

Karavanerøverne



Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

Anvendelse

For kort tid siden blev atter en karavane af rejsende overfaldet, men denne gang blev karavenen ikke kun røvet, men røverne stak også af med karavanens rejsende. Det skete ikke langt fra fæstningen, og sjældent har nogen turde røve og plyndre sæt tæt på fæstningen, hvorfra kommandant Lucinius forsøger at holde ro og orden og beskytte Kejserrigets indbyggere mod monstre og andre fæle ting, som lurder i Hinterlandet.

Kommandanten har straks indkaldt de første og bedste eventyrere, som han har kunnet få fat på.

Med ildbud er I blevet indkaldt til møde med kommandant Lucinius. Sjældent har I set ham med oprevet end nu, da I stiller hos kommandanten. Ikke oppe på hans kontor, som er normen, men nede på fæstningens gårdsplads. Han vender sig mod jer, da I dukker op, og med tilbageholdt vrede fortæller han jer, at vildmarkens utyske har røvet en karavane, og de har haft den frækhed at stjæle næsten alt og kidnappe hver og en af de rejsende med undtagelse af en kejserlig spejder, som formåede at stikke af. Takket være spejderens oplysninger, kan man endnu nå at sætte ind over for røverne og redde de kidnappede. Karavanen blev plyndret en dagsrejse herfra, og det er jeres opgave at drage efter røverne og udsætte hver og en af fangerne. Lønnen for opgaven er 25 dukater pr. mand, og 10 sølvstykker pr. undsat fange samt plyndringsretten.

Karavanen blev røvet en dagsrejse herfra i sletlandet, og røverne har derved omtrent en dagsrejse i forspring. Ifølge budbringeren var røverne en stor flok goblins og gnomde.

Rammen

Hulesystemet er en gammel fæstning bygget ind i siden af en skrænt. Stedet blev brugt af en kult, og sporene af deres aktiviteter huserer stadig i form af en slags fortryllet hydra. Hulesystemet har desuden det særkende, at det endnu ikke er blevet udforsket af dem, der har taget stedet i brug. Med andre ord kender goblinerne ikke den ruin, som de har bosat, og som de holder deres fanger i. Goblinernes plan er at bebo stedet midlertidigt, inden de rejser dybere ind i Hinterlandet med deres fanger.

Opbygningen af scenariet gør det valgfrit, om eventyrerne vil drage dybere ind, når de først har fundet deres fanger og befriet dem. Balancen ligger i, om de vil udsætte de befriede karavanefolk for yderligere farer eller drage med dem hjem.

Baggrund

Karavanen er blevet røvet af en flok gobliner og deres lejesvende, en flok gnomde, og de har ført deres fanger til en ruin to dagsrejser længere borte. Her gemmer de sig, indtil de tør rejse videre med deres fanger, som de sælge som slaver til en ork røverhøvding. Eventyrerne følger goblinernes spor til ruinen, og her skal de trænge ind og udsætte dem, men ruinen er et udforsket område, som rummer sine egne hemmeligheder. En heksemester havde i fordums tid en kult her, og heksemesteren har fanget sine disciples ånder i en flerhovedet drage, en hydra, som endnu vogter over stedet. Goblinerne har ikke selv udforsket den hule, som de gemmer sig i.

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 eventyrer ved smedjen beretter: Orkerne og goblinerne er stadig mere på krigsstien. De røver og plyndrer overalt, hvor de kommer frem. Den ene karavane efter den anden er blevet røvet, og de er blevet stadig mere frække. Røvertogterne foregår stadig tættere på fæstningen. De er begyndt at bruge gnomde (hyænemænd), som lejesoldater, som de hyrer med deres plyndringsgods.
2. En købmand i vinstuen fortæller: Der er blevet set en del gobliner fra Bjørneklokklanen. De er berygtede for at plyndre særligt karavaner, der fra vin, da de er meget drukfældige og altid tørster efter mere vin og øl.
3. Nogle urteplukkere har set sporene fra den overfaldne karavane. Ifølge urteplukkerne førte sporene direkte mod en gammel ruinborg, som det siges, at der hviler en forbandelse over. Urteplukkerne fortæller lidt om stierne i nærheden af ruinborgen (rygtet giver *fordel* på et rejsetjek foretaget på tredje dagsrejse).
4. Et par af garnisonens vagter afslører: Den røvede karavane var rig på forsyninger. Den bragte dyre vine, krydderier, olier og stof samt forsyninger til fæstningen i form af metaller og våben. Der er mere end en grund til at kommandanten tager det så ilde op, at netop denne karavane er blevet røvet. Det handler ikke kun, at røveriet skete tæt på fæstningen, men at kommandanten særligt ventede disse varer.
5. En gammel særling erklærer med skinger stemme, at denne har en vigtig profetisk drøm, og hvis eventyreren betaler 7 sølvstykker, får eventyreren indholdet af drømmen: Den gamle særling fik et varsel, der hedder "Lykken venter bag den løse flise, hvor den slørede vogter" (varslet er sandt, se rum #13).
6. En opdagelsesrejsende oplyser, at goblinerne i området er fra Bjørneklokklanen, og de er anført af høvdingen Gomshaba, som har en forkærlighed for vin (bruger spillerne oplysningen i mødet med Gomshaba, får de fordel på et *parlay*-tjek, som involverer vin).

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

- **Udforskning af området:** 50 point for hvert kortlagt rum (op til 1000 point)
- **Undsætte fanger:** 50 point pr fange (op til 700 point)

Fælder & Mysterier:

- **Fælde:** Faldgitteret ved rum #1 50/100
- **Fælde:** Faldgitrene ved rum #4 100/150
- **Fælde:** Sammenstyrningen 50/100
- **Mysterium:** Menneskehovederne bag maskerne (rum #3 og #13) 100
- **Mysterium:** Hydraen ved rum #7 300
- **Under:** Grotten ved rum #9 150

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 bygget ind i siden af en skrænt, og det er på tre etager. Hulerne består af tre sektioner. Fronten, som er bygningsværket på ydersiden af skrænten, de forreste dele af hulerne, som goblinerne har taget i besiddelse, og de bagerste dele, som består af både rum og grotter, som goblinerne endnu ikke har turdet udforske, og som er delvist isoleret grundet nedstyrtninger. De tre etager er forbundet gennem stiger og trapper.

Genbefolkning

Goblinerne venter ikke forstærkninger, så når de først er fordrevet fra stedet, kommer der ikke flere, men goblinerne har en stor flok gnolde, som lejesoldater, som de sender ud for at jage ved missionens begyndelse (se nedenfor), og som vender tilbage senere på dagen.

