, som kaldes sølandet er farlig at rejse i. Der vokser mange sælsomme blomster derude, hvis dufte kan få selv fuldvoksne folk til at falde i søvn på få øjeblikke.
3. Ifølge garnisonens soldater så har kommandanten på det seneste sendt mange missioner ud til sølandet, men meget få af dem er vendt tilbage. De fleste hjemvendte fabler om frygtelige monstre, som knapt nok er til at beskrive.
4. På markedet fortæller en ung knægt: Hinterlandske handelsmænd har observeret en masse kobolder i sølandet. Ikke bare små bander af røvere, men hele stammer er ude og vandre. Kun noget meget magtfuldt kan organisere kobolder på den måde.
5. Den lokale kartografs tjener har hørt beretninger fra sølandet. Tjeneren kommer med nogle praktiske fifs, som giver *fordel* på et rejsetjek foretaget på 4., 5 eller 6. dagen. Hvis tjeneren bestikkes med yderligere 4 guldstykker, har denne et fif mere, som giver *fordel* på et tjek mere.
6. Flodpiraterne er aktive i sølandet for tiden, men de er ikke umulige at have med at gøre. Flodpiraterne nærer en stor respekt for flodens ånder, og enhver som hylder dem, så piraterne kan bestikkes med sølv, hvis man anråber flodens ånder og gør skænker dem et offer i vin til dem (Hvis man hælder vin ud som offer til flodånderne, mens piraterne ser på, har man *fordel* på bestikkelsestjek, og piraterne kan bestikkes med 3 sølv pr mand til at gå deres vej).

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

Udforskning af området: 75 point for hvert kortlagt rum (op til 1275 point)

Fælder & Mysterier:

- Under: Højen med de gloende pæle – rum #1 100 point
- Under: Drypstenshaven – rum #6 100 (200) point
- Mysterier Dværgenes sidste skat – rum #10 150 point
- Mysterium: Hjertet af guld – rum #18 200 point
- Ekstra bonus: Undsætter ligsamlerne fra koboldernes stormangreb 100 point

Bemærk, at ved fælder er to værdier. Den første er opdager og undgår og/eller demonterer fælden, og den anden er, hvis man falder i fælden (uanset om det er før eller efter man fandt den).

Rejsen til hulesystemet

Hele egnen er gennemskåret af åer og mindre søer, som gør området besværligt at rejse igennem til fods. Hulesystemet ligger i et område med tætte granskove, hvor træerne står så tæt, at der ikke vokser nogen underskov. Der er ingen særlige hændelser eller begivenheder undervejs til højen.

Området uden for hulesystemet

Området er tæt bevokset med granskov. Grantræerne vokser tæt, og mange steder er det ikke til at komme frem for nåltræerne. Her er skovbunden brun af visne grannåle, og ingen planter vokser her. Mellem granerne snor sig smalle stier trådt af dyr og nomadiske folk og væsener. En række væsener holder til i området omkring hulesystemet, mens de venter på en lejlighed til at indtage hulerne.

En flok ulve strejfer omkring i området. Om natten kan man høre deres tuden mod nattehimlen, og om dagen kan man finde sporene efter deres jagt. Foreløbigt holder ådselsluskeren og ligæderne ulvene borte fra hulerne.

En bande gobliner har højen under opsyn. Banden holder sig et godt stykke derfra, hvor de har en lejr. Natligt sender de spejdere hen for at observere højen, og fra tid til anden sniger de sig ind i højen for at spionere, men foreløbigt har de ikke turde storme stedet.

En kæmpe jagtedderkop har sit revir nær højen, men dens forsøg på at bygge en rede ind i højen har slået fejl, da ligæderne ikke er påvirkede af dens gift, og da edderkoppen nærer en sund skepsis for basilisken.

På vej til området er en skare af kobolder, hvis heksemestre har fremgydt profetier om dragens kraft, og de er draget til højen for at tilbede dragen. Kobolderne er ikke ankommet endnu, men deres mål er at erobre stedet.

En flok flodpirater har observeret højen – ligesom de kejserlige spejdere gjorde det – og piraterne planlægger at udforske og plyndre stedet, men de har opdaget, at en basilisk bebor stedet, og lige nu venter de på, at andre gør noget ved den.

Hulerne

Hulesystemet er en blanding af dværgehaller, sammenstyrtede dværgehaller og halvt udgravne miner.

Genbefolkning

Hvis eventyrerne forlader hulerne, inden de er færdige med at udforske området, vil nogle af de mange væsener i området rykke ind, hvor eventyrerne har forstyrret den skrøbelige magtbalance. Hulesystemet kan ikke ryddes gradvist, da nye væsener vil rykke ind og bebo området. Flokken af ulve (1t8+4), goblinbanden (2t6+6), kæmpe edderkoppen (1) og flodpiraterne (1t10+4) kan finde på at flytte ind i hulerne og gøre det til deres rede, base eller hjem. De vil dukke op, mens eventyrerne slår lejr, og venter til den følgende dag.

Kobolderne

En skare af kobolder er på vej til højen, mens eventyrerne udforsker den. Koboldernes mål er at storme stedet og erobre det. Kobolderne ankommer helt tilfældigt, mens heltene er ved at være færdige med at udforske stedet. Skaren af kobolder er på 200, og de er drevet af profetier og drømme om drager.

Når heltene skal til at forlade hulerne, finder de indgangen belejret af snesevis af kobolder. Den store flok har endnu ikke belejret samtlige udgange, og hvis eventyrerne er hurtige, kan de nå at rende gennem hulerne og

stikke af gennem en anden udgang. Brug kobolderne til at skabe en dramatisk exit på scenariet, hvor eventyrerne i hast forlader stedet, mens kobolderne til lyden af krigstrommer og hyl stormer hulerne fra en anden indgang. Kobolderne har ikke overblik over området og hulerne mange udgange, og de er meget interesserede i at storme stedet end at jage folk, der flygter fra hulerne. Hvis heltene husker undervejs at få undsat ligsamlerne, så de ikke bliver rendt over ende af kobolderne, får spillerne ekstra 100 eventyrpoint.

Omstrejfende væsener

Der er stille i højen, men det sker, at beboerne strejfer omkring, eller at der kommer væsener udefra for at undersøge hulerne. Rul 1t6 hver halve time. På 1-2 tages nedenstående tabel i brug.

