

Bastardkongens bule



Inde i en bjergkæde, hvor bjergene er bundet sammen af en ældgammel akvædukt, der i mere end 1000 år har bragt vand til de tørre egne i Hinterlandet, ligger der skjult huler og miner bygget af akvæduktens bygherrer. For nyligt overtog den udstødte bastardkonge, en gambler, nogle af disse glemte huler og indrettede et nyt sted for hazardspil.

Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

Anvendelse

For nogen tid siden slog en spillefugl sig ned ved teltlejren, som omgiver fæstningen ved kanten til Hinterlandet. Her oprettedes hasardspil i stor stil, og mange eventyrere blev franarret de skatte, de havde vundet sig i vildmarken ved at sætte livet på spil under udforskningen af de mange ruiner. Fæstningens kommandant, Lucinius, smed spillefuglen ud, da hans spillebule forstyrrede roen i teltlejren og skabte mange problemer.

Siden har spillefuglen slået sig ned i en ruin ude i vildmarken og har her genoprettet spillene til stor skade for livet i Hinterlandet. Bastardkongen, som spillefuglen, nu kalder sig, har oprettet et lille domæne, hvor hans håndlangere og røvere beskytter rejsende, som ankommer til stedet for at spille deres ejendele bort. Skyldnere straffes hårdt, og svindlere endnu hårdere. Mange tilrejsende lader sig lokke til bastardkongens haller, hvor de deltager i spillene med de plyndringsgods. Følgen har været at jagten på tyvekoster og plyndringsgods har taget til, og stadig flere rejsende i Hinterlandet og omegne bliver røvet.

Kommandant Lucinius har beordret jer til at stille på hans kontor. Han kigger på jer med et strengt blik, og beretter for jer, at ud i vildmarken holder en slyngel til, som kalder sig Bastardkongen. Han lokker til folk til sig med løftet om, at de kan spille sig til rigdom og velstand, men han snyder dem. Hvad værre er, at man røver fredelige rejsende for at skatte rigdomme, som de kan spille bort. Slynglen har sin base i en gammel ruin en gren af bjergene, som løber langs marsklandet. Området er til at kende på sin legendariske akvædukt, som spænder mellem bjergene. Det er fire dagsrejser herfra. Målet er at standse Bastardkongen en gang for alle. Lønnen for opgaven er 25 dukater pr mand, og en bonus for bastardkongen, 20 dukater død, 50 dukater levende. I får desuden plyndringsretten til hulerne, men ikke til bastardkongens tyvekoster, da de skal returneres til røvernes mange ofre.

Rammen

Bastardkongens bule er en besynderlig hule, der er forbundet på kryds og tværs af lodrette skakter, der giver spillerne flere veje ind. Den førsteudfordring er imidlertid at komme ind i hulesystemet, og det begynder med lejren ude foran bjerget. Hulesystemet ligger inde i et bjerg højt oppe af bjergsiden. Overordnet er hulesystemet delt i to halvdele, og et sted er vejen fra en sektion til anden kun gennem klippen selv. Hulerne er bygget af dværge, og derfor er ruinens konstruktioner af høj kvalitet, men tingene er aldrig blevet bygget færdig.

Baggrund

Da milen-folket anlagde akvædukterne til at føre vand fra bjergene i nord til landene i syd, byggede de enorme akvædukter, som førte vandet hundredvis af kilometer via kunstige stenbroer, som spændte fra bjerg til bjerg og nogle steder ledte vandet gennem kilometer lange kanaler gravet direkte gennem bjergene. Disse massive bygningsværker krævede tusindvis af arbejdere samt ekspertisen fra de bedste dværgebyggere, som ankom til riget og gjorde muligt at bygge akvædukterne. Monumenterne efter dette enorme projekt står endnu tusind år efter riget forsvandt og blev glemt.

Nogle af akvædukternes strækninger fører vandet gennem bjerge, og da kanalerne blev bygget, byggede dværgene kamre og rum midt ind i bjergene, hvor arbejdere og ingeniører kunne planlægge og arbejde med konstruktionen af akvædukterne og kanalerne. Siden stod de tomme, og gennem århundrederne er mangt et sært væsen flyttet ind i kamrene.

I den vestlige arm, der løber fra bjergkæden i nord spænder akvædukterne mellem adskillige bjerge, og vandet føres gennem nogle af dem. I et af disse bjerge er der et tilhørende hulesystem, og det er beboet af Bastardkongen og dennes undersåtter.

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. Nede på krostuen forlyder det, at Kommandanten fordrev en spillefugl, der snød og ruinerede folk ved teltejren, og kommandanten vil nu helt af med fyren, som har slået sig ned i vildmarken, hvor folk rejser langt for at spille. Hvad end man gør, så skal man vogte sig or at spille med ham.
2. På markedspladsen forlyder det, at der er en spillebule ude i ødemarken, og det vrimler med røvere, pirater og ransmænd. De spiller om tyvegods, som de har taget fra fredelige rejsende.
3. På en skænkestue berettes det, at kommandanten har udstukket en dusør på en, der kaldes bastardkongen, der skulle være herren over alle spil. Det er første gang, at kommandanten har udstukket en dusør på nogen.
4. Bjergene i Hinterlandet er rige på ruiner og bygningsværker af dværgehånd, forklarer en erfaren eventyrer, og disse steder kan man være heldig at finde fantastiske dværgehånd værk og magiske ting, men forvent at de er skjult bag hemmelige døre og dødsensfarlige fælder.
5. En lusket person hvisker, at hvis man vil finde frem til Bastardkongen, skal man kigge efter tegn i ødemarken. Der er snittet særlige mærker ind i træerne, som fører ud til Bastardkongens tilholdssted. Følges rådet, får karakteren *fordel* på et af sine rejsetjeks.
6. Et par hinterlandske jægere fortæller om de lokale jagtforhold. For 5 sølvstykker kommer de med nogle gode råd, som giver *fordel* på et rejsetjek foretaget på første eller anden dagsrejse.

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

Udforskning af området: 75 point for hvert kortlagt rum (op til 1725 point)

Fælder & Mysterier:

- Mysterier: Stenværkeren 100/200 point
- Mysterie: Det tavse skrig 100/200 point
- Undere: Kokonen 50 point
- Undere: Bjergpest 50 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).

Hulesystemets opbygning

Hulesystemet er en udfordring at nå op til. Det ligger inde i et bjerg, og det ligger højt oppe på bjerget. Heltene skal op til viadukten eller bestige bjergets sider for at komme ind. Selve hulesystemet består af to sektioner. Den ene sektion er beboet af bastardkongen, og den anden del rummer levnene fra stedets oprindelige bygherrer, og det område er inficeret af sære ting. Der er kun få overgange mellem de to sektioner, som ligger lige op og ned af hinanden.

Hulesystemet er bygget over flere etager, som er bundet sammen af lodrette skakter.