Goblinstammen Bjørneklo

Hulesystemet er beboet af goblinstammen Bjørneklo, som er stolte goblinkrigere, der pryder deres skjolde og kapper med klanmærket, en bjørns pote, der drypper af gift. En del af stammen er draget på røvertogt for at plyndre karavane for at skaffe slaver, som de kan tage med dybere ind i Hinterlandet og sælge som slaver, enten til andre goblinstammer eller til skruppelløse slavehandlere. De udsendte gobliner anføres af Gomshaba, en snedig og tyk goblinleder, der leder gennem intriger og rå magtanvendelse.

Særligt to træk kendetegne stammen: Bjørneklo-goblinerne anvender ofte gifte på deres pile, og de er glade for vine og alkohol. Som alle andre gobliner er de ferme til at jage om natten, og de grådige, ondskabsfulde væsner.

Ved scenariets begyndelse har goblinerne netop taget ruinen i anvendelse og sendt gnoldene, som er deres lejesoldater, ud for at jage flere forsyninger, inden rejsen gennem Hinterlandet fortsætter. Ruinen er dårligt udforsket, og de indre rum holder goblinerne sig fra.

Gomshaba har omtrent 40 gobliner til at tjene sig, og de befinder sig rundt om i fæstningen. Få af goblinerne har faste positioner, og du kan flytte goblinerne rundt i fæstningen som reaktion på heltens indtrængen. Forløbet med goblinerne kan udspille sig på overordnet tre måder:

- 1) Eventyrerne kæmper sig fra rum til rum mod goblinerne, indtil de har været alle goblinernes rum igennem.
- 2) Eventyrerne infiltrerer stedet ved at liste forbi vagterne og undgå de mest beboede områder, indtil de kan finde fangerne og befri dem.
- 3) Eventyrerne konfronterer goblinerne eller bluffer sig til et møde med dem, og her forhandler de med høvdingen om fangernes undsættelse, eller de stikker af med fangerne.

Af disse tre metoder er de to sidstnævnte de mest interessante, så prøv at fokusere på muligheden for eventyrerne kan snige sig forbi flokke af gobliner, og selv når de render ind i dem er der en chance for, at man kan forhandle med dem, f.eks. narre nogle til at tro, de har med slavehandlere at gøre.

Rejsen til hulesystemet

Der er en dagsrejse gennem sletlandet til den plyndrede karavane. Her finder eventyrerne resterne af karavanen. Den er blevet plyndret, og overalt ligger der vagter dræbt af gobliners pile eller flænsset i småstykker af vilde bæster. Der ligger også nogle dræbte gobliner (de bærer bjørnekloklanens mærke), og nogle gnolde.

Fra karavanen er der tydelige spor at følge fra de tungt lastede gobliner og karavanefolk. Sporene fører dybere ind i Hinterlandet, og det tager to dagsrejser at nå de dem. Sporene er lette at følge, og det kræver kun et *rejsetjek 6* for de to dage. Fejlede tjeks kan ikke resultere i at selskabet farer vild og des lignende, da de følger et rimeligt tydeligt spor.

Bemærk, at spillerne ved ikke hvor meget længere deres rejse er foruden den ene dag, det kræver at nå slagmarken. Derefter er rejsesiden dem ukendt. Hvis der ikke kommer ting i vejen for dem, vil det tage to dage.

Området uden for hulesystemet

Landet uden for hulesystemet er åbent hedelandskab. Mange steder er ramt af tørke og sandflugt, og mellem visent lyng stikker flere steder små driver af sand frem. Hulesystemet ligger i udkanten af et område, der er ved at sande til. Det er et åbent, næsten helt fladt landskab, hvor der er højt til himlen, og hvor kolde vinde fyger kraftigt over land bringende sand med sig, som trænger ind gennem tøj og oppakninger, og som når vinden er værst river og flår i huden. Langt ude i horisonten anes bjerge, bakker og skove, men her er fladt og åbent. Det er svært at finde en god lejrplads, da de færreste lavninger er dybe nok til at lave en ordentlig lejr i.

Sporene fører over det indtørrede hedelandskab til en langstrakt skrænt, der løber kilometer efter kilometer på tværs af hedelandskabet og udgør nærmest en mur på tværs af heden. Sporene fører ned til en tre etager høj, halvcirkelformet bygning, som er bygget ind i siden af skrænten.

Hulerne

Udefra er fæstningsværket et simpelt men solidt byggeri med rundede flader. Bygningen er i tre etager, hvor tredje etage er taget, hvorfra bueskytter kan stå i skjul. Umiddelbart til højre for bygningen hænger desuden en balkon på klippesiden. Bygningerne er i samme sandbrune kulør som skrænten. Bygningerne synes at være ældgamle og at have ignoreret vejr og vind gennem århundreder. Fæstningsanlægget kan genkendes som dværgehåndværk (kundskabstjek 10; 4 for dværge), men de indre korridorer og rum er bygget af menneskehånd (kundskabstjek 10; 8 for dværge).

Første niveau

- **Fæstningen (#1-2):** Goblinerne har taget denne del i besiddelse
- **Forreste del (#3-5):** Goblinerne har kigget på dette område, men de har ikke udforsket det, da de ikke bryder sig om stedets lugt. De kan instinktivt sansede de vilde magiske kræfter, som lurer dybere inde.
- **Bagerste del (#6-7):** Her tør goblinerne ikke komme.
- **Grotterne (#8-9):** Goblinerne har ikke vovet sig ind i dette område.

Andet niveau

- **Fæstningen (#10-12):** Goblinerne besidder denne del
- **Forreste del (#13-15):** Goblinerne bruger dette område til at ophold og fangeropbevaring
- **Bagerste del (#16-17):** Goblinerne kan mærke de mørke kræfter lure og holder sig herfra

Tredje niveau

- **Fæstningen (#18-19):** Goblinerne bevogter denne del
- **Forreste del (#20-25):** Goblinerne bebor denne del og har deres fanger her



Første niveau

Åbningsscene: Gnolde på jagt

Da heltene ser ruinen, ser de også en stor flok væsener stå i dens indgang. Det er de vilde gnolde, 20 styk, og en flok gobliner, som betaler de førstnævnte for deres indsats og byder dem at være tilbage inden solnedgang/solopgang (alt efter hvad der passer bedst og giver heltene et begrænset antal timer (min. 4-6 timer) til at løse deres opgave).

Medmindre spillerne vælger at intervenere, bliver karaktererne ikke bemærket. De overhører instruksen fra goblinerne, og de ved nu, at de har et begrænset antal timer til at reagere i, inden gnoldene vender tilbage som forstærkninger.

Scene: Gnoldene vender tilbage

Obs. Det er ikke intentionen, at gnoldene skal nå at vende tilbage, inden missionen er gennemført, men hvis spillerne beslutter sig for, at deres karakterer skal slå lejr, eller hvis de ikke tror, at de kan fører fangerne sikkert tilbage til Lucinius' fæstning, inden de bliver indhentet af gnoldene, og derfor slår lejr, vil det ske, at gnoldene dukker op.