1t6	Hændelse
1	Ligæderne strejfer omkring. De har hørt lyde, som lokker dem til. 1t4 ligædere dukker op.
2	En sværm af flaksende flagermus flyver forskrækkede omkring eventyrerne. 1 flagermusesværm dukker op. Forvirring og larm kan tiltrække andre væsener i området. Der er 40% chance for at et andet væsen på listen dukker op.
3	Væsenerne uden for hulerne udforsker stedet – rul 1t4: <ol style="list-style-type: none"> Goblinspejdere på udkig. 2 gobliner har sneget sig ind for at udforske stedet. De har signalhorn med sig, og uden for hulerne ligger 1t4+3 gobliner på lur. Goblinspejderne vil forsøge at undgå konfrontation og stikke af. Kæmpe edderkoppen (1) leder efter et godt sted for en rede. Flodrøverne (1t6+1) forsøger at udforske stedet, men de er ikke så modige, som de har bildt sig selv ind. Sultne ulve (1t4+3) vover sig ind i gangene. Flammer og larm kan stadig holde dem borte.
4	Dragens manifestation – grådighed. Selskabet kan mærke en skælven i klippe, som om noget stort og tungt rører på sig. Måske er det et gigantisk og magtfuld væsen, som vender sig i søvne? Pludselig skyller en bølge af følelser ind over selskabet. De mærker en besynderlig grådighed kommer over sig. Alle i selskabet skal klare et resistens (vilje)-tjek 7. Hvis det fejler, opsluges man af grådighed, hvorved spilleleder dikterer en af følgende handlinger: <ol style="list-style-type: none"> Den grådige person overfalder et andet væsen (ikke en i rejseselskabet) for at tage deres ejendele fra dem. Angrebene varer ved i to runder. Den grådige person forsøger at stjæle en skat fra en i rejseselskabet med lommetyveri og lignende (behændighedstjek+4 vs ofrets sansetjek). Lav tjekket skjult, og hvis det er en succes, overføres ejendelen til den grådige person, når scenariet slutter, eller når ofret opdager at tingen er borte – spilleleder bestemmer. Den grådige person springer frem og erklærer en eller anden skat for sin eller løber af sted for at erklære en skat for sin. Effekten varer i to runder.
5	Dragens manifestation – magtens begær. Selskabet mærker den mentale skygge af dragen bevæge sig hen over hulesystemet. Det som en enorm skygge af magt og væld, der får mørket i gangene til at tætnes sig og fylder luften med en intens kulde. Alle i selskabet skal klare et resistens (vilje)-tjek 6. Fejler det, bliver man opslugt af begæret over at herske over andre levende væsener. Effekten varer i 1t4+2 runder, og hver runde udstikker man ordrer og bestemmelser, og hvis de ikke efterkommes, opsluges man af et frygtindgydende raseri (<i>fordel</i> på angreb, fjender har også <i>fordel</i> på angreb) og angriber den ulydige, indtil denne adlyder eller effekten ophører.
6	Dragens manifestation – frygt. Selskabet kan høre en fjern hjertebanken. Den kommer et sted dybt inde fra højen, og det kan mærkes gennem klipperne. Den kraftige hjertebanken stammer fra noget stort og magtfuldt. Pludselig skyller en bølge af frygt ind over selskabet. Alle skal lave et resistens (frygt)-tjek 6. Hvis det fejler, flygter man i panik i 1t4 runder mod nærmeste udgang.

Hulesystemet

Højen har fire indgange. Stier i området fører i retning af alle fire indgange. Hvis karaktererne går den 'lige' vej til højen ankommer de fra nordsiden, hvor hallen er indgangen. Vælger de at udforske området eller cirkle rundt om højen, finder de andre indgange. Overalt inde i gangene og i rummene ligger faldne dværgekrigere.

De faldne dværgekrigere

Dværgene faldt i kamp. De er iført ringbrynjer, skældpanser og i nogle tilfælde i pladerustninger. De er bevæbnet med økser og hamre. Ligene er indtørrede og mumificerede på naturligvis efter at have ligget i tørre, isolerede grotter og huler i århundreder. Først for nyligt forstyrredes indeklimaet og en langsom forrådnelse er gået i gang. Krikerne ser alle som ud, som om de er faldet i kamp, men ingen steder kan konkrete sår findes. Det er som om en usynlig kraft har slået dem i gulvet uden at efterlade et mærke. Det tydeligste tegn på krigernes mystiske død er deres udstyr, som er besynderligt forvitret, og som nærmest smuldrer bort, når man rører lidt hårdhændet ved det. Den mystiske kraft, som jog livskraften ud af krigerne, har også taget "livskraften" ud af udstyret. Intet af dværgenes udstyr er videre brugbart, og ved brug begynder det at smuldre.

Vestlige del af hulerne (#1-6)

Denne sektion af højen er de gamle kongesale. Overalt ligger faldne dværgekrigere. De faldt tæt i kampen mod dragen. Området er lige nu taget i besiddelse af ligsamlerne, som er ved at stede de faldne krigere til hvile.

#1 Hallen

[Set udefra; dagtimerne] *I siden af højen er der en mørk åbning. Det ligner næsten gabet på et væsen, tomt og mørkt, men som jeres øjne vender sig til mørket, begynder ting i åbningen at afsløre sig. Væggene og gulvet inde i åbningen er belagt med store fliser i godt håndværk, to rad af solide søjler løber ned gennem hallen, og de synes at ende i en stor og imponerende tronstol. Overalt fra loftet hænger der spindelvæv og blaftrer dovent i en mild brise, men der er ingen ro over stedet, snarere en stank af død, som måske rejser sig fra ligene af de mange dværgekrigere som ligger på gulvet. Støv og snavs afslører at de faldne krigere har lægget der længe, meget længe.*

Hallens en halvdel synes at mangle. Det er som om, at en del af hallen er forsvundet bort, og resten nu ligger åben for vejr og vind. Hvad der har blotlagt hallen på denne måde er ikke til at sige, og hvor stor den forsvundne del var, er der ingen tegn på. Salen er knyttet til de rum, som ligsamlerne har kontrollen med.

Tronstolen: Tronen er i grå sten. Den er flot udskåret og dækket med mønstre, men flere steder er det som om dekorationer er blevet flået af tronstolen. I et skjult rum (sansetjek 10) på bagsiden af tronstolen er vokstavle i træ. I vokset har nogen efterladt en gnidret runeindskrift, som kan

tydes med kundskabstjek 16 (10 for dværge). Teksten lyder: *Hjertet i dybet. Det banker. Det er vågnet. Ve os, at vi er dets vogtere. Det banker, det banker.*

Hallen brænder: I aftensolen falder de lave stråler på en helt bestemt vinkel, der får mønstre og mineraler i hallens søjler til at reflektere lyset på en helt unik måde. Den nedadgående sols lys forvandler søjlerne til flammende søjler. Lyset får hallens søjler til at se ud, som om de er levende flammer. Når solens stråler forsvinder under horisonten forsvinder flammerne kun gradvist, da søjlerne holder solens varme i nogle timer derefter, nu på en måde som ligner gløder i søjlernes årer.