Genbefolkning

Hulesystemet har meget få naturlige beboere, og fordrives de, vil der gå lang tid, før der kommer andre og tager bolig i deres huler. I bastardkongens område vil der løbende blive sat nye og eventuelt flere vagter, så længe Bastardkongen er der til at organisere væsnerne. Falder bastardkongen, vil hulernes beboere snart være i struben på hinanden, indtil der kommer en ny leder, eller de får dræbt hinanden. Derefter vil hulesystemet atter stå tomt i lange perioder. Med andre ord er dette ikke et hulesystem, der som sådan genbefolkes, men så længe der er en bastardkonge, vil vagter blive posteret og blive forstærket efter hvert besøg heltene foretager.

Omstrefjende væsner

I sektionen, der er 'ubeboet', er der ingen omstrefjende væsner. I bastardkongens område er der en chance hver halve time for at løbe ind i nogle af stedets beboere eller gæster. Rul 1t6 hver halve time. På 1-2 dukker nogen op:

1t6	Hvem	Ærinde (1t2)
1	Koboldslaver	<ol style="list-style-type: none"> 2t4 slaver bringer mad til spilområdet på store fade 1t4+1 slaver bærer tomme fade tilbage
2	Goblinvagter	<ol style="list-style-type: none"> 1t2+2 goblinvagter patruljerer gangene og stiller spørgsmål 1t4 goblinvagter sover på vagten
3	Orkrøvere	<ol style="list-style-type: none"> 1t4+4 røvere skal ud og røve i højt humør blærende sig 1t6+1 røvere vender hjem med bytte (80 sølv)
4	Bugbearjægere	<ol style="list-style-type: none"> 1t4+2 jægere skal ud og nedlægge bytte 1t4+2 jægere kommer slæbende med nedlagte hjorte
5	Hinterlandske pirater	<ol style="list-style-type: none"> 1t6 pirater er på vej for at spille med deres seneste bytte (60 sølvstykker) 1t6+1 pirater er på vej til Bastardkongen, da de genkender eventyrerne nede fra lejren af
6	Landevejsrøvere	<ol style="list-style-type: none"> 1t6 røvere på vej ud for at røve flere skatte, de kan spille bort 1t6+1 røvere er på vej til lejren, da de genkender eventyrerne derfra.

Hulerne

Bastardkongens bule består af tre områder. Der er lejren ved foden af bjerget. Her vrimler det med røvere, spillere og andre. Medmindre eventyrerne ligefrem erklærer, at de er kommet for at jage Bastardkongen bort, kan de få adgang til lejren ud fra en antagelse om, at de er her for at spille ligesom alle andre. Det andet område er de forladte huler, som rummer mysterier af forskellig art, som kan udforskes (men som ikke har noget med eventyrernes mission at gøre), og de tredje område er Bastardkongens huler, som de enten kan invadere med sværd i hånd, infiltrere ved at komme uset, eller som de kan forsøge at bluffe sig gennem, så de kan konfrontere Bastardkongen.

Området omkring bjerget

Ved foden af Bastardkongens skjulested har røverbander, spillere og andre ulykkesfugle har slået lejren. Her befinder sig 100 beboere, de fleste er tilrejsende, som er her for at spille deres skatte bort, andre lever af at sælge og omsætte skatte, og atter andre af at anskaffe skattene. Lejren er let at undgå, da ligger ved foden til bjerget, og udfordringen ligger i at nå op til hulerne. Heltene kan bestige bjerget uset, hvis de venter til om natten. I dagtimerne er der for megen liv i lejren til, at de kan komme derop uden at få en flok på 30 pirater i hælene.

Lejren

Lejren er en simpelt teltlejr, hvor alt sælges til overpris (20% af indkøbslisten), hvor røvere og spillere er ved at omsætte deres ejendele til ting, de kan spille om, og overalt bliver der spillet – om det så er væddemål, terningkast, dyrekamp og lignende, og ved siden af spillene serveres der stærke drikkevarer. Det er et beskidt og larmende sted, og et sted, hvor alle er på vagt, og hvor kun en streng justits hindrer kaos i at bryde ud. Stedet har også tiltrukket orker, gobliner og lignende goblinoider, som man kan se vandre rundt på teltlejrens mudrede stier.

Brug lejren til at bygge stemning op, men lejren er ikke karakterernes mål, så brug ikke for megen tid her. Målet er at trænge i bastardkongens bule og få afsat bastardkongen. Herefter vil stedet sandsynligvis falde sammen.

Vejen ind til Bastardkongens huler

Der er tre indgange til hulesystemet: Akvædukten, griffens hule og den skjulte passage.

Akvædukten: Bastardkongens folk bruger denne indgang. Folkene hejses op i store kurver, eller de klatrer via reb og rebstiger fra jorden og op til akvæduktens top, der hvor den fører ind i bjerget. Med list kan heltene lokke vagterne ved indgangen til at sænke rebstiger og kurve ned til dem (særligt hvis heltene observerer hvordan vagterne lader kalde på sig af folkene i lejren), eller kan heltene bestige akvædukten (den er bygget af en masse mellemstore sten, og det er mange greb og sprækker i stenværket – klatretjek 8), eller de kan bestige nabobjerget og så gå langs akvædukten til Bastardkongens bjerg. I dagtimerne er terrænet så åbent, at de ikke kan krydse uden at blive set.

Griffens hule: Holder man øje med bjerget, vil man observere, at der fra tid til anden flyver en grif ud fra en åbning i bjerget for at jage. Chansen for at få øje på griffen er sanse tjek 8, hvis man spenderer en halv dag med at observere bjerget. Hvis man studerer bjergvæggen, kan man lave et sanse-tjek 12 for at få øje på grotteåbningen.

Den skjulte passage: Hvis heltene laver et sansetjek for at studere bjergvæggen, og tjeppet kan klares med 18 eller bedre, får de ikke kun øje på griffe-hulens åbning, men bemærker også at solens stråler får en sprække i bjergsiden til at glimte lidt mærkeligt.

At klatre op af bjerget eller akvædukten

Bjergsiden uden reb: Det kræver et klatre-tjek 12 eller bedre at klatre op til hulen. Hvis tjeppet fejler med 1-4 point, når helten ikke længere op, end at denne falder hårdt på jorden og tager 1t6 i skade. Hvis tjeppet fejler med 5-8, er helten nået et godt stykke op, da denne taber fæstet og skal lave et holde sig fast-tjek 8. Hvis det er en succes, kan helten forsøge at klatre op igen (sværhedsgrad 12; samme som før) eller klatre ned (automatisk succes). Fejler det, styrter helten ned og tager 3t6 i skade. Hvis tjeppet fejler med 9 eller mere, er helten nået meget langt op, da denne taber grebet. Der skal laves et holde sig fast-tjek 8 og fejler det, styrter helten dybt ned, og tager 6t6 i skade, og larmen fra styrtet kan høres i røvernes lejr.