Belejring: Forberedte eventyrere, der har fordrevet goblinerne, kan forsøge at forskanse i fæstningen og lade sig belejre af gnoldene. Hvis spillerne ikke selv kommer på denne ide, kan deres undsatte fanger foreslå det. Gnoldene vil sandsynligvis forsøge et par stormangreb og forsøge at liste deres tropper ind af sidegange. Derefter vil de belejre stedet i nogle dage, men de er dårligt forberedt til en belejring (ingen krigsmaskiner, få forsyninger), og uden goblinerne til at motivere dem, taber de hurtigt interessen. Spørgsmålet er, om eventyrerne og karavanefolket kan overleve så længe på deres få forsyninger?

Bestikkelse: Gnoldene er hyret af goblinerne, og uden goblinerne til at motivere dem, er deres interesse begrænset og mest af alt motiveret af sølv. Hvis gnoldene bestikkes (f.eks. 10 sølv pr. gnold), kan de overtales til at gå deres vej og/eller opgive deres belejring.

#1 – Fæstningens store kammer

*Bag de befæstede sandbrune vægge gemmer sig et halvcirkelformet kammer. Bagvæggen mod syd er en tilhugget klippevæg og midt i den fører en korridor mod syd og ind i klippen. I vestvæggen er en tung stendør, magen til den, som I kom ind af. Kammerets vægge slipper intet lys ind, og stedet er oplyst af fakler hængende i fakkelholdere. Midt i rummet er anrettet en lejrplads med bålsted, terninger, mønter og tomme vinflasker, og der er **syv gobliner** herinde.*

Kammeret er bevogtet af **7 gobliner**, som har drukket af karavanens forsyning af vin. De er halvfulde (+2 bonus mod frygt; -4 straf mod bluff og veltalenhed), og de fordriver tiden med terningspil omkring et lille bål, de har lavet midt på gulvet. Kammeret rummer ingen møbler.

Ildsted: Med et improviseret angreb kan man vælge en modstander ind i ildstedet. Angreb+6; skade 1t10+antændt (flammerne gør efterfølgende runder 1t6, indtil en retræte-handling slukker ilden).

Dørene: Der er to solide stendøre, som er tunge at skubbe op (styrketjek 6 for bare at åbne). Spærres dørene med en tværbom, kræver de styrketjek 18 at bryde op.

Faldgitteret: Et kort stykke nede i den i lange nord-sydgående korridor er en hænger et gevind knyttet til en metalkæde, som forsvinder op i loftet – og kæden løber inde i væggen – hen til døråbningen. Aktiveres gevindet vil et faldgitter komme bragende ned. Gitteret er tungt og svært at fjerne (Løfte gitteret op for andre: styrketjek 10; bøj stængerne: styrketjek 14). Hvis stedet stormes vil en goblin forsøge at flygte ned af gangen og aktivere faldgitteret.

Scene: Anråbt af goblinerne

Hvis eventyrerne bliver bemærket af goblinerne, vil disse råbe dem an. Vagterne er halvfulde, og de tænker ikke klart. I stedet for at antage, at eventyrerne er folk udsendt fra fæstningen efter de kidnappede karavanefolk, så antager de, at eventyrerne er slavehandlere, der er kommet for at købe karavanefolkene.

Eventyrerne har en chance for at infiltrere stedet, hvis ikke mere ædru goblinerne gennemskuer dem, og de kan ligefrem få en audiens hos goblinernes leder, Gomshaba.

#2 – Fæstningens sidekammer

Stenkammeret er dunkelt. Intet lys siver ind udefra, men fra en åbning i loftet kommer der lys. Syd væggen er en tilhugget klippevæg og i den er bygget en slags stige ind i væggen, som fører op til åbningen i loftet. Der ligger en masse visne blade herinde, som en efterårsstorm må have fejlet herind på et tidspunkt.

Medmindre stedet er under angreb, er der ingen gobliner i dette kammer. Det bruges udelukkende til gennemgang. En stige fører op til rum #11. For døren se rum #1.

#3 – Den østlige sal

Foran jer åbner en stor sal sig. Den er rummelig, og jeres støvler kaster et fint ekko frem og tilbage mellem stenvæggene. Luften er tyk af støv, og på gulvet ligger et tykt lag støv. Her kan ses sporene af goblinstøvler. De vover sig nogle meter ind i rummet, hvorefter de straks vender om.

Væggene i salen dekoreret af billeder af dyr lavet i mosaik – tusindvis af små, glaserede stenfliser sat op til at forestille naturlandskaber befolket af dyr, men alle dyrene vender deres ansigter ud mod jer, og i stedet for dyrenes almindelige ansigter har de sære, benfarvede masker med glatte dæmoniske ansigter. Det føles som om at maskerne iagttager jer, at talrige øjne følger jeres bevægelser. Rundt langs væggene er også rester af fakkellholdere. Bag holderne kan endnu ses de sodede mærker fra fakler.

Goblinerne forlod salen, da de kunne mærke den dystre kraft, der lurder dybere inde. Den bagerste del af salen er styrtet sammen i en stor sammenstyrtning, som åbner for adgang til næste etage og flere rum.

Vægdekorationen: Væggene er dekoreret af mosaikker, der forestiller flokke af forskellige dyr, hjorte, løver, tigre, ulve, bjørne osv., og fælles for dem alle er, at de kigger ud mod tilskueren, og deres ansigter er erstattet af en benfarvet maske, som stikker frem af væggen som et relief.

Maskerne: Hver maske er fastmonteret på væggen, men kan flås af, hvis man river til (styrketjek 10). Flås masken af, er der et blodigt menneskeansigt, frisk, som har det lige fået flået de øverste lag ud af. Maskerne udstråler en svag aura af trolddom (Sanse magi 6). Ansigtet vrider sig i tavs smerte – det har ingen tunge – hvorefter det synes at dø.



Den store sammenstyrtning: Et stort område er styrtet sammen i en vældig dyng af stenblokke, som er vanskelige at bestige. Det sammenstyrtede område forbinder flere rum på en gang (rum #4 og #5 samt korridoren til #6 og #7; der er også adgang til rum #16 på næste etage). Hver gang man passerer hen over området, skal der laves et balance-tjek 8 (med *ulempe*, hvis man bevæger sig hurtigere end langsomt). Hvis man fejler, skal der ruller på følgende tabel:

1t8	Hændelse
1	En voldsom støvsky rejser sig fra bunken, og alle i området rammes af støvet. De skal klare et Resistens (udholdenhed)-tjek 8. Hvis det fejler, så hoster og hakker de så voldsomt, at de har <i>ulempe</i> på fysiske handlinger de næste 10 minutter. Hvis personen, der udløste denne effekt, fejler sit udholdenhedstjek, skal denne straks lave et nyt balancetjek.
2	Løse brokker vælter ned fra dyngen med stor larm. Larmen advarer goblinerne om eventyrernes tilstedeværelse, og efter kort tid dukker 1t4+4 gobliner op.
3	Løse stenblokke forskyder sig , og eventyrerens fod falder igennem og sætter sig fast. Fra at skære sig på stenene tages 1t8 i skade. Det kræver et styrketjek 14 at komme fri – hvis tjekket fejler med mere end fire, tages yderligere 1t8 i skade. For hver der hjælper, er der +4 bonus til styrketjekket.
4	Skrider på løse stenblokke , og eventyreren tumler ned fra stendyngen. Der tages 2t6 i skade.
5	Sten begynder at rulle , og 1t3 allierede skal klare Resistens (undvige) 8 eller tage 1t10 i skade.
6	Kryb og kravl kommer frem af skjul under stenene. En masse biller og andet kryb vælter frem og piler omkring eventyreren. Eventyreren skal klare et resistens (frygt)-tjek 8 for ikke at blive forskrækket – hvis det fejler, ruller 1t4+1 på denne tabel.
7	Taber et stykke udstyr , og udstyret forsvinder ned mellem sprækker og revner, indtil det er fortabt: 60%: et lille stykke praktisk og værdifuldt stykke udstyr 30%: op til 1t100 sølvmonter triller ud af en pung 10%: en lille magisk ting (en mønt, en trylledrik etc.)
8	Svampesporer! En sky af giftige svampesporer rejser sig omkring eventyreren. Denne skal klare et resistens (gift)-tjek 6 eller begynde at blive forvirret og ukoncentreret. Der er <i>ulempe</i> på alle tjeks, som kræver opmærksomhed, koncentration og omtanke i de næste fem minutter.

#4 – Det lille kammer

Væggene i dette kammer er dekoreret med små dybbå mosaikker – hver lille flise er omtrent 1cm på hver led, og i tusindvis dekorerer de kammeret. Den bagerste del af kammeret er styrtet sammen, hele det sydøstlige hjørne åbner op til en stor dyng af uvejsomme stenbrokker. Et tykt lag af støv dækker alt, og i støvet er sporene af goblinstøvler. Sporene går et par skridt ind i rummet, og derefter vender de prompte om.

Kammeret åbner op til den store sammenstyrtning (se #3). Goblinerne vendte om, så snart de sansede de usynlige kræfter.

Den skjulte lem: Skjult i kammerets vestvæg er en lille lem (10x10cm) – den kan findes med et sansetjek 8. Bag lemmen

er et hulrum med et håndtag. Hiver man i håndtaget styrter faldgitre ned, som afspærrer indgangene til rum #3, #4 og #5. Hvert faldgitter afspærrer rummene fra den centrale nord-sydgående gang, og de styrter ned med et brag, der ekkoer gennem hulerne, og larmen tiltrækker en bande gobliner (1t4+4 gobliner). Gitrene kan ikke længere hæves op igen – den del af systemet er forvitret – men de kan løftes op, så andre kan kravle under (styrketjek 14), eller stængerne kan bøjes, så man kan kravle igennem (styrketjek 18).

Scene: Den undvegne fange

Pludselig hører I støj. Løse sten kurrer støjende over gulvet, og der er bevægelse lige rundt om hjørnet!

Hvis eventyrerne farer rundet om hjørnet, står de ansigt til ansigt med en forskrækket person – det er en af karavanefolkene, som goblinerne tog til fange. Det er lykkedes fangen at stikke af, og vedkommende skjulte sig, fordi denne troede, at selskabet var goblinerne på udkig. Vedkommende slutter sig gerne til eventyrerne og kan fortælle, at goblinerne holder sig fra de her sale. Vedkommende kan evt. også fortælle lidt om resten af stedets indretning og om goblinerne, som er anført af høvding Gomshaba.

Brug undvegne fange, hvis eventyrerne er i gang med at udforske dette område, og de endnu ikke har befriet nogen fanger. Den undvegne fange kan spille en rolle i rum #6, hvis ingen af karaktererne går i rummets fælde.



#5 – Opholdssalen

En stor sal åbner sig for jer. Midt i sydvæggen er en korridor, foruden en i østvæggen og en stige op til en åbning i det nordvestlige hjørne. Det beskidte gulv er dækket af støv, og i støvet ses talrige støvleaftryk fra både mennesker og gobliner. Der har været en del bevægelse tværs gennem salen fra udgangen i øst til stigen i nordvest, men kun enkelte spor fører mod korridoren mod syd, inden de hastigt vender om.

I den sydlige ende af salen løber en korridor, som aldrig blev bygget færdig, idet den ramte en grotte. Goblinerne passerer gennem lokalet, men bryder sig ikke om at være så tæt på de andre rum, så de undersøger ikke stedet. Stigen fører op til rum #13, og den er hugget ind i muren.

Det beskidte gulv: Gulvet herinde er beskidt ulig gulvene de andre steder på denne etage. Der ligger et tyndt lag af indtørret møg. Det ligner lag på lag af indtørrede fugleefterladenskaber spredt ud over et stort område, men med en stadigt større koncentration, des tættere man kommer på sydkorridoren.

#6 – Den glemte sal

Foran jer er en sal med lange borde og bænke i grå sten. Væggene er sortmalede, og luften står stille i salen. Det er som om ingen har sat deres fod her i århundreder, og sådan forholder det sig muligvis også. Stedet er dystert, og I føler det lidt som om, I er trådt ind i en grav eller en tronsal i dødsriget. En ting bemærker I dog, og det er, at for enden af det midterste langbord i den fjerne ende, står hvad der ligner en tronstol i sten, og indlejret i toppen af tronstolen er en stor rød krystal.

Denne sal har ligget urørt længe. Goblinerne har slet ikke været i nærheden af den, og der er ingen tegn på, at nogen har været her for nyligt.

De sortmalede vægge er malet henover mosaikker. Krattes malingen af, afslører sig smukke mosaikker af sale under bjergene oplyst af brændende søjler, hvor dværge sidder bænkede. Motiverne er dækket under sort maling, og men tilstedeværelsen af de tusindvis af små fliser kan stadig ses.

Tronstolen: Monteret i tronstolens ryglæn øverst oppe er en rød krystal, som lyser af egen kraft (**Den røde krystal**). På bagsiden af tronstolen er en skjult lem (sansetjek 8), og bag lemme er et hulrum, hvor der ligger **dragetænder** og der er 3 **dragedrikke**. Sætter man sig i sædet, vælder omridset af en flammende rød drage frem, og omgiver tronstolen og den siddende. Omridset er en tredimensionel silhuet af en vældig drage, som snor sig om tronstolen.

At sætte sig på tronstolen: Sætter sig man sig på tronstolen, får man adgang til de voldsomme kræfter, som er indlejret i tronstolen, og som virker så længe, der sidder en rød krystal monteret. Når sidder på tronstolen, forstår ad telepatisk vej, de kræfter som stolen rummer – fortæl spilleren, hvad man kan gøre (skule, spy ild osv.). Fortæl ikke om bieffekterne, de opdages på den hårde måde.