At opleve hallens søjler forvandles til flammer og til gløder er et underfyldt syn.

Scene: Ligsamlerne kommer slæbende

Mens eventyrerne er i gang med at undersøge hallen, hører de pludselig støj passagen mod øst. Ud fra korridoren kommer en flok af kutteklædte ligsamlere (se rum #2) med deres tykke rober. De bakser med lig, som de er i gang med at trække ud af salen, og de er fuldstændigt uopmærksomme på eventyrerne. Hvis ligsamlerne ikke bemærker eventyrerne, bakser de ligene ned til passagen mod syd (rum #4). – *Se rum #2 for mødet med ligsamlerne.*



#2 Nordlige fløj

Gulvet er dækket ligene af krigere i rustninger. Ligene er indtørrede og dækket af støv, rustningerne er røde af rust og skrøbelige, flere steder faldet helt sammen i rødt støv. Mellem de talrige lig af dværgekrigere, som fylder kammeret, står en lille gruppe væsener. De er under en meter høje, og de er iført beskidte, skidenbrune kutter med store, dybe hætter, men trods hætternes dybde kan I stadig ane deres lange, brune snuder, som stikker frem af hætten.

En flok på **7 ligsamlere** befinder sig i dette kammer. De er i gang med at rydde op i dværgekadaverne, som de bringer til salen mod syd for der at stede dem til hvile. Kadaverne er levnene af faldne dværgekrigere. Ligenes udstyr er intet værd, og det meste smuldrer, hvis man rører ved det.

Mødet med ligsamlerne

Ligsamlerne har opdaget de mange faldne dværge, som de gerne vil have stedt til ro i et passende stenmausolæum. De kender et, som ligger 5 dagsrejser herfra, som de vil bringe ligene til. Imidlertid har de lige nu mere end rigeligt med at holde ligædere og ådselsluskere på afstand. Ligsamlerne vil derfor gerne betale eventyrerne rundhåndet for at fordrive ligæderne og ådselsluskerne.

De små væsener kan tilbyde adgang til rum #6 (de ved, hvor nøglen er, men de tør ikke selv gå der ind), de kan tilbyde 122 sølvstykker som tak og *1 lykkemønt*, hvis heltene er ferme forhandlere.

Hvad ligsamlerne ved: Ligsamlerne ved ikke, hvor længe stedet har været forladt, men det må være flere hundrede år, og nok mere end en dværgs levetid (ca. 450 år). De har ikke fundet årsagen til dværgenes død, for selvom de ser ud til at være faldet i kamp, er der ingen tegn på det. De har dog bemærket, at der ingen skatte er at finde i højen – i hvert fald ikke i de områder, som de har set. Dem, der dræbte dværgene, tog nok også deres skatte.

På væggene er skåret smukke abstrakte mønstre ind i klippen. Mønstrene består af streger, som snor sig ind og ud af hinanden i komplekse mønstre.



#3 Sydlige fløj

Korridoren fører ind til en nord-syd vendt lang sal, som ender brat nogle meter inde i en vældig sammenstyrning. Mod øst er en åbning til en østgående korridor, men den er spærret af tunge gitre, der går fra gulv til loft. Gulvet er dækket af lig. Dækket af støv og spindelvæv ligger en ene faldne krigere efter den anden iklædt panser og bevæbnet med økser og køller. Det er faldne dværgekrigere, som ligger side om side. Ligene er indtørrede og mumificerede, og de synes at have ligget her urørt gennem århundreder. Langs væggene løber der for oven og forneden et bånd mejslet ind i væggen, og i båndet er runeskrift.

Der er ligger mere end 30 faldne krigere her. Runeskriften på væggen er på et gammelt dværgesprog. De kan tydes med kundskabstjek 16 (10 for dværge), og de er lister over gildemestre og håndværksmestre.

Skjult mellem ligene befinder sig **1 bengnaver**, et kujonagtigt væsen, der er så tyndt og knoglet, at det kan smygge sig ind og ud mellem gitteret. Bengnaveren har lusket sig ind for mæske på ligene, da eventyrerne trådte ind.

Den løse sten: Ligsamlerne har bag en løs sten (sansetjek 12) skjult en lille metalnøgle (til låsen i rum #5) og en læderpose med *1 åndelys (1 antændelse tilbage)*.

Gitteret: Tunge jernbarer er monteret i gulv og loft. De har holdt sig utroligt godt trods det enorme spand i tid. Gitteret er vanskeligt at nedbryde (styrketjek 18). På gitterets sydside er skjult en lille lem (sansetjek 10), som skjuler et håndtag, der halvt sænker gitteret, så man kan kravle over det (den oprindelige mekanik skjult gitteret helt i gulvet, men det sker ikke mere).

#4 Østfløjen

Væggene er bygget op af rombeformede fliser i sort og hvid. Et lag af støv har gjort dem grålige at se på. På gulvet ligger en efter en ligger ligene af en masse dværgekrigere. De indtørrede lig af faldne krigere ligger på rad og række, mange dækket af et ligklæde, og mange af dem er uden rustning og våben.

Mellem ligene går **2 ligsamlere**, som er i gang med at anrette de mange faldne og ved at fjerne panser og plade fra dem.

De to ligsamlere har opdaget en **runestav (se appendiks)**, men de har ikke delt opdagelsen med deres fæller endnu. Det, der har overrasket de to ligsamlere, er, at dette er første skat, ligsamlerne har fundet i højen. De er ikke stødt på nogle skatte endnu, og ud fra højens smukke indretning var overbevist om, at der måtte være dværgeskatte herinde.

#5 Den sammenstyrkede hal

En ubehagelig hørm hænger tæt i luften. Den er til at få kvalme af. Rundt i kammeret ligger dynger af rustne våben og rustninger. Mellem dyngerne ligger små sengelejer af beskidte klæder og ildelugtende halm. Væggene mod nord, syd og øst er bygget op af store kampesten, der er hugget så fint til, at det ser ud til at kampestenene er blevet skabt til at hænge sammen. Rundt langs toppen og bunden af væggene løber et bånd af runer hakket ind i væggene. Mod vest er der ingen væg, men derimod en enorm sammenstyrkning af sten og klipper, og flere steder stikker rester af stenstatuer frem af sammenstyrningen.