Bjergsiden med reb: Samme mekanik som ovenstående, men sværhedsgraden for at klatre er 8, og holde sig fast-tjeppet er 4. Hvis heltene bruger pløkker, binder sig sammen og begår lignende tricks, kan de gives *fordel* på klatre og holde sig fast-tjeksne.

Akvædukten er lettere at bestige: Uden reb sværhedsgrad 8; med reb sværhedsgrad 4.

Bastardkongens haller

Hulesystemet er gravet ind i bjergets klippeside med stor ekspertise. Hvem end der har lavet arbejdet, så har de gjort det med stor ekspertise (kundskabstjek 10 (6 for dværge) afslører, at det er dværgehåndværk).

Skakterne

Der er ingen trapper mellem de tre etager i hulesystemet. De er forbundet af skakter i stedet, som engang rummede et sindrigt system af rebstiger og lifte, men som nu er borte.

- **At klatre uden reb:** Sværhedsgrad 8; fejlet med 1-4: falder en etage (og lander evt. på kanten) og tager 1t6 i skade; fejlet med 5+: styrter for 2t6 skade pr. etage faldet.
- **At klatre med reb:** Sværhedsgrad 4; fejlet med 1-4: falder en etage (og lander evt. på kanten) og tager 1t6 i skade; fejlet med 5+: styrter for 2t6 skade pr. etage faldet.
- Skakt A: #7 → #20
- Skakt B: #3 → #10 → #23
- Skakt C: #5 → #9 → #19
- Skakt D: (cirka) #6 → #15 → #16

Den nederste etage

Her er ankomstområdet til Bastardkongens huler. Den anden del af etagen består af glemte rum gemt bag en hemmelig dør.

#1 Den hemmelige dør

Skjult i bjergvæggen er en dør, men dens camouflage er gennem århundreders vejr og vind blevet svækket, og på visse tidspunkter sker det, at solen rammer en tynd metalflade i døren og får den til at glimte (det er lysskæret, som heltene får øje på).

Døren er låst: Dirke tjek 10 (simpel lås); sparke dør ind-tjek 11 og med *ulempe*, hvis man hænger på en bjergvæg. Bag den hemmelige dør er en smal gang fyldt med spindelvæv og støv.

#2 Det første skjulte kammer

I støvet ligger to indtørrede skeletter i hinandens favn. Hvor længe de har ligget her er umuligt at sige, men deres sjæle er for længst vandret dybt ind i dødsriget hånd i hånd, og ethvert forsøg på at tale med dem via trolddom sker med *ulempe*. Mellem ligene skjuler sig en gylden halskæde, som begge har en hånd om. Halskæden er 10 guldstykker værd.

#3 Det andet skjulte kammer

Væggene er skåret ud af en rødgrå klippe, og de er lavet med et sådan håndværk, at klippevæggene ser helt bløde og glatte ud, som om de er overrislede med vand. Hvem end der byggede dette sted, mestrede helt uforlignelige teknikker. Oppe under loftet ses en skakt, som fører lodret opad.

Rummet er tomt og glemt.

Skakten: I loftet er en skakt. Den fører opad til korridoren på midterste etage (rum #10 og videre op til #23). Skygger, støv og spindelvæv har skjult skakten i gangens gulv, og indtil heltene finder den, har ingen haft bemærket den.

#4 Akvæduktens indgang

Væggene er beklædt med sandfarvede mosaikker, og der er mosaik-illustrationer af mennesker og dværge, som arbejder i og omkring bjerget med at konstruere tunnelen gennem bjerget og akvædukten hen til bjerget. Vandet skyller forbi i god fart, det er rent og friskt, men også isnende koldt.

Området dækker akvæduktens indgang i bjerget, hvor vandet kanaliseres ned mod en brønd, der skyller vandet gennem bjerget. Det flyder med rask fart. Et lille stykke inde i gangen er der en platform, hvor Bastardkongens vagter befinder sig.

Vagterne: 3 bugbears, 4 pirater

Vagterne opholder sig det meste af tiden på platformen, men der er hele 1-2 henne ved selve indgangen til bjerget, hvor de tydeligt kan se, om nogen nede på jorden vil dem noget, eller om der kommer rejsende via akvædukten eller bjergsiden. Deres opgave er at kaste reb eller hejsekurve, som opbevares på platformen, ned til lejren ved foden af bjerget.

Platformen: Her er dynger af reb og slidte kurve. Der er en håndfuld benterninger, samt de mønter som vagterne spiller om (27 sølv, 2 guld, 1 lykkesmønt), samt et vagthorn.

Kanalen: Vandet 75cm dybt og omtrent 1½m bredt. Der er en smal fliseegang på hver side af vandet, som er godt 30cm over vandstanden. Der er god kraft på vandet, som strømmer med stor fart fra akvædukten og ned langs kanalen, indtil det når næste rum (Brønden), hvor vandet forsvinder ned gennem bjerget med stor kraft og først på den anden side kommer ud igen, og kun væsner med (overnaturlig) evne til at trække vejret under vand undgår at drukne.

Handlinger og kamp på fliserne: Den smalle fliseegang er svær at foretage sig ting på (*ulempe* på løb, spring, stunts osv.), og på et succesfuldt angreb mod en modstander, kan heltene lave et styrketjek 10 – er det succesfuldt væltes modstanderen i vandet; og er modstandernes angreb succesfuldt, skal heltene klare et resistens (balance)-tjek 8 for ikke at falde i vandet (NB. der er ikke *ulempe* på at lave almindelige udfald på kanten; i stedet er der en risiko for at vælte i vandet, bliver man ramt).

At blive væltet i vandet: Bliver et væsen væltet i vandet eller taber balancen i vandet, risikerer det at blive ført med strømmen ned til brønden. Væsnet skal klare et styrke eller balance-tjek 10 for at undgå at blive ført ned til brønden (rum #6).

#5 Akvæduktens baglokale

Rummet er et lager. Her opbevares en masse madvarer og andre forsyninger, som Bastardkongens folk sender op.

Her er tønder med forsyninger, vin, mad, vand, øl, mjød og lignende. Der er forsyninger til 20 personer i fem dage (100 dagsrationer). På hængeskøjler spændt ud mellem tønderne ligger **4 gobliner** og sover.

Skakten: Denne skakt fører op. Foroven er rum #9 og siden rum #19.

#6 Brønden

Vandet føres af kanalen med stor kraft til rundt kammer i hvis midte i bunden er en lodret skakt, som alt vandet snor sig nedad (som skyllet ud af en håndvask).

Grebet af vandet: styrke-tjek 12, 10, 8 for ikke at blive skyllet ned gennem bjerget. Hvis man ender i dette rum skal man klare et styrke-tjek for ikke at blive grebet af vandet. Hver gang tjekket fejler, bliver man suget et trin tættere på midten. Hver succesfuldt tjek, der klares med 4 eller mere, trækker et skridt fri af vandet. Hvis man fejler det tredje tjek mod sværhedsgrad 8, bliver man skyllet gennem bjerget og lider druknødøden, inden man når ud på den anden side. Har man et reb at holde fast i, har man *fordel* på styrketjekket.