Den siddende kan hver runde manifestere en af følgende kræfter:

- **Dragens trussel:** Dragens hoved følger den siddendes hoved og bevæger i takt dermed – der, hvor den siddende kigger hen, kigger dragen også og det giver *fordel* på true-tjeks, og hvis det truende blik er succesfuldt (eller overgår ofrets Resistens (frygt), får ofret *ulempe* på angreb, indtil ofret forlader området, hvor dragen kan ses, i 1t6 minutter. Hvis det truende blik bruges, skal brugeren klare et Resistens (vilje)-tjek 10. Hvis det fejler, bliver brugerens tunge lang og kløftet som en slanges.
- **Dragens blik:** Dragens gule øjne stirrer på folk, og de fyldes med stor frygt. Der laves et magisk angreb+8 mod resistens (frygt). Er angrebet succesfuldt, flygter ofret – og brugeren skal klare et Resistens (vilje)-tjek 10. Hvis det fejler, forvandles øjnene til gule reptiløjne.
- **Dragens vrede:** Dragen spyr flammer mod et væsen inden for 10m. Magisk angreb+8 mod resistens (undvige). Er angrebet succesfuldt, tager ofret 2t10 i skade – og brugeren skal klare et resistens (vilje)-tjek 10. Hvis det fejler, forvandles tænderne til sylespidse, dragelignende tænder.
- **Dragens rasen:** Dragen slår ud med sine enorme silhuet-kløer på en modstander inden for 20m. Der laves 2 magiske angreb+6 mod resistens (stamina), skade 1t10+2 – og brugeren skal klare et Resistens (vilje)-tjek 10, eller brugeren får sorte kløer i stedet for negle.
- **Dragens grådighed:** Dragen kan sanse guld, og dragen kan med stor nøjagtighed fastsætte værdier af skatte, og hvor store mængder af guld, folk bærer på, bare ved at kigge på dem. Anvendes evnen, skal brugeren klare et Resistens (vilje)-tjek 10 eller dennes hår forvandles til overnaturligt flammende rødt hår.
- **Dragens kraft:** Drage-billedet snor sig om den siddende, og dens luftige krop er på magisk vis i stand til at blokere angreb. Den siddende får +4 forsvar og +4 resistens. Effekten varer 5 runder, og

brugeren skal klare et Resistens (vilje)-tjek 10, eller der vokser fine, små drageskæl frem, som er svære at se, men de reflekterer et rødtligt skær, når lyset fra ild (f.eks. fakler) rammer personen.

Dragens forvandling: Hvis en bruger tilegner sig tre træk, skal brugeren klare et Resistens (vilje)-tjek 20, eller nægte at forlade tronen, og vedkommende kan ikke undlade at bruge dragens kræfter, når lejligheden byder sig (hvis ikke et Resistens (vilje)-tjek 10 klares), og tronstolen vil forsøge at få brugerne til at tilegne sig de sidste træk. Hvis alle fem træk tilegnes, undergår den siddende en sidste voldsom forvandling. Der foretages et resistens (stamina)-tjek 8. Hvis det fejler, opluges den siddende af voldsomme flammer og på øjeblikke er den siddende og alle dennes ejendele forvandlet til aske. Hvis det klares, omslynges vedkommende af flammer for nogle øjeblikke, hvor vedkommende er urørlig, og vedkommende undergår en drastisk forvandling. Når flammerne forsvinder sidder pludselig en grotesk blanding af drage og menneske på tronstolen. Kroppen er vanskabt og deform, den gløder af trolldomskraft, små røde flammer danser i luften omkring den.

Bæstet folder sine vinger ud, og den begynder at flyve mod loftet. Den groteske skabning har som mål at forlade hulerne, og den gør det ved at brage gennem loftet. Hvis eventyrerne angriber den, vil den enten ignorere deres angreb eller dykke ned og angribe en runde eller to, hvorefter den vil forsøge at forlade stedet igen.

Det grumme væsen smadrer gennem loftet og gennem klippen med sine hede flammende ånde ignorere de enorme stenblokke, som falder om den. De tonstunge blokke, grus og sten, gløder og smeltende sten falder om ørerne på eventyrerne nede på gulvet. Selskabet har 3 runder til at forlade salen i, inden den begravnes for evigt under enorme mængder af jord og sten. Hver runde de er i salen, tages 1t8 i skade fra faldende sten.

Monstret flyver sin vej for ikke at blive set den næste lange tid, men et sted ude i Hinterlandet er en drage ved at vende tilbage efter lang tids hvile.

- Forsvar 22; Tærskel 20; Sår 10; Resistens 16 (dragemagi 22); Morale 18; Angreb: 2 Klør+10; skade 2t10 eller 1 bid+10; skade 4t10

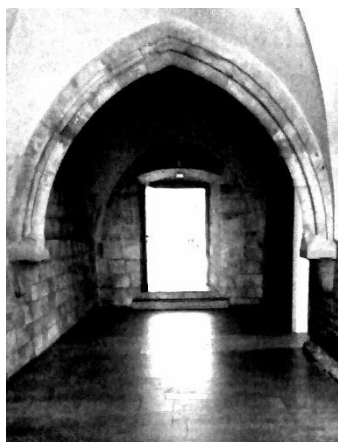
Tronstolens dragemagi: Tronstolens magiske effekter tæller som dragemagi. Effekterne ødelægges, hvis krystallen fjernes. Herefter forsvinder trolddommen, der binder krystallen, og den opfører sig nu som **Den røde krystal**.

- **Bieffekterne:** Alle forvandlinger tæller som en forbandelse, og de kan kun ophæves af magi, som kan ophæve forbandelser.
- **At fjerne den røde krystal:** Krystallen er forankret solidt i tronstolen på dens forside. Det kræver et styrketjek 16 at vriste den fri, og der er ulempe på tjekket, hvis man ikke vil stå eller røre ved sædet imens og derved aktivere tronstolens kræfter.

Scene: Dragen hersker

Det er sandsynligt, at spillerne gennemskuer faren ved tronstolen, og enten ikke lader deres karakterer sætte sig på tronstolen, eller at de ikke bliver siddende på stolen efter den første forvandling (eller trussel om forvandling) er trådt i kraft. I så fald kan du lade en af de undsatte karavane-fanger blive opslugt af grådighed og begær efter magt, hvorfor denne sætter sig på tronstolen. Herfra kan denne nå aktivere Dragens grådighed for at opdage, hvilke skatte selskabet har, derefter bruge dragens andre kræfter til at kræve skattene udleveret. Angreb mod spillernes karakterer gøres ved, at spillerne ruller Resistens-tjeks mod sværhedsgrad 10+angrebets bonus (f.eks. Resistenstjek 16 mod klørerne). Staklen på stolen vil for dramatisk effekt fejle sine viljestyrke-tjeks mod forvandlingen og blive opslugt af dragen, og til sidst enten brændes op til aske eller undergå forvandlingen.