De rustne våben og rustninger er værdiløse. De er alle af dværgedesign, og de er blevet indsamlet af ligsamlerne. Runerne på væggene er dværgeruner på et gammelt mål, som ikke længere bruges. De kan tydes med kundskabstjek 16 (10 for dværge), og de er en kongeliste og en dronningliste, som opremser de konger og dronninger, som har regeret over stedet.

Ligsamlerne har bygget deres lejr op her. Små enkle lejer er fordelt rundt i salen, og luften er tung af røgelse, der kommer fra blikkar anbragt rundt om. I lejren er tarvelige klæder, små bundter af røgelse og beskedne forsyninger af mad (14 rationer) fordelt i små sække. Ligsamlerne har ikke nogen skatte.

Døren: Døren er af sten, og den er låst med en kompleks lås (kun dirkes op, hvis man har evnen Dirke låse & omgå fælder. Sværhedsgraden er 6). Døren kan nedbrydes med et styrketjek 18. Nøglen til døren ligger to steder i hulerne (ligsamlernes gemmested i rum #3 og uset på gulvet i rum #12).

#6 Baggemakket

Obs. Døren til kammeret er låst! Se rum #5 for døren.

Døren glider op tavst op og afslører et usædvanligt rum. For et øjeblik er det som om I er trådt ind i en grotte, nærmest en urskov af sten og klippe, da det meste af kammeret er fyldt med smukke drypsten, som hænger fra gulv til loft. Drypstenen hænger tæt, de er tynde og slanke og glinser fugtigt af det vand, som uendeligt langsomt pibler ned af dem. Rundt langs kammerets yderkant er en smal passage, hvor der ikke er drypsten, men hele centret af kammeret er fyldt med dem, og de er umulige at passere igennem. Overalt fra de talrige drypsten lyder der den klare lyd af dråber, der falder mod sten. Væggene herinde er dekoreret med relieffer af noget, der synes at være bjerge.

Væggene er dekoreret med relieffer af majestætisk bjerge. Bjergene er ikke lokale bjerge, men som enhver dværg kan genkende, er de gengivelser af Ginnum-bjergene, hvor dværgene har deres kongeriger under bjergene.

Kammeret er en kunstig drypsstenshule, som er blevet formet gennem mere end tusinde år. Gennem hundredevis af små kanaler, som løber op gennem loftet og op gennem klipper og jord, har dværgene ladet bittesmå dråber af vand pible igennem trækkende sedimentter og mineraler med sig. Over århundreder har det skabt drypsten, som hænger i et tæt lag i loftet – men de små kanaler er flere steder synlige – og drypstenene har vokset sig lange og tynde, indtil de elegante stenspidser er vokset sammen med deres modparter nedefra skabende smukke, tynde og elegant slanke stensøjler, der glimter fugtigt og rigt på farverige mineraler.

Rummet er et underfuldt skue. Hvis spillerne gennemskuer rummets konstruktion, og derved indser dværgenes elegante planlægning og indretning, får de ekstra eventyrpoint (200 i stedet for 100 jf. tabellen med eventyrpoint).

Sydlig del af hulerne (#7-12)

Rummene i dette område er sammenfaldne dværgehaller. Hallerne var oprindeligt pragtfulde bygningsværker, men næsten ingen af dem er intakte længere. Også her ligger der overalt faldne krigere.

#7 Spisekammeret

Inden ankomst til kammeret: *Nede af korridoren kan I høre smaskelyde. Slubrende, smaskende lyde, som af nogen, der spiser højlydt. Af og til blander sig lyden af et knæk og et smæld, der synes at være lyden af knogler, der flækkes.*

Ved ankomst til kammeret: *Foran jer åbner sig et rum. Det har to udgange. En i midten af nordvæggen og en i midten af østvæggen. Overalt på gulvet flyder det med knogler og kadavere, med rustningsdele og våben. Ligene er indtørrede og helt visne, og de er blevet revet i småstykker. I det nordvest lige hjørne ser I kilden til de smaskende lyde. Fire grå skikkelser i lasede pjalter, halvnøgne med kroppe dækket af sår, der ikke bløder, sidder på hug omkring nogle kadavere. En af dem er ved at flå armen af et kadaver, mens det sætter sine tænder i indtørrede kød.*

De smaskende lyde: Lyden kommer fra **4 ligædere**, der er i gang med at feste på ligene af dværgekriegernes kadavere. Ligæderne sidder ovre i kammerets fjerneste krog, hvor de er opslugt af spisningen. Der er fordel på at snige sig forbi ligæderne. Ligæderne er desuden ikke videre fjendtlige, så

længe ingen rører deres kadavere, og i deres grådighed er de lette at bestikke med ligrester.

På den ene væg har nogen ridset dværgeruner. De tydes med kundskabstjek 16 (10 for dværge) og beretter: *Den er vågnet, men vi skal stede den til hvilke igen, så verden kan sove sikkert.*

#8 – Nichen

I nichen ligger en dyngede faldne krigere. Det synes som om en flok af krigere måske er faldet i kamp samlet. Hvor nichen oprindeligt førte hen er ikke længere til at sige, men en gang var en korridor her. Nu gemmer sig **1 ligæder** sig mellem de faldne krigere. Ligæderen har hørt eventyrernes komme, og den har skjult sig mellem ligene, mens den venter på at kunne overfalde eventyrerne i et baghold.

#9 – Den halve hal

Da I træder ind i rummet, har I fornemmelsen af at træde ind i resterne af noget, der engang var en kæmpe hal, men nu er de sammenstyrtede ruiner. Væggene er enorme stenblokke, væltet sammen hulter til bulter, og flere steder kan I se rester vægmalerier og mosaikker mellem stenblokkene. Mod øst, vest og syd er der udgange, mens hallen mod nord ender i en stenmur, smukt tilvirket med en glat flade. Den eneste væg i hele hallen, som endnu er intakt. Også her finder I faldne dværgekrigere, men det ser ud til at de for nyligt er blevet skubbet rundt på. Deres rustninger er brudt op, kødet er flået af knoglerne, og mange af dem har fået flækket deres ben.

Grottens nordlige væg afskærmer et rum – for yderligere detaljer se rum #18.

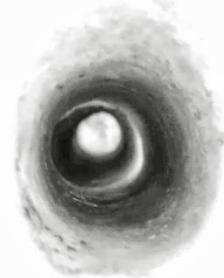
#10 – Det sammenstyrtede kammer

Passagen leder ind til et kammer eller måske en sal, hvis sydlige ende er styrtet sammen. I nordvæggen er en sammenstyrtet udgang. Væggene er dekoreret af støvede malerier, der synes at afbillede uddrag af forskellige myter og legender, som kun højens beboere kendte. Ligene af dværge her er ikke krigere. De er iført de smuldrende rester af dyre rober med falmede farver og et gråt lag af tøv. De ser ikke ud som om de er faldet i kamp, men snarere som om livet er blevet pustet ud af dem, og de er faldet om.