Skakten: I gangen på vej mod brønden er en skakt skjult i loftet. Den er vanskelig at bemærke (sansetjek 16). Væsner, der falder ned gennem skakten, bliver grebet af vandet og ført til brønden. Skakten fører op til rum #15 og videre op rum #16.

Den midterste etage

Her holder de fleste af Bastardkongens håndlangere til. Området patruljeres af pirater, røvere og goblinoider, som medmindre der lyder en alarm ikke antager at fremmede er indtrængere, men fremmede vil ofte blive råbt an og bedt om at forklare, hvad de laver her.

#7 Griffens rede

Her bor **1 grif**. Den er ude og jage nogle timer hver dag, og er man der, mens den er ude og jage, kan man ugeneret udforske dens rede. Klatrer man op til den, mens den er hjemme, kræver det et listighedstjek 12 at komme uanmeldt op til. Opdages man, vil griffen angribe indtrængerne, indtil de trækker sig tilbage, hvorefter den vil indstille sit angreb. Griffen angriber gerne fra de mest fordelagtige steder, såsom at styrtdykke ned mod klatrende ofre, som den vil rive fri af klippen, så de styrter i afgrunden for 3t6 til 6t6 i skade.

Skakten: I bunden af griffens hule er en skakt, som fører opad. Skakten anvendes ikke af griffen, da den er for stor. Skakten passerer gennem midteretagen og fører til rum #20.

I skakten bort **6 stirges**, som har formålet at eksistere side om side med griffen ved at bo tilpas isoleret fra griffen.

#8 Knivkasterens kammer

Midt på gulvet står en kæmpestor rund træskive. Den er mere end mandshøj i sit omfang, og der er sat remme fast til at fastspænde en person på den. På en bænk sidder en goblin og polerer knive. Goblinen kigger med iver op på jer,

da I træder ind i rummet. I den anden ende af rummet får I øje på to ogres.

Her opholder **goblin-knivkasteren** Yabdaz sig, og dennes **2 ogre livvagter**. Yabdaz venter på nye folk at duellere på knivkast med, og indtil da bruges tiden med at kaste stumpe ting efter de to ogre livvagter, som er for tykhudede til at mærke det.

Når heltene dukker op, vil Yabdaz udfordre heltene til knivkast, hvor en af dem spændes op på skiven, som derefter sættes til at rotere, hvorefter Yabdaz og helten skal kaste knive efter den fastspændte person, og den, der kommer tættest på uden at ramme, er vinderen, og rammes den fastspændte person, er der en taber, faktisk to. De to ogres hjælper Yabdaz med at true folk til at deltage i den lille leg.

At duellere med Yabdaz: Yabdaz vil vædde 10 guldstykker på, at Yabdaz er den bedre knivkaster. De ti guldstykker er gemt bag en løs sten i væggen (sansetjek 12 for at finde).

Yabdaz kræver en modstander spændt på skydeskiven, og de to ogre hjælper med det. Målet er kaste så tæt på den fastspændte som muligt uden at ramme. Der kastes tre gange. Der er tegnet tre pointringe på pladen, som giver 2, 4 og 5 point. Man kan sigte efter ringene på følgende vis:

- **Ring 1** (5 point): Sværhedsgrad 18; hvis det fejler med 1-4 rammes ring 2, hvis det fejler med 5-8, rammes ring 3, hvis det fejler med 9+, rammes den fastspændte. Rulles en 1'er, rammes den fastspændte med en ekstrem succes.
- **Ring 2** (4 point): Sværhedsgrad 14; hvis det fejler med 1-8 rammes ring 3, hvis det fejler med 9+, rammes den fastspændte. Rulles en 1'er, rammes den fastspændte med en ekstrem succes. Rulles en 20'er, rammes i stedet ring 1.
- **Ring 3** (2 point): Sværhedsgrad 10; hvis det fejler med 1-4 rammes ring 2, hvis det fejler med 5-8, rammes ring 3, hvis det fejler med 9+, rammes den fastspændte. Rulles en 1'er, rammes den fastspændte med en ekstrem succes. Rulles en 20'er, rammes i stedet ring 1.

Der kastes mod hver ring, som var det med et almindeligt kastevåben. Yabdaz har +6 på sine kast, og sigter altid efter ring 1. Kastekniven gør 1t4+2 i skade.

9 Ork amok-opholdsrummet

Siddende i små grupper rundt om gulvet sidder orker optaget af terningspil. Lyden af terninger skåret i ben klinger gennem rummet, hver gang en håndfuld raslende hopper hen over fliserne.

Herinde befinder **7 orker** sig. Deres opgave er at koordinere varer, der fragtes op, men de vil hellere spille terninger. De spiller om sølvstykker, og mellem orkerne er der i alt 287 sølv mønter.

Skakten: Skakten fører ned til rum #5 og op til #19.

Scene: Spillefugle

Hvis heltene ankommer via skakten

Orkerne er opslugt af deres terningspil, og de holder ikke øje med, hvem der kommer op af skakten. Heltene har *fordel* på deres snige-tjeks, når det gælder om at komme ubemærket op i lokalet.

Scene: Rundt om skakten

Hvis heltene ankommer via korridorerne

Orkerne er samlet rundt omkring skakten, hvor de er optaget af noget, som er fornedet. Der er grov latter og tilråb, og de står med reb, som de prøver at hive noget op med. Nede i skakten er **en troid**, som de prøver at få trukket op i rummet. Hvis det kommer til kamp, vil troiden komme frem af hullet på et dramatisk timet tidspunkt.

#10 Korridoren

Denne korridor er gemt bag en skjult dør. Døren er ikke let at få øje på. Helte, der passerer døren, får øje på den på sansetjek 19, mens helte, der leder efter skjulte døre, kan finde den på sansetjek 12. Ved succes opdages den skjulte dør, og ved fejlet tjek opdages den ikke.

Alternativt udfald – delvis succes: Hvis du gerne vil, at spillerne finder den hemmelige dør, kan du lade dem finde døren på et sansetjek, hvor succes betyder, at døren opdages, og hvor nederlag betyder, at noget uheldigt sker, mens døren findes. Det kan typisk være, at der automatisk kommer et omstrejfende væsen, eller at Bastardkongens vagter opdager rejseselskabet og blæser til alarm, så heltene bliver forfulgt, mens de udforsker den hemmelige gang.

Skakten: I bunden af korridoren er en skakt. Den har været sløret af støv, spindelvæv og skygger i generationer, så ingen har været gennem skakten før heltene passerer gennem den. Skakten fører til rum ned til #3 og op til #23.