Heltene kan nu enten forsøge at løsrive den siddende fra tronstolen, fjerne krystallen, dræbe tronstolens fange eller forlade salen for aldrig at vende tilbage.



#7 – Skakten (se også rum #17)

Kammeret strækker sig opad og atter opad gennem flere etager og forsvinder i mørket. Det er rundt, og væggene er blanke og glatpolerede. De er pudset helt hvide, og med undtagelsen af det store vægmaleri på bagenden af kammeret, er der ingen tegn på væggene. I stedet ser det snarere ud som om at tiden har ignoreret salen, og hvor støv har lagt sig overalt andre steder, er der ingen spor af støv her. I stedet er dette rene, smukke kammer. På bagvæggen (sydvæggen) er et kæmpe maleri, som forestiller et dragelignende væsen, men dens halse spalter sig ud i fem hoveder, og hvert hoved ender i et ansigt af en slags. De fire af dem ender i dæmoniske benmasker, som er monteret på væggen, og det femte i en gammel mands ansigt, som stirrer på jer med et intenst blik. For et øjeblik glemmer I helt, at det kun er et maleri.

Rummet emmer af magisk kraft, som gennem århundrederne har holdt stedet intakt og beskyttet vægmaleriet.

Billedet på væggen: Et vægmaleri af en grøn drage med fem halse, som snor sig på væggen op til fire masker og ansigtet af en gammel mand. Hvis maleriet forstyrres, eller hvis det studeres af troldfolk, eller hvis sværdet forstyrres, gå til scenen "Hydraen vågner".

Scene: Hydraen vågner

En skælven løber gennem rummet. Støv falder fra loftet. Væggene dirrer, og pludselig anes bevægelse. Stenvæggen med dragemotivet bølger og duver, det er som om stenvæggene er en tynd hinde, hvorunder noget bevæger sig. Nej, det er selve klippevæggen, som bevæge sig, som om den er levende. Bølgen af bevægelser løber op langs de fem halse malet på væggen til de når maskerne. Deres øjne åbnes og et ondsksfuldt skær fra grønne øjne skinner på jer. Maskerne river sig løs fra væggene under voldsomme brøl, da hele hydraen træder fri af væggen og maleriet springer til live som et vældigt femhovedet monster, hvis halse hver ender i en benfarvet maske, der brøler af hævnthørst.

Hydraen er sprunget til live. I dens krop skabt af sten og maling og trolddom er indespærret fire ånder, alle disciple af en heksemester, som belønnede og straffede dem med evigt liv, samt heksemesteren selv. Vær opmærksom på, at monstret er en betragtelig udfordring for de fleste eventyrgrupper, og hvis de ikke stikker af, vil det let resultere i selskabets død.

Hydraen

- Forsvar 13; Tærskel 15; Sår 12; Resistens 14 (drage-magi 16); Morale 11 (forfængelig 9; frygtløs 19)

Angreb:

- *Trampen (i stedet for et benmaske-angreb):* +6; Skade 1t12+fastholdt (ofret skal klare Resistens (undvige)-7 eller blive fanget under monstrets ben. Hver runde kan monstret automatisk give 1t8+4 i skade, indtil modstanderen undslipper (styrke eller behændighed 8; +4 bonus hvis hjulpet; fordel hvis monstret er distraheret)
- *Benmasken* (hvert af de fire maskerede hoveder vælger hver deres angreb, og et hoved kan ikke foretage samme handling som et af de andre)
- Masken hamrer ned i modstanderen: angreb +6; skade 2t8
- Masken bider flænsende: angreb +6; skade 1t4+blødende sår (såret gør 1t4 i skade i begyndelsen af hver runde, indtil helbredt med magi eller førstehjælp).
- Masken laver et fejende hug: angreb+8; skade 1t10 + slået omkuld (modstanderen kastes 1t6m gennem luften og lander tungt. Det koster bevægelse at rejse sig op).
- Masken stirrer frygtindgydende: Magisk angreb mod en fjende (kræver øjenkontakt) – fjenden skal klare resistens (drage-magi) 8. Fejler det med 1-4, skræmmes modstanderen, som nu har ulempe på sine handlinger i to runder; fejler det med 4+, flygter modstanderen i to runder.
- Masken skriger skinger: Magisk angreb mod fjender – de skal klare resistens (drage-magi) 14, og enten holde sig for ørerne (ulempe på alle handlinger resten af runden) eller tage 2t8 i skade.
- Masken spyr ild: Angreb+4; skade 1t8+antændelse (ofret skal klare et resistens (drage-magi; undvige) eller blive antændt og i begyndelsen af hver runde tage 1t6 i skade, indtil flammerne er slukket (bruger en runde på at slukke flammerne med et behændighedstjek 8).
- *Mandshovedet* (kan hver runde foretage en handling):
- Lærenem: Mandshovedet kan kopiere en hvilken som helst troldeformular, som mandshovedet ser anvendt. Kopieringen skal ske runden efter, og der kan højst kopieres en formular i runden.

- Svækkelsens latter: Mandshovedet begynder på en rungende latter, som ekkoer gennem området, mens den stirrer på en modstander. Modstanderen skal klare et styrketjek 8 for at være i stand til at svinge sit våben; hvis tjekket fejler, kan modstanderen på sin næste runde ikke angribe, og hvis tjekket er succesfuldt, har ofret ulempe på sit angreb.
- Skammens blik: Mandshovedet stirrer ind i sit offers sind og trækker et skamfuldt minde frem (få spilleren til at gengive et skamfuldt minde for karakteren; karakteren skal derefter klare et resistens (viljestyrke)-7 eller være så berørt af mindet, at karakteren taber sin næste handling.

At distrahere de fem hoveder: Hvert hoved har sin egen personlighed, og hovederne er ikke helt enige om hvordan tingene skal gøres. Man kan derfor forsøge med parlay-handlinger at så splid mellem hovederne eller appellere til monstrets forfængelighed. Sår man splid mellem nogle af hovederne, så angriber de ikke, men skændes internt – hvis det svækker monstret for meget, så tvinger mandehovedet de andre hoveder til at makke ret

Hydraens mange handlinger: Hvert hoved fungerer autonomt, men deres handlinger er på forunderlig vis synkroniseret, og kroppen bevæger sig instinktivt efter fælles bedste.

Type: Hydraen tæller som en drage, hvad angår dens angreb og angreb mod den (dvs. dragedræbevåben virker).