Herinde faldt de sidste af dværgene. Det var ikke krigere men håndværksmestre, som gav deres liv til at forsegle højen og fange dragen. Et af ligene knuger en guldring (15 guld) i sin hånd. På væggene er der ridset dværgeruner, og de kan tydes med kundskabstjek 16 (10 for dværge): *Hjertet i dybet banker, og vi kan ikke længere holde Den store grådighed tilbage. Vore krigere har svoret at give deres liv, så vi kan fange den i vort rige og forsegle det indefra, så den*

ikke undslipper. Vi giver vore liv for at fange den. Læser I disse ord, er verden ikke sikker længere, da vort rige ikke længere holder på den.

Den sidste dværgekat: Hvis ringen tages, høres et dybt brøl runge gennem hulerne. Det er et lang, rædselsvækkende brøl, der får støv og løse sten til at falde fra lofterne, og højen til at skælve. Det ringer for ørerne, da først brølet langt om længe ophører – alle skal klare Resistens (Drage-magi) 10 eller tage 1t12 i skade.



I næste nu mærkes en stormvind gennem gangene, som om en voldsom kraft nærmer sig kammeret i en rasende fart – alle karaktererne kan mærke, at noget voldsomt er på vej. Giv spillerne en chance for hurtigt at beslutte sig for, hvad de gør med ringen. Smider de den fra sig? Holder de fast i den? Beholder den, men gemmer den væk i en pung eller lignende? Kort efter at der er gjort noget ved ringen, kommer en flammerød skygge buldrende.

Det er som om et mægtigt væsen kommer buldrende mod jer. Men der er intet at se. Ikke til at begynde med, men så bliver noget synligt. En usynlig kraft omgivet af flammegnister, hvis form er en skællet krop, enorme kæber og vældige kløer. På væggen ser i den usynlige krafts skygge, som bølgen skyller ind over jer. Hvad end det er, så kaster det skyggen af en drage på væggen! Kraften skyller forbi jer, kaster jer omkring, skubber og støder til jer. Fylder jeres munde med en smag blod og guld – og så er det borte, forsvundet gennem væggen, efterladende jer i mørket og stilheden.

- Hvis ringen blev kastet væk: Den er nu borte. Hvor den lå gløder endnu varmt.
- Hvis ringen blev lagt i lommen etc.: Der er brændt hul stoffet, og hvis der lå andre skatte, er de ligesom ringen borte.
- Hvis ringen holdes fast på: Ringen bliver glohed og brænder et mærke i huden, inden den pludselig forsvinder. Smerten fra brændemærket gør 1t6+2 i skade og giver *ulempe* den næste halve time, medmindre trolddom anvendes til hele skaden.

Obs. Dette finder kun sted, hvis eventyrerne ikke har konfronteret dragen allerede (se rum #18).

#11 – Sydøstsalen

Gangen fører til en stor sal. Overalt i hallen ligger faldne dværgekrigere. De er faldet tæt, side om side. Salens væggen er dekoreret med smukke mosaikker af paladser og monumenter rejst i dalene mellem bjergtinder. En dyb tavshed hviler over salen.

Salen er tom.



#12 – Mosaikkammeret/Den forvirrede ogre

Væggene er dekoreret med tusindvis af små fliser, der forvandler dem til en gigantisk mosaik og et samlet billede af mørke skovlandskaber med dunkle bjerge i horisonten igennem hvilke skarer af dværge marcherer mod en flammende høj. Jeres opmærksom er dog imidlertid optaget af den enorme skikkelse iført beskidte skind, som sidder på gulvet. Selvom den sidder ned, er dens ansigt i øjenhøjde med jer. Dens blodskudte øjne og gustengule hud fortæller jer, at det er en ogre! Ogren ser ud om den er fordybet i tanker, da I træder ind og forstyrrer dens tankerække.

Ogren Rrefsni: En ogre og dens fæller trængte ind i grotterne. Fire ogres kom ind via østkorridoren, gik gennem forsænkningen (rum #17), hvor de mødte basilisken, og efter en kort og brutal kamp valgte ogren at flygte. Dens venner nåede ikke så langt. De endte som stenstatuer, og den sidste ogre er opslugt af vrede og sorg over tabet af sine fæller. Rrefsni er mere interesseret i at få hævn over basilisken end

at overfalde eventyrerne, og den vil ligefrem alliere sig med dem i kampen mod basilisken.

Væggens billeder: Mosaikkerne dækker væggene hele vejen rundt, og sammen udgør et samlet motiv, som gengiver et skovrigt landskab med bjerge i baggrunden. I mosaikkens forgrund ses hære af dværge komme marcherende gennem skovene. De marcherer fra begge sider mod et centralt punkt, som forestiller en høj midt i skoven, hvorpå en kæmpe flamme blusser op. Midt i flammen på højen er den sorte silhuet af et frygtindgydende væsen med voldsomme kløer, en skællet krop, store vinger foldet ind langs kroppen, et enormt gab sat med sylespidse tænder og et onskabsfuldt blik i øjnene, der på mystisk vis fylder beskueren med en instinktiv frygt, og det opleves som om et dyb brøl flænger grotternes stilhed. En kold gysen render ned langs ryggen på den, der kigger på billedet.

På gulvet ved den ene væg ligger en nøgle (det er nøglen til døren i rum #6).

Østlige dele af hulerne (#13-17)

Grotterne i området er alle en del af et gammelt minekompleks, hvor ædelmetaller, mineraler og ædelstene blev udvundet af de driftige dværge. Siden har støvet lagt sig, de bærende stolper er rådnet bort, og gangene er en efter en styrtet sammen under århundredernes gang. Også her ligger ligene af dværgekrigere.

#13 Ådselsluskerens rede

En besynderlig stank af råd og død rammer jeres næsebor, da I træder ind i grotten. Den ene halvdel af stedet har jævne og fint tilhuggede vægge med glatte sider, og den anden halvdel er ujævne og rått tilhuggede med tydelige tegn på at være faldet delvist sammen. Der er udgange mod nord, syd, øst og vest, men gangen mod syd er styrtet sammen. Rundt på gulvet ligger resterne af dværgekrigere. Ligene bærer tydelige spor af at være blevet ædt. Netop da hører I lyd fra en korridor, og da I kigger i den retning ser I et besynderligt insektagtigt væsen med en langstrakt segmenteret krop, 3-4 meter i længden, som ender i et knudret insekthovede, hvorfra en klump af tentakler snor sig om hinanden.