#11 Hævnens galleri

Der stinker kvalmt, da I træder ind i rummet, og rundt på væggene venter jer rædselsfulde syn. Spændt op med stropper eller hamret fast med søm og nagler hænger mennesker, orker og gobliner på væggene. Nogle har fået snittet mavesækken op, så indvoldene vælter ud, andre har fået stukket øjne ud, syet munde sammen, skåret fingre af eller knust hænderne. Med blodige bogstaver er der skåret ind i panden eller maveskindet ord som 'svindler', 'korttæller', 'fusker', 'bedrager', 'falskmøntner', 'falskspiller' osv. På de sukkende og klagende lyde, der kommer fra de ophængte, går det op for jer at flere af dem endnu er i live.

Her udstilles dårlige tabere, fuskere og lidt for heldige vindere. Bastardkongen er ingen nådig mand, og enhver, der bliver taget i uærligt spil, ender her, hvor de torteres og forsøges holdt i live længst muligt.

#12 Depotet

I det ene hjørne ligger en samling af hakker og spader. De er slidte. Omkring dem står og ligger en masse tomme tønder.

Området er tomt. Tønderne dufter af tørrede madvarer.



#13 Dragekloens kammer

I dette rum kan skatten **Dragekloen** erobres. Uden for rummet hænger der et skilt over døren.

Skiltet over døren: *Over døren ind til rummet er anbragt en træplade bemalet med en primitiv illustration af to væsner, der kapper deres ene hånd af ved en huggeblok, inden de giver sig i dødelig kamp med hinanden. Over dem hænger et skrin med et gyldent lys.*

Kammeret

En huggeblok med en enorm økse står midt i rummet, og ved dens fod er en blodig kurv. Blodet fra mange væsner præger kurven, men lige nu er der to frisk afhugne goblin-hænder i den. Ved en træbænk er en spand med vand, en bunke klude og en blussende fakkell.

Midt i rummet højt over gulvet hænger et lille metalbur, 30cm på hvert led, og inde i buret er Dragekloen. Buret er ophængt i en kæde, som forsvinder hele vejen op under oppe loftet. Gulvet under buret er dækket af indtørret blod.

To gobliner er her for at dyste imod hinanden for at erobre Dragekloen. De har netop ladet deres hænder hugge af, og de har behandlet såret. De følger stedets tradition med, at man skal afhænde sin ene hånd og mødes med en rival for at optjene retten til Dragekloen. Endnu har nogen formået at besejre rivalen og erobre Dragekloen – men det skyldes den fælde, som Bastardkongen har opstillet. Heltene er ikke bundet af stedets tradition, men monstrene kan ikke forestille sig, at nogen vil bryde traditionen.

Buret: Jernburet og dets lås er solidt bygget og har allerede tålt mange slag (bryde op 14; dirke op 10). **Dragekloen** er i buret.

Fælden: Des mere man hiver i buret, des mere trækkes kæden op gennem en åbning i loftet (hvor et tandhjul trækker kæden op, når der er modstand, og langsomt slækker kæden igen med nogle centimeter i timen, når den får lov at være i fred). For de fleste væsner betyder det, at buret langsomt trækker sig uden for deres rækkevidde, inden de har tid at få fat i det og åbnet det. Buret kan forsvinde gennem åbningen i loftet. Ved hver antastning hæver buret sig 30cm, og efter 5 forsøg forsvinder den gennem loftet.

#14 Køkkenet

Langs den ene væg er en vakkelvorn hylde med krukker med krydderier og glaskrukker med gelerede øjne. Midt i rummet er et åbent ildsted, og over det hænger et stort fad med sydende fedt og kød. Et par store slagteborde står i rummet, og der er skarpe knive overalt. Luften er tæt af stegeos. Oppe under loftet hænger metalkurve og fra dem drypper blod ned på gulvet. Fra kurvene stikker blodige stykker kød frem. I dette virvar lyder en grov og fæl stemme, som kommer fra en dæmonisk udseende bugbear iført forklæde og grydeske, som kommanderer rundt med de mange kobolder, som render og kokkerer.

Køkkenet regeres af den dæmoniske **bugbear Luigblutz**, der har **12 koboldslaver** til at arbejde for sig. I metalkurve hængende fra loftet er ligrester fra væsner, som Luigblutz har slagtet og hængt til modning. Blod drypper fra dem, og blodige pøle har samlet sig på gulvet. Blandt ligdelene er tydeligvis rester af mennesker og humanoider! Luigblutz herser med sine koboldslaver og truer med at partere dem og servere dem som aftensmad for de andre koboldslaver, og Luigblutz beordrer en kobold ud efter kurven med hænder fra rum #14 (de skal ikke gå til spilde!).

Kamp i køkkenet

De mange ting i køkkenet kan bruges til at påvirke kampen (improviserede angreb):

- **Svinge en kurv med ligrester:** Angreb+6; skade 1t8+styrke bonus og kurven slår en modstander omkuld.
- **Vælte en hylde med krydderier:** Styrketjek 10; effekt: alle inde for 3m af hyliden rammes af en tyk røgsky af krydderier. De skal klare et resistens (udholdenhed)-10 tjek. Hvis de klarer det, hoster og hakker de, så der er ulempe på deres næste handling. Hvis de fejler det, kan de ikke angribe eller bruge trolddom på grund af hosten og hakken den næste runde, og de har *ulempe* på deres første handling.
- **Vælte stegefadet, som hænger over bålet:** Angreb+4 mod op til tre fjender; skade 1t10+1.
- **Glide i en pøl med blod:** Hvis nogen fejler et angreb ved at rulle en 1'er, skrider de i blodet på gulvet, vælter omkuld og tager 1t4 i skade.

#15 Spisesalen over brønden

I spisesalen opholder **5 orker** sig. De sidder bænket ved langborde, og de underholder sig med en tønne øl, mens de venter på, at koboldslaverne fra køkkenet (rum #14) skal bringe dem mad. Orkerne er halvfulde, og de er derfor tilbøjelige til at tro, at heltene er Bastardkongens røvere (som orkerne også hader, men som de foretrækker at slå ihjel med list end i åben kamp; f.eks. ved at skubbe dem ned gennem skakten).

Skakten: Skakten åbner op over kanalen, og enhver der falder herved vil af vandet blive skyllet mod brønden (rum #6). Vandets klukken kan høres, og luften er kølig og en smule fugtig. Skakten anvendes til at dumpe affald fra køkkenet og spisesalen. Skakten fortsætter desuden op til rum #16.

Scene: Styrt i spisesalen

Hvis det lykkes orkerne at styrte en helt i skakten, vil en eller to af dem få overbalance og styrte med ned. Den ene ork vil blive grebet af strømmen og ført til Brønden, hvor den under frygtelig dødsrallen vil gå under og blive suget med vandet gennem Brønden for aldrig at blive set siden. Den anden ork vil kæmpe videre mod heltene men også imod at blive suget med vandet ned.



Den øverste etage

Bastardkongens kamre (#16-#19). Her holder Bastardkongen hof, og kun udvalgte spillere får lov til at komme herop og spille. Der bevæger sig ofte håndlangere rundt i gangene, og de råber altid fremmede an for at høre deres ærinde. De glemte huler (#20-#25) er et område, som ikke har været besøgt i århundreder, da de har ligget urørte bag griffens rede. Her er ingen væsener, kun mysterier.