Scene: Salen kollapser

Det enorme væsen har revet sig helt fri af væggen, og med tunge skridt tramper den gennem rummet. Hele gulvet gynger under dens vældige vægt, og støv drysser ned fra loftet. Monstrets brøl kombineret med skingre hvin, der skærer dybt i ørerne, fra benmaskerne og den vanvittige latter fra mandshovedet fylder hele salen med en kakofonisk larm, der overdøver alt omkring jer. Derfor går der også lidt tid før I opdager sprækkerne, som er begyndt at springe frem, for lyden af klippen, der flækker under monstret, er næsten ikke til at ane. I kan se, at der, hvor monstret trådte fri af væggen, er dybe huller, og nu er murværket begyndt at flække, og sprækkerne begynder at løbe stadigt højere og højere op. Sten begynder at falde fra loftet, og der lyder en stadig dybere rumlen inde fra jordens dybder.

Efter 2-runder begynder salen at styrte sammen. Hver runde falder enorme klippeblokke fra loftet, og monstret prøver at forlade salen. Hver runde falder en klippeblok på monstret

og gør 2t8 i skade. Hvis skaden fra stenblokkene dræber monstret, betyder det, at hele salen i netop den runde styrter sammen, og fyldes helt op med klipper og sten, og monstret og rummet forsvinder under klippebrokker (men monstret er ikke helt dødt, men bare fanget under klipperne). Hvis eventyrerne er inde i salen, mens den styrter sammen, falder der hver runde 1t4-2 sten mod 1-2 tilfældige eventyrere, som skal klare et Resistens (undvige) 9 eller tage 2t6 i skade. Det optimale er at blokere udgangen, hvor eventyrerne kan stå sikkert fra de faldende sten, og derefter forsøge at distrahere monstret længe nok til at det begravnes under stenene.

#8 – Den nordlige grotte

De rå hulevægge åbner sig op til et højloftet kammer. Væggene er ujævne og farverige, farvede vener og glimtende kis danner et underfuldt skue, og oppe under loftet hænger lange, flotte drypsten. De glinser fugtigt i lyset fra jeres fakler – og mest besynderligt er en kæmpe stor, grå masse, nærmest geleagtig, som sidder midt mellem drypstenene og synes at have opslugt en del af dem. Massen glinser slimet i lysskæret.

Oppe mellem drypstene i loftet sidder **1 Kæmpe syrespyttende snegl**. Sneglen har taget bolig i grotten, og lige nu sidder den oppe under loftet, som en stor, grå blob med en slimet, glimtende overflade. Her bliver den siddende, medmindre den generes – i så fald vil den spytte på sine fjender og glide ned fra loftet på gulvet for at angribe dem.

Faldende drypsten: Larm og støj risikerer at få drypsten til at falde. Hver runde, der støjes, er der 20% risiko for at en gruppe drypsten styrter ned. Hvert væsen skal klare Resistens (Undvige) 7 eller blive ramt af faldende sten for 1t10 i skade.

#9 – Den sydlige grotte

Grotten strækker sig opad og atter opad i et forunderligt, smukt skue. Højt oppe strømmer et sparsomt men lunt sollys ind fra små åbninger, måske 15 meter oppe, og lyset falder over de ru og farverige grottevægge. Røde, grønne, blå og gule farver i klippevæggene fra mineraler og stenarter blander sig med glimtende kis i væggene, og hele hulen er et farverigt under. Grottevæggen op til åbningerne i loftet er stejle, men der er talrige små hylder og mange smalle sprækker hele vejen op, og fra jeres position på gulvet, kan I ikke se, om der skjuler sig noget på disse.

Denne grotte er yderst højloftet og leder op gennem klippen i flere etagers højde. Øverst oppe er smalle sprækker, som fører helt op til overfladen, og herfra siver stråler af dagslys

ind og oplyser grotten. De smalle sprækker er for små for selv halvinger at klatre igennem.

De øvre dele af grotten er ujævne, fyldt med hylder og sprækker, og de rummer mange flader, hvor der kan ligge ting og skjule sig væsener, som man først ser, hvis man kravler højere op. Oppe i sprækkerne gemmer sig **4 stirges**, som sover i dagtimerne (men vækkes let). Om natten er de ude og jage, og man angribes ikke af dem.

At klatre i den højloftede grotte: Væggen er ujævn, har mange små hylder, men nogle er skrøbelige og risikerer at falde sammen under folks vægt. Andre kanter er skarpe, og der er risiko for, at de skærer reb over.

- At klatre: Styrketjek 12
- Med reb: +4 bonus
- Med andet klatreudstyr: +2 bonus
- Hvis klatretjekket fejler med op til 4: Fare – enten A) den klatrende er kun kommet et lille stykke op, inden denne taber balancen og falder for 1t6 i skade, eller B) et reb begynder at gå op i snoningen – der er *ulempe* på klatretjekket, hvis det bruges yderligere. Den klatrende, når dog op.
- Hvis klatretjekket fejler med mere end 4: Ulykke – enten A) klippen smuldrer, og den klatrende er i fare for at styrte (behændighedstjek 8; fejles det, tages 3t6 i skade), eller B) rebet skæres over, men der er en chance for at klamre sig til væggen (behændighedstjek 6; fejles det, tages 2t6 i skade)
- Hvis klatretjekket fejler med en 1'er på terningen: Katastrofal ulykke – den klatrende er kommet højt op, da denne styrter. Den klatrerende tager 4t6 i skade.
- Hvis klatretjekket klares med 6 eller mere: Stor succes – den klatrende kan give en kompagnon en hjælpende hånd: En gang kan klatrereren give en +4 bonus til en kammerat efter at denne har fejlet sit tjek.
- *Kamp, mens der klatres:* Flyvende angribere har fordel på angreb mod klatrende. Klatrende uden reb kan kun kæmpe med små våben og har *ulempe*. Klatrende med reb kan kæmpe med medium våben med *ulempe* eller med små våben. Der er *ulempe* på brug af magi.

Den faldne eventyrer: På en af de højeste hylder glimter noget metal. Det er en kling, som stikker frem. Hvis eventyrerne kravler op til hylden, finder de liget af en eventyrer. Der er ikke meget tilbage andet end knogler. Ligets ene ben sidder fast en sprække. Liget er iført en

rådende læderkyrads, har et rustens sværd og et ødelagt skjold. I en rygsæk, som smuldrer, når man rører ved den, ligger en pung med 20 sølvmønter og 8 guldmønter, tre trylledrikke (styrke, helbredende, modgift) og en forseglede lerkrukke. I den forseglede lerkrukke er **Gul skimmelsvamp** og åbnes krukken, står en sky af gul skimmelsvamp ud i område på omkring 2m omkring krukken. Alle i skyen angribes af svampen.

Andet niveau

#10 – Fæstningens hovedsal

Et ildsted midt på gulvet lyser stedet op. Det blafrende, dunkle lys afslører en flok gobliner, hvis røde øjne lyser i det dunkle skær. Rundt langs væggene er anbragt trækasse efter trækasse, som ligner plyndringsgods fra karavanene. Væggene herinde er tætbyggede sandbrune sten opbygget i samme halvcirkelform som resten af fæstningsværket. Sydveggen er en tilhugget klippevæg, og der er hugget mange små hylde ind i væggene på omtrent en halv meters bredde og 30cm dybde. I sydvæggen er skåret en gang ind i klippen, og i vestveggen er en tung stendør.