I grotten holder **1 ådselslusker** til, når den ikke strejfer omkring i de tilstødende grotter. I ådselsluskerens nærhed gemt under loftet er **1 tentakkelbæst**, som ynder at røve det bytte, som ådselsluskeren lammer.

Mødet med ådselsluskeren og tentakkelbæstet

Ådselsluskeren mæsker sig i ligene, der ligger i gangene, og den holder andre ådselsædere nede med sin evne til at

lamme de levende. Et tentakkelbæst er blevet tiltrukket af kampene mellem ådselsæderne. Den gemmer sig under loftet fra ådselsluskeren, hvor den stikker af med de væsener, som ådselsluskeren lammer med sine tentakler.

- 1) Hvis karakterer bliver lammet af ådselsluskeren og efterladt af deres allierede, vil tentakkelbæstet samle dem op og gemme dem i sin rede.
- 2) De fangne ofre bliver fæstnet i loftet af tentakkelbæstets slim (rum #14 eller rum #15), indtil den er sulten nok til at spise dem. I modsætning til ådselsluskeren vil den gerne have sit kød friskt.
- 3) Heltene har nu en chance for at finde deres forsvundne kammerat(er) eller for at undslippe tentakkelbæstet.

#14 Udgravningen

Den ujævne minegang fører til en ny grotte. Også her er ligger ligene af dværgekrigere, men det ser ud til, at det indtørrede kød er blevet ædt for nyligt. I den nordlige væg ser det ud til, at der har været en større sammenstyrning, og gulvet i området er fyldt med løse klippeblokke. Ved en sydlige væg står en statue af en dværg. Statuen holder en lampe frem i den ene hånd, og i den anden holder den en hakke. I lighed med alt andet herinde er statuen dækket af støv.

Grotten er en resterne af en mine, hvor tømmeret, der bag mineskakterne er rådnet bort, og gangene er kollapsede. En gang gravedes der efter guld og ædelstene, men nu har støvet lagt sig over stedet. Statuen er en slags skytsbillede, der skal vove over minegravere – kundskabstjek 14 (dværg 8).

#15 Den vestligste grotte

Gangen gennem klippen fører til en ny grotte, som tydeligvis er blevet formet af sammenstyrninger. Væggene er hele vejen rundt ru og ujævne klippevægge formet af minegraveres hakker og af senere tilkomne sammenstyrninger. Undtagelsen er grottens vestvæg, som er en jævn og solid stenflade, hugget glat og fin.

Grottens vestlige væg afskærmer et rum – for yderligere detaljer se rum #18.

#16 Nordgrotten

To passager glider sammen og fører begge ind i en grotte, hvor der overalt på væggen er tydelige tegn af minearbejde. På gulvet ligger ligene af dværgekrigere, mindst seks af dem, og mellem dem er løse sten og klippeblokke, og overalt på væggene er der tegn på hakkers virke. Grotten er højloftet,

og oppe under loftet hænger et virvar af drypsten. Mellem stenene synes mørke skygger at bevæge sig. Måske er det faklernes flammeskærs dans, der får drypstenenes skygger til at bevæge sig, eller er der mere deroppe?

Grotten er en gammel mine med tydelige spor efter dværgenes udgravning. På gulvet ligger flere dværgelig. Oppe mellem drypstenene, som er vokset frem længe efter at grotten ophørte med at være en mine, gemmer **1 sværm af flagermus** sig, som flakser skræmte omkring, hvis eventyrerne forstyrrer dem.

#17 Forsænkningen

Grotten er højloftet, har groft tilhuggede vægge, og det ser ud som dens vægge er hugget til at tålmodige hug med hakker og spader. Klippevæggene kaster glimtende skær tilbage mod jer, og I kan se flere udgange rundt langs grottens vægge, men alle på nær passagen i nordvæggen befinder de flere meter over gulvet, hvorfra de giver udsyn over tre besynderlige statuer. Rundt på gulvet står tre enorme skikkelser, hver især omtrent 3m høje, iført skindklæder og bevæbnet med vældige køller, står de tre statuer som imponerende monumenter bygget af nogen, som har gjort et omhyggeligt stykke arbejde med at lave tre livagtige statuer. Statuerne forestiller ogres, og de er så detaljerede, at det ser ud som om, at de kunne hvert et øjeblik det skal være springe til live.

Rundt om på gulvet står stenstatuerne af tre ogres. Alle er de i en drabelig position svingende køller og angribende et eller andet. Statuerne er alle tre forstenede ogres. Kun en undslap (rum #12). I grotten befinder sig **1 basilisk**, som gemmer sig oppe på kanten i det nordvestlige hjørne. Passagen mod nord skrånede nedad. Grotten er en del af dværgenes miner, hvor de har udvundet mineraler og krystaller. Overalt på væggene glimter små flager af krystaller, men intet i et omfang, som er besværet værd.

Skat: Ubemærket bag en af ogre-statuerne ligger en sæk, som ogren tabte. I sækken er fem dagsrationer, 300 sølvstykker, to trylledrikke (*helbredelse*), en flaske svæveolie og en guldring (5 guld).

Skrænterne: De fire skrænter er alle 3m høje. De er relativt lette at klatre på, men de har mange skarpe kanter. Klatretjek 8 (med reb 4). Hvis et klatretjek fejler med 1-4, formår den klatrende ikke at bestige skrænten, og hvis tjeppet fejler med mere end 4 (eller der rulles en ren 1'er), skærer den klatrende sig på klippesiden (1t8 i skade) eller rebet skæres over.

De centrale dele af hulerne (#18)

#18 Det sidste kammer

Der er ingen vej ind til dette kammer. Udgangene er muret til, og dværgene valgte stedet til at holde dragens hjerte indespærret. Det er op til spillerne selv at gennemskue, at der ligger et kammer skjult, og at de er nødt til at tvinge sig vej ind. Enten ved at slå væggene ned eller bruge magiske ting, kan de finde ud af, hvad gemmer sig herinde. Hvis spillerne overbeviste om, at der er en skjult dør eller anden løsning til at komme ind i kammeret, og de bliver ved med at lede efter den, kan du lade deres karakterer finde spor af tilmurerede døre, som viser, at i stedet for skjulte døre, er dørene forseglede. Murene kan ikke slås ned med et enkelte styrketjek, men en kort stunds arbejde (20-30min), lader et hul blive lavet, så man kan komme ind.