#16 Røvernes spillebule

Rundt om i lokalet står talrige borde og stole. Langs væggene er anbragt træbænke, og der hænger tavler med grifler rundt på væggene. Overalt ligger der spillekort og terninger, de fleste flyder på bordene, men de ligger også spredt ud overalt på gulvet. Det ligner en spillebule, men der er ingen herinde.

Om aftenen befinder sig 1t4 orker, 1t4 røvere og 1t4 pirater optaget af kortspil og terningspil, men i dagtimerne er der sjældent nogen herinde.

Skakten: Dybt nede kan lyden af fossende vand høres (rum #6), og lige neden under befinder sig orkernes spisesal (#15).

#17 Bastardkongens kammer

Rummet er lunt, og luften er tung af blomsterdufte og krydret røgelse, som rejser sig fra et stort ildfad langs den ene væg. Væggene er beklædt med farverige tæpper – røde, gule, grønne og blå mønstre snor sig hen over gule, grønne, blå og røde tæpper – der hænger tæt side om side og dækker væggene helt. Gulvet er ligeledes dækket af spraglede tæpper, og hele rummet er oplyst af en lysekrone med oliekerter. I midten af rummet er et forgyldt træbord og –stole beklædt med røde puder. Ude langs væggene er divanesere og andre bløde møbler, og ved dem står fade med frugt. Midt

Her holder **Bastardkongen** til sammen med **4 røvere** og **2 pirater**. Han har sine skatte og ejendele her. Han foretrækker snak og spil frem for kamp, og han vil udfordre eventyrerne til en duel inde i sin spillesal på kort, terninger og des lige, hvis de konfronterer ham, og han vil ligefrem vove sin frihed mod deres skatte og at de forlader hans hof for altid, hvis de indvilliger i et spil mod ham – spil kommer til at foregå i rum #18.

Bastardkongen

Bastardkongen er en charmerende svindler og spillefugl, der er omgærdet af held og tilfældigheder. Han er slank og atletisk bygget, bevæger sig elegant og opmærksomt. Han har aldrig ryggen til sine fjender, og han er altid opmærksom på, hvor udgangen er. Han har et elegant fipskæg.

- Forsvar 19; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 19; Morale 9 (frygtløs 14; Fornuftig 14); Angreb: sværd+6, skade 1t8+3.

Dreven fægter: På 18-20 på terningen kan Bastardkongen både bruge effekten afvæbne og give skade til sin modstander.

Lykke træf: Bastardkongen kan tre gange om dagen tildele sig fordel på et tjeke, han fejler, eller tildele en modstander ulempe på et ellers succesfuldt tjeke (så man ruller bag efter den ekstra terning og vælger den værste), fordi han er urimeligt heldig.

Spillefugl: Alle udfordringer til spil har *fordel*, da Bastardkongen er let at lokke til at spille, og mens Bastardkongen er optaget af at spille, kan liste sig bort eller på anden vis undgå problemer med ham. Bastardkongen er ferm til at spille, og han har *fordel* på alle sine spilletjeks, og hans modstander har *ulempe* på sine. Lykkemønter virker ikke i nærheden af Bastardkongen (men til gengæld bliver de heller ikke brugt op).

Bastardkongens skatte

Tæpperne på gulve og vægge er alle værdifulde (20 styk a 50 sølvstykker), der er otte sølvskåle (25 sølvstykker hver), lysekronen med sine krystaller er 120 sølvstykker værd, og møblerne er tilsammen 200 sølvstykker værd – de fleste af skattene i rummet er tunge, klodsede og besværlige at håndtere, og selskabet vil meget hurtigt være at betragtede som tung lastede, hvis de tager tingene med sig.

I et fladt metalskrin skjult under en divanesiser gemmer Bastardkongen 20 guldstykker, 50 sølvstykker, 10 ædelstene (hver 10 sølvstykker), en sølvhalskæde med et smykke (20 sølvstykker), 6 fingerringe i guld (5 guldstykker stykket), *fire trylledrikke* (dragedrik, modgift, styrkedrik, usynlighedsdrik), *en lykkemønt og et vågelys*.

Brand: Rummet er let at sætte i brand. Hvis enten ildfadet eller lysekronen vælter ned, spreder ilden sig med stor hast. Flammerne vil opsluge rummet i løbet af 4 runder, og derefter vil luften være tæt af røg, heden vil vokse voldsomt, og flammetunger vil svide alt. Skattene i rummet vil gå tabt, hvis ilden får lov at opsluge rummet – kun det flade metalskrin vil overleve. For hver runde man befinder sig i kammeret efter runde 4, tager man automatisk 2t6 i skade, indtil ilden dør ud mange minutter senere.

#18 Den dyre spillesal

Gulvet er dækket med rigt, rødt tæppe og der står er gyldent, rundt bor med et par gyldne træstole og røde puder ved bordet. Rundt langs væggene er spraglede puder og bløde tæpper, skind og pelse. Luften er tyk af søde dufte fra blomster og røgelse.

Dette er bastardkongens udsøgte spillehal, og den er indrettet, så han kan snyde en hel masse. Skjult i bordet er magneter, som kan vendes og drejes ved skjulte håndtag.

Oppe under loftet sidder spejle dækket af sort stof, men skjulte håndtag tillader bastardkongen at få stoffet fri, så han kan kigge ned på sin modspillere korthånd. Røgelsen er sløvende for bastardkongens modspillere, så de er mindre opmærksomme (*ulempe* på spilletjeks) osv. osv.

Med de indrettede tricks er det umuligt at vinde over bastardkongen i kortspil og terningspil, da magneterne trækker terningerne til sig på bestemte måder, og spejlet lader ham følge modspillere kort, mens modspillere sløves af den sukrede duft, så de spiller dårligt. Kun ved at snyde eller anvende magi kan man undgå at tabe til Bastardkongen.

#19 "Skattekammeret"

Tønde efter tønde står opmagasineret langs væggene. Ved dem står også kasser, skrin, bundter og fyldte sække. Der ligger store dynger af reb, og der er monteret en kæmpe jernring i gulvet forbundet til tov og trisser, som sammen udgør et hejseværk. Lugten er herinde er blandet af krydderier, frisk træ og vine.

Bastardkongens lager. Tønderne er fyldt med vand, vin og olie. Der er tørrede forsyninger til mange væsener i mange dage (60 dagsrationer). Der er kister med krydderier stjålet fra handelsrejsende, der er skrin med husgeråd, værktøj og dagligs grej – alt godt fra udstyrslisten – og de er alle varer stjålet fra handelsfolk. Der er bundter af spyd, pile, stokke, metalbarer og pelse – alt sammen er det tyvegods. Via tovværk og trisser kan det alt sammen hejses op og ned. Der er langt mere udstyr end selskabet kan bære, og hvis de plyndrer stedet for mest muligt, vil de være *tungt lastede* (se rejsereglerne). Indholdet i rummet er Bastardkongens skat – for de færreste røvere og spillefugle har andet end hverdagsting at medbringe til at spille væk.