Luften er støvet, og der er en underlig stank inde i kammeret. Rummet er næsten helt tomt. Fra dets midte kommer et gyldent lys. Her står en simpel sokkel, og på soklen er en kæmpestor gylden ... ting. I første omgang er det ikke helt til at sige, hvad det er. Tingen er omtrent en halv meter i diameter, uformelig, og ser ud som om den lavet af eller beklædt med guld. Genstanden står på soklen, og det er som om den skinner af egen kraft. Mens jeres øjne falder på den, kan I mærke, at det er som om en voldsom kraft vågner, og som at det stirrer på jer. Så går det op for jer, at det er et gigantisk hjerte af guld, I stirrer på.

Rummet er næsten tomt. På væggene er der skjult dværgeruner, der er designet til at holde ting indespærret i

kammeret. I midten af rummet er en simpel stensokkel, og det eneste af relevans er **Dragens hjerte (se appendikset for detaljer)**, som står i midten af rummet.

Dragen blev i fordums tid besejret, men den blev ikke dræbt. Dertil var den for magtfuld, så i stedet blev hjertet skåret ud af den og indespærret i dette kammer, og dragen har i mere end tusind år været indespærret i højen, hvor dværgene gav deres liv, og mens dragen i sin grådighed åd alle skattene i højen, blev den fanget.

Eventyrerne har meget få muligheder. Hvis de har et dragedræbersværd eller lignende dragedræbevåben, kan de ødelægge hjertet, og dræbe dragen en gang for alle, og ellers står valget mellem at efterlade hjertet mere eller mindre skjult eller at tage det med sig.

Dragen ved, at stammen af kobolder er på vej, den har selv kaldt dem til, men den vil hellere være i besiddelse hos en eventyrer eller endnu bedre troldfolk, end den vil tilbedes af kobolderne, da troldfolk er en langt bedre kilde til magt. Dragen vil derfor friste, lokke, bede om eller true heltene til at tage den med sig – og den vil lokke troldfolk til at indgå en pagt med sig.

Hvis en spiller indgår en pagt med **Dragens hjerte**, udlever da beskrivelsen af Dragens hjerte til spilleren, og ellers ikke. Hvis spillerne ikke indgår en pagt med Dragens hjerte, bliver den kort efter hjemkomst til fæstningen stjålet, inden eventyrerne kan nå at tjene penge på den eller studere den. Spillerne får ikke udleveret beskrivelsen af Dragens hjerte.

Appendiks: Monstre

Ligsamlerne

Skjult under store kutter, som slæber hen over jorden, brune af støv og fyldt med beskidte fugtpletter, er ligsamlerne med deres knapt trekvarte meter i højden et besynderligt syn, indtil stanken fra deres beskidte kutter smurt ind i rådne ligsafter rammer næseborene.

Deres lange brune snuder stikker frem af hættten, når de kigger op på folk, de snakker med, og deres øjne er sort-brune og venlige som en hunds at se på. Når de snakker og lytter vibrerer deres knurhår.

Ingen ved rigtigt hvad ligsamlerne er for et folk, eller hvordan de ser ud under kutterne, og ingen har haft lysten til at se nærmere efter.

Ingen ved hvorfor, men ligsamlerne rejser rundt som nomader i vildmarken, hvor de samler de døde ind og forsøger at give dem en passende begravelse, så de døde kan uhindret søge videre til dødsriget. Om de også spiser ligene er uvist, eller om det kun er noget de gør for væsener, hvor konsummeringen af liget er en del af gravskikken vides ikke.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11 (Nekromanti 16); Morale 11; Angreb våben+1; 1t6

Ligstank: Der er en stank af død omkring ligsamlerne fra de døde, som de samler ind. Stanken får det til at løbe i øjnene og giver kvalme. Alle, der er inden for 3m af en ligsamler, skal klare et Resistens (stamina)-tjek 8. Hvis det fejler med 4 eller mindre, har man kvalme og *ulempe* på sine handlinger i 1t4 runder. Hvis det fejler med mere end 4, kaster man op i 1 runde - og kan intet gøre imens – og derefter har man *ulempe* på sine handlinger i 1t6 runder.

Snakkesaglige: Ligsamlere er sociale væsener, og de kan godt lide at snakke. Alle parlay-handlinger, der indleder samtaler (vær hilset, bælle, veltalende etc.) har fordel.

Kujoner: Ligsamlere er kujoner, og de har +4 forsvarsbonus, når de foretager retrætehandlinger.

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

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.

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 – ogrens kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Goblin

Små, hæslige monstre med sorte øjne, der gløder vagt rødt i dæmpet belysning. Grove træk, og et indædt had til dværge, som kun overgås af deres kujonske natur. Gobliner er ferme jægere, men de blændes let af sollys.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd+2; skade 1t6

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

Kæmpe edderkop

Edderkopperne er på størrelse med en stor hund. De ynder gerne at sidde højt og beskyde ofrene først og der efter angribe direkte.

- Forsvar 13; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 15; Angreb: 1 bid+6; Skade 2t4+1

Gift spyt: Angreb+2; rækkevidde 5 meter. Rammes man af giften slå man et resistens (gift) 10-tjek eller ha ulempe op alle slag i 1t6-udholdenheds modifikation minutter, minimum et halvt minut. Kan anvendes en gang om dagen.

Netkast: Angreb+4; rækkevidde 5 meter. Et stråle af klistret spind rammer eventyren. Denne slår et Behændigheds slag: 10 eller mindre, eventyre kan ikke bevæge sig og har ulempe på alle handlinger indtil spindet er væk. 11 eller mere, eventyren har ulempe på alle handlinger indtil spindet er væk. Kan anvendes to gange om dagen.

Ådselslusker

Ådselsluskere er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udseende, insektagtigt hoved, der ender i en klump af vridende tentakler. Ådselsluskere lever af lig og af levende væsner, som de har lammet med giften fra deres tentakler.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift.

Lammende gift: Ofre skal klare et resistens 13 eller blive lammet i 1 time. Hvis ådselsluskeren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.

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

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 skrunkne 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 at 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 friskslagt væsen giver knoglerne fordel på bestikkelse.

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

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.

Flagermusesværme

En af gangen er flagermus harmløse, allerhøjest en smule distraktion, men en hel sværm kan forvirre, skabe panik og rive og skramme folk. Sværmen af flagermus flakser omkring, og medmindre drevet af trolddom bevæger sværmen sig tilfældigt rundt, indtil den kan finde en udgang eller der er ro over stedet.

- Forsvar 10; Tærskel (område-effekter 8); Sår 6; Resistens 8; Morale 10 (ild 6); Angreb: Rifter og skrammer+2; skade 1t4+forvirring.