For hver 2 minutter selskabet spenderer herinde, er der 20% chance for, at der dukker omstrejfende væsener op – enten via skakten eller fra indgangen.

Skakten: Nedenunder er orkernes opholdsrum (#9) og dybere nede et depot (#5).



#20 Baglokalet til den store sal

Kammeret herinde har glatte vægge, som minder om smeltet glas. Når man kigger rundt på de grårøde stenmurer har de en underlig glat overflade, som om overfladen på væggene har været smeltet om til glas. Midt i rummet er en skakt nedad, og i sydvæggen fører en korridor ud.

Rummet er tomt.

Skakten: Her er en skakt i loftet, som fører til griffens rede (rum #7).

#21 Den store sal – Askens sal

Vægge, gulve og lofter er sortsvedne. Små støvede bunker af sort aske er rundt om i salen. Der er stille, uendeligt stille som om et tavst skrig ekkoer gennem salen.

Ved den mindste bevægelse i salen, hvirvles sod op, og askeskyer begynder at hænge i luften efterladende tydelige fodspor på gulvet, går heltene ind i salen. Asken klæber sig til alt, sviner tøj til og efterlader sorte aftryk på alt, som bliver vanskeligt at vaske af.

Mysterium: Salen rummer en magisk kraft, hvis tomme klagehyl langsomt skærer gennem marv og ben. Den skærende støj bygges langsomt op, og efter nogen tid høres en slags hyletone for ørerne. Herefter begynder det at blive farligt, hvis man ikke forlader salen og bliver væk i flere minutter.

Hyletonen intensiverer, det begynder at bløde fra ører og næse, mens det er som om knoglerne selv begynder at gøre ondt. Alle heltene mister 1t8 livspoint, og derefter akkumulerer det hver runde, så der tages 2t8 i skade i næste runde, 3t8 runden efter etc., indtil der tages 10t8 i skade hver runde. Uden for salen forsvinder effekten straks, men vender tilbage lige så hurtigt, hvis man ikke venter nogle minutter.

#22 Bagkammeret

Kammeret er tomt, og væggene er her bygget op med samme finesse og håndværk som i gangene og de andre rum, men på et punkt er kammeret anderledes end alle andre: Væggen i syd er flænget to steder. Det er som om klippen har givet efter for et enormt tryk, og ud af flængerne er en kæmpe stor 'sky' af himmelblå, næsten lysende krystal, der ser ud til at vokse ud af flængen (næsten som en kæmpe byld har vokset frem bag klippen, indtil presset har fået den til at eksplodere, hvorefter eksplosionen er frosset).

Flængerne er næsten lodrette, omtrent 2 lange og op til en halv meter brede, og massen af himmelblå krystal, der

består af tusindvis af små facetterede flader rækker op til 1½ meter ud. Det ligner en eksplosion i slowmotion, og det er, hvad det er. De blå krystaller vokser ekstremt langsomt, og de har været århundreder om at nå så langt.

Kundskabstjek 12 (dværge 8): Fænomenet kaldes 'bjergpest' af dværgene. Krystallerne er giftige ved længere tids berøring eller nærhed, så at røre ved krystallerne kortvarigt er harmløst, men at bo i nærheden af dem medfører sygdom og svindsot. Bjergpest er et mystisk fænomen, de færreste ikke-dværge har set, og trods dets giftighed, er det et forunderligt og smukt syn.

#23 Nichekammeret

Væggene herinde reflekterer lys som var de spejle. Kammerets sorte granitvægge synes beklædt med en glaslignende substans, eller at de er smeltede stenvægge. I hver ende af kammeret mod øst og vest er en dyb niche i midten af væggen, og midt i sydvæggen er en stendør.

Rummet er tomt.

Stendøren: Døren binder, og det kræver styrketjek 8 at få den op.

Skakten: Skakten fører ned til de to underliggende etager (rum #10 og rum #3).

#24 Kammeret med anordningen

Væggene i dette kammer har blød, glasklar overflade, der giver en fornemmelse af at de grårøde klippevægge er belagt med et lag af glas, men ved nærmere eftersyn synes det snarere som om væggene er smeltet under intens hede. Dette er imidlertid ikke det eneste besynderlige i kammeret, som fanger jeres opmærksomhed for i midten af rummet står en besynderlig anordning dækket af et fint lag af sort støv.

Anordningen ligner en stor stenblok på henved 1½m i længden og en ½m i bredden. På begge stensblokkens langsider hænger to messingskjolde, og der hænger et tilsvarende messingskjold ude på den ene ende af stensblokken. På toppen af stensblokken er indlejret tre, små røde krystaller, som glimter i skæret fra jeres fakkellanterne).

Anordningen er en 'stenværker', som dværgene i fordums tid mestrede, men hemmelighederne bag stenværkerne er siden gået tabt. Kundskabstjek 18 (12 for dværge) for at identificere anordningen som en 'stenværker', om hvilken der vides, at dværgene byggede dem i en fjern fortid med hemmelige kunstner, og de brugte dem til at grave sig vej

gennem sten og klipper og til at skabe deres forunderlige underjordiske paladser.

At undersøge Stenværkeren: Den har en vag magisk aura af forvandlingsmagi, som er næsten helt borte. Ved et succesfuldt sanse-tjek kan man bemærke en lille lem, som er låst (dirke tjek 10; bryde op-tjek 20), og inde bag lemmen er en smuk krystal, som udsender et mildt pulsslæg, som om den er døende (krystallen er den samme som forvandlingskrystallen i "Badeanstalten", "Den hemmelige have", "Tårnet på skrænten", og indsætter man krystallen derfra, vil Stenværkeren atter du ved fuld kraft).

At aktivere Stenværkeren: Stenværkeren har tre røde krystaller indlejret i overfladen. Hver af dem har en effekt, når man trykker på dem:

- **Den venstre krystal:** En højlydt summen, der får hårene til at rejse sig i nakken på folk. Efter kort tid begynder ikke-dværgene at undergå en mild forvandling, hvor der begynder at dukke lange, stride hvide hår op midt mellem deres hår, og hjørnetænderne bliver en anelse spidsere (denne forvandling er permanent).
- **Den midterste krystal:** Hvis stenværkeren er blevet aktiveret ved at trykke på den venstre krystal, vil et tryk på denne krystal få den summende lyd til at blive mere intens. Alle hår på levende væsner begynder at rejse sig, og ud for det ene bronze-skjold begynder nu klippen at udhules. Hvis stenværkeren får lov at køre i et par minutter, vil den åbne et hul i væggen til gangene bagved. Der er også en bi-effekt ved den summende lyd: Alle mennesker inden for 10m skal klare et resistens (udholdenhed) 6-tjek eller blive forvandlet til en hvid menneskeabe.
 - Krystallen i stenværkeren har kun kraft nok til en aktivering (så der kan lige akkurat laves et hul på væggen indtil rum #19)
- **Den højre krystal:** Denne krystal afbryder stenværkeren igen, hvis stenværkeren er blevet aktiveret ved at trykke på venstre krystal.

De tre krystaller på toppen af stenværkeren har hver en værdi af 10 sølvstykker. Den pulserende, lysende **røde**

krystal inde i stenværkeren er beskrevet i afsnittet om magiske skatte.

#25 Kokonen

Væggene herinde er dækket af et tyndt, gråt lag støv, og underveden har væggene en besynderlig glasagtig flade (som set flere andre steder). Imidlertid er det ikke de særlige gråvægge vægges særlige overflade, som fanger jeres opmærksomhed men derimod nichen i sydvæggen, hvor der er en skakt i loftet, eller rettere det er den enorme grå kokon, som strækker sig oppe fra skakten og ud af nichen, som har jeres opmærksomhed. Det ligner en larves kokon, men den hænger ud af skakten og strækker sig 5-6 meter, og har en diameter på omtrent 2m.

Ud over kokonen er rummet tomt.

Den støvede grå kokon har afgivet et tyndt, gråt lag af støv på alt herinde i rummet. Kokonen er forankret til noget i kammeret oppe på den anden side af skakten, så den enorme kokon, som eventyrerne ser, er kun en lille del af et større hele. Kokonen er ældgammel, og den vokser endnu. Inde i den venter en **gråorm** på at komme ud, og medmindre eventyrerne slår hul på kokonen, sker der ingenting.

Gråormens ende er endnu forankret i det bagerste kammer, men slippes den først ud af sin kokon, kan den vride og strække sig op til 100m gennem gange og skakter, selvom den endnu sidder fast.

Gråorm: Forsvar 12; Tærskel 18; Sår 14; Resistens 16; Morale 18 (dyrisk); Angreb: bid+10; skade 1t10+slugt; Kvas+10; skade 4t10.

- **Slugt:** Ofret forsvinder ind i gråormens gab. Ofret tager automatisk 1t10 i skade hver runde, men kan angribe indefra med små våben. Ofret kan forsøge at slippe ud, hver gang ormen prøver at sluge et nyt offer – det kræver man står klar til spring og klarer et behændighedstjek 7.

Skakten: Skakten fører opad til endnu en etage, men den er fuldstændig spærret af kokonen – og den følgende etage er derfor ikke beskrevet.

Appendiks: Magiske skatte

--- --- *Klip beskrivelsen ud og giv den til spilleren.* --- ---

Den røde krystal

Den røde krystal er på størrelse med en håndbold. Den er en stor, solid klump af gennemsigtig krystal, som altid er lun at røre ved, og der pulserer et rødt lys inde i den. Den er smukt skåret til med flotte facetter.

Bjergvældet: Denne kraft kan aktiveres, når krystallen har ladet op i solen i en time, men effekten skal anvendes inden solopgang, ellers forsvinder opladningen. Krystallen udsender en blodrød lysstråle, tyk og voldsom, som kan transformere sten og klippe inden for 5m rækkevidde. Efter at have badet klippen i stenens lys i 10 minutter, bliver et område på 8 kubikmeter blødt som tungt ler. Når effekten bjergvældet aktiveres, aktiveres også effekten *Urdybets aura*.

Stålskærper: Denne kraft kan aktiveres, når krystallen har ladet op i solen i en time, men effekten skal anvendes inden solopgang, eller forsvinder opladningen. Krystallen udsender et kraftig rødt lysskær op til 5m væk, og alle klinger badet i 10 minutter i krystallens skær får styrket deres æg, så de skærer bedre. Våbnene fortrylles, så de har +1 på angrebsrul i næste kamp eller indtil solopgang. Når effekten stålskærper aktiveres, aktiveres også effekten *Urdybets aura*.

Urdybets aura: Når krystallens effekter aktiveres, begynder krystallen at bade sine omgivelser i forvandlingens aura, som påvirker mennesker. Alle mennesker og halvorker inden for 10m af krystallen oplever en langsom og besynderlig transformation, hvor deres kroppe bliver grovere. Armene vokser i længden, ansigternes træk forandres, fødderne forvandles, og overalt springer der lange, hvide stride pelshår frem på deres kroppe. Hvis mennesker befinder sig mere end tre minutter i auraen, skal de klare et resistens (karisma)-tjek 6. Hvis det fejler, får de trækkene fra en hvid kæmpe-abe, og hvis de klarer det, er forvandlingen kun midlertidig og forsvinder efter 10-20 minutter. Hvis de bliver i krystallens aura i yderligere fem minutter, fortsætter forvandlingen, og de skal klare et nyt resistenstjek (stamina – med *ulempe*, hvis de fejlede første tjek!) mod 7. Hvis tjekket fejler, undergår de pludselig en drastisk forvandling og transformeres til kæmpeaber.

Dragende: Solens spejling – krystallen drager og lokker bæreren til at studere og beundre krystallen i solens skær. Dagligt, når solen skinner, udøver krystallen sin indflydelse på bæreren, og hvis denne ikke allerede har fremdraget krystallen for at beundre den i solens skær, skal bæreren klare et resistens (vilje)-tjek 7 for ikke at gøre det, og lade krystallen studere og beundre i en times tid i solens skær.

Appendiks: Monstre

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 sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

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 (Tykudet: 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.

Bugbear

Større og mere lodden 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.

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.

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.

Trolde

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).

Troldhuler: Trolde er ofte på farten, og der er ofte risiko for at man støder på dem i vildmarken, hvor de har sig en rede. Se appendikset *Trolderhuler*.

Pirat

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.

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 armbrøst+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 træned i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Grif

Stor og majestætisk med en løves krop og en ørns hoved og vinger er griffen et imponerende skue. Dyrisk og en frygtindgydende jæger, som kun frygter få væsener, og som udviser stor loyalitet over for dem, der har vundet deres venskab.

- Forsvar 13; Tærskel 11; Sår 5; Resistens 14; Morale 13 (dyrisk); Angreb: Bid+6, skade 1t10+2 eller 2 klør+6, skade 1t8

Flyvende: Griffen er flyvende væsener, og de angriber typisk udenfor, hvor der er plads til at de kan dykke ned mod en modstander, angribe og forsvinde væk igen.

Styrtdyk: Hvor der er plads til det, forsøger griffen at angribe deres modstandere med et styrtdyk. Angreb+8; skade 1t10+4. De flyver derefter straks væk igen. Modstandere kan vælge at stå klar til at tage imod angrebet ved at kæmpe defensivt. I så fald får modstanderen lov til at angribe griffen, lige inden den slår til, hvis deres initiativværdi er lavere, og lige efter, hvis deres initiativværdi er højere.

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.