Sværme: En del magi og effekter virker ikke mod sværmen, da f.eks. en forgiftet daggert højest vil såre en blandt mange flagermus. Tilsvarende er flagermus vanskelige at påvirke med sociale effekter. Sværmen har ikke en regulær tærskelværdi, da kun områdeeffekter kan påvirke sværmen.

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er flagermusene mere tilbøjelige til at flakse uden om fakler og lignende (Morale 6 mod ild).

Forvirring: Personer fanget i sværmen, skal klare et resistenstjek (viljestyrke/mod) 10. Fejles tjekket, er personen forvirret og skal klare et visdomstjek 8 for at kunne handle. Tjekket skal laves hver runde, personen er fanget i sværmen. Fejler resistenstjekket med mere end 4 point, er personen også ramt af panik: *ulempe* på alle handlinger, så længe vedkommende er i sværmen og i 1t4 runder derefter.

Flodpirat

Pirater er søfolk, der har sat sig for at røve og plyndre andre. De fleste piratbesætninger er et etnisk miks af folk fra alskens kystkulturer, som frivilligt eller ufrivilligt er endt i pirateri. Pirater er berygtede for deres manglende moral, og deres dumdristige kampstil, som er rig på vilde stunts og unfair tricks.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 11; Morale 11; Angreb: Huggert+6; skade 1t6+2 eller Armbrøst+4; 1t8+2

Ekstrem succes (18-20): Piratstunt – piraten laver et beskidt trick eller en sej manøvre, og modstanderen har enten *ulempe* på angreb indtil slutningen af næste runde, eller piraten har *fordel* på næste runde.

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 modstandere 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.

Koboldhøvding

Nogle kobolder vokser sig større og stærkere end andre, og de bliver til koboldstammernes høvdinge, og fra den position er de despotiske herskere, der hersker med blanding af frygt og nederdrægtigheder.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (undvige 15); Morale 12; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+1.

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.

Appendiks: Magiske skatte

--- --- --- *klip ud og giv spilleren* --- --- ---

Dværgenes runestav

Runestaven er 40cm lang, 5cm i diameter og lavet af sølv (150 sølv). Siderne er dekoreret med dværgenes hemmelige og kraftfulde runer, som det svider i øjnene, når man forsøger at læse dem.

Dragens fald: En gang dagligt kan runerne aktiveres til at styrke stavens bærer i kamp mod drager og dragemagikere. Inden der rulles skade, kan runestaven aktiveres, og der lægges +2 til skaden.

Beskytter mod dragetrolldom: Runerne er et værn mod drager og dragetrolldom. Runestaven kan modstå selv de mest drabelige former for dragetrolldom og drageild. Runestaven giver bæreren på *fordel* på resistenstjek mod dragemagi og +4 bonus på resistenstjeks mod drageild.

Når stavens bærer udsættes for dragemagi eller drageild, gløder sølvstavens runer med magisk kraft.

Nøgle til dværgenes hemmeligheder: Stavens ejer har *fordel* på kundskabstjeks om dværges historier, legender, traditioner, myter og lignende.

Dværgenes arv: Sølvrunestavene er legendariske magiske skatte, som alle dværge er vokset op hørende historier om. For dværge er de en del af deres folks stolte klenodier, og dværge betragter derfor sølvrunestavene for dværgenes retmæssige ejendom. Ikke-dværge i besiddelse af runestaven har *ulempe* sociale tjek over for dværge, medmindre de rent undtagelsesvist tolererer midlertidigt, at ikke-dværgen bærer på runestaven.

Dragens hjerte

Dragens hjerte blev skåret ud af dens besejrede krop for mere end tusind år siden. Dragens hjerte er omtrent en halv meter i diameter og ligner et forvokset menneskehjerte beklædt med guld – og måske er det ligefrem et menneskehjerte? Luften omkring Dragens hjerte er ladet med magisk kraft, og det føles som om en mægtig kraft, usynlig og magtfuld, ruger over hjertet og holder øje med det, og hvem end der bærer det.

Begrænsning: Dragens hjerte er en unik magisk skat, og den skal vises frem til spilleren inden missionens begyndelse. Sker det ikke, virker Dragens hjertes magiske kræfter ikke, men de negative effekter gør fortsat. *Dragens hjerte kan ikke frivilligt gives bort.*

Hærder dragetrolddom: Drage-magikere får +2 bonus på deres tjeks mod at komme til skade, når de bruger deres magiske evner mere end tre gangen om dagen. Drageformularer har ekstra +2 på deres magiske angreb.

Dragens vilje: Dragen tolerer ikke at andre kræfter øver indflydelse på ejeren af Dragens hjerte. Ejeren har *fordel* på resistens-tjeks, der påvirker ejerens fri vilje, hypnotiserer og fortryller ejeren eller fylder ejeren med frygt.

Dragens hjertebanken: En gang dagligt kan Dragens hjerte overtage ejerens hjertebanken. Hvis ejeren er døende men ikke død (reduceret til negativ antal livspoint), kan Dragens hjerte fylde ejeren med livskraft, og i stedet for ejerens hjerte banker, gør Dragens hjerte det. Runden efter at ejeren gik på negativ, fyldes ejeren med livskraft og ryger straks op på 10 livspoint (dog ikke flere end ejeren har maksimalt). Når ejeren modtager heling eller førstehjælp, begynder ejerens eget hjerte at banke igen i stedet for dragens.

Dragens arvefjender: Dragens hjerte hader dværge, og dens had forgifter dværge. Dværg i nærheden af Dragens hjerte skal dagligt lave et resistens (gift)-tjek med *ulempe* mod 6. Fejler tjekket, forgiftes dværgen af dragens had, og dværgen tager 2t10 i skade, som ikke kan heles med førstehjælp. Ejeren kan desuden en gang dagligt koncentrere dragens had til dværge til at angribe en dværg: magisk angreb+6 mod dværgens resistens. Hvis det er succesfuldt, tager dværgen 2t10 i skade.

Styrker dragen: Dragens hjerte har en frygtelig indflydelse på andre magiske ting underlagt dragens vilje. Disse magiske tings negative effekter på ejerne bliver sværere at modstå – ejerne har *ulempe* på deres tjeks.

Dragende: Dragens hjerte har sin egen vilje. Den vil have sin ejer til at udstikke ordre og herske over sine omgivelser. Hver gang ejeren modsiges eller gives en ordre af en ven eller allieret, skal ejeren klare et resistens (vilje)-tjek 7. Hvis det fejler, kan ejeren ikke acceptere ordren eller buddet, men bliver nødt til at lange ud efter personen med vold eller udstede en kontraordre.