En flok på **8 gobliner** befinder sig herinde. De vogter en stribe kasser med stofruller, en kasse med krydderier (peber), og flere små kasser med metalbarer (til fæstningens smedje). Goblinerne er særligt opmærksomme på passagen mod syd, da de frygter tingene dybere ind i mørket – de ved ikke, hvad der huserer der, men de kan instinktivt mærke at fæle kræfter er på spil.

Døren til #11 er en stendør som i #1.

#11 – Fæstningens sidekammer

Fra en sovende goblin høres en lav snorken, og stanken fra den uvaskede goblin blander sig med lugten af kryddret, doven vin. Ved den ene væg ligger en goblin sovende ind over en tom amfor, og der ligger simple drikkekrus overalt på gulvet. Et par fakler lyser kammeret op. Ydervæggene er de samme sandbrune sten som resten af fæstningsværket, mens sydvæggen er den rå, tilhuggede klippevæg, hvor en gang er hugget mod syd ind i klippen. I gulvet er en åbning, og en stige er hugget ind i væggen, så man kan kravle ned.

Der ligger drikkebægre overalt på gulvet. Uforvarende kan man let komme til at sparke til et bæger, som raslende støder mod flere og skaber en kædereaktion af støj, som vækker **den sovende goblin** og evt. alarmerer andre – hvis der er mere end en karakter i rummet, skal de lave et kollektivt liste-tjek 6 for ikke at støje.

Stigen fører til #2. Døren til #10 er en stendør som i #1.

#12 – Fæstningens balkon

Balkonen giver et glimrende udsyn over området foran fæstningen. Lave skydeskår på murvæket beskytter observatører og bueskytter, men giver dem også et udsyn over området.

Trods balkonens måske skrøbelige udseende er den bygget i bedste dværgehåndværk, og den kan bære mere, end man regner med. Balkonen er om natten bevogtet af **3 gobliner**, som gør deres bedste for ikke at kede sig ihjel, mens om dagen er der **en enkelt goblinvagt**, som gemmer sig inde i korridoren, da dagslyset ikke er yndet af goblinerne. Vagten halvsover på sin vagt, så en stille eventyrer har *fordel* på liste sig ind på goblinen.

At klatre op til balkonen kræver et klatretjek 10. Hvis det fejler med 4 eller mindre, kommer den klatrende til at støje på sin vej op, så vagten alarmeres, og hvis det fejler med mere end 4, falder den klatrende også ned og tager 2t6 i skade. Er der først monteret et reb, kan alle klatre op uden vanskeligheder.

#13 – Stigekammeret

Et dunkelt lys kommer oppefra. I vestveggen er bygget en stige ind i væggen. Den løber hele vejen fra en åbning i gulvet til en åbning i loftet, hvorfra der kommer det blafrende lys af fakler. Midt i nordveggen og i sydvæggen er stendøre, og foran sydvæggens dør ligger en dyng af affald, som udsender en fæl hørm, der fylder det meste af kammeret. Væggene er dekoreret med mosaikker, som forestiller bjerglandskaber og høje tårne, som pryder bjergskrånningerne. På østveggen er hængt et beskidt stykke stof op på væggen.

De to stendøre er lidt tunge at skubbe op (styrketjek 4), og er de spærret med en bom, kræver det styrketjek 14 at tvinge dem op. Syddøren er blokeret af en masse affald, goblinerne har smidt der, fordi de ikke ønsker, at noget fra dybere ind skal snige sig ind til dem. I dyngen af affald kan man finde 1t10 sølvmønter.

Stoffet på væggen er hængt hen over en dæmonisk udseende, benfarvet maske. Masken er i samme stil som maskerne i rum #3. Masken er tilknyttet en bjergløve, og man har en klar fornemmelse af, at man bliver iagttaget af masken. Goblinerne frygter masken, og de har dækket den til med et stykke klæde.

Den løse flise: Ved foden af væggen under der, hvor masken hænger, skjuler en flise et hulrum. I hulrummet ligger en *lykkemønt*. Det kræver et sansetjek 15 at bemærke flisen og

finde hulrummet (dog automatisk succes, hvis man ved, hvor man skal lede). Stigen fortsætter fra rum #5 op til rum #23.

#14 – Det østre kammer

Obs: Døren er en tung stendør (styrketjek 5 for at skubbe op)

En ram stank af goblinsved rammer jer, da I åbner døren til kammeret. I skæret fra jeres fakler kan I se talrige sengelejer på gulvet. Væggene er dekoreret med røde fliser, og der er ikke andre udgange i rummet.

Goblinerne har indrettet kammeret til opholdsrum. Om dagen er der 40% chance for, at der ligger **1t6 gobliner** rundt om i kammeret og sover.

Den skjulte lem: En af de røde fliser sidder løs og skjuler et lille hulrum. Det kræver sansetjek 12 at finde lemmen. I hulrummet ligger **Den maskerede statuette**.

#15 – Det vestre kammer

Obs: Døren er en tung stendør (styrketjek 5 for at skubbe op)

En krads lugt af pels og sved rammer jer, da I åbner døren til kammeret. Inde i et rum beklædt med grønne fliser ser i en masse sengelejer ligge tæt side om side. I den fjerne ende af rummet, kan I se fire forhutlede mennesker skutte sig, og mellem dem og jer ser I to gnolde rejse sig, mens de blotter deres tænder, og med deres hæse hyænestemmer spørger jer: "Hvem er I? Hvad vil I her?"

Herinde er **2 gnolde** og **4 karavanefolk**.

Gnoldene har erklæret dette kammer for deres. Lige nu er næsten hele flokken ude og jage, men to jægere er blevet tilbage for at sikre sig, at goblinerne ikke render med alle fangerne. De to jægere har fire fanger hos sig, som slaver og som sikkerhed for at goblinerne ikke tager alt.

Blandt gnoldenes ejendele er en dyngge næsten tomme sække. Iblant disse er en pose med farve glasperler (30 glasperler; 1 sølvstykkets værdi i alt), 6 spyd, 1 træskjold og en sølvhalskæde (20 sølv).

#16 – Den store sal

Luften herinde er støvet, og der hænger et ekko i luften fra jeres støvler. En stor sal åbner sig foran jer, og dens vægge er dekoreret med mosaikker. Mosaikkerne danner billeder, der forestiller enge og søer omkranset af blomster. I det støvede gulv er der kun få fodspor, og de fører frem og tilbage

mellem korridoren i nordvæggen og korridoren i vestvæggen, og de holder sig fra salens sydlige ende.

Den store sammenstyrtning: I den sydlige ende af salen er et kæmpe hul, hvor hulerne er kollapsede. Hullet åbner ned til den store dyngge af brokker og løse sten, som er i den underliggende sal (se rum #3). At hoppe ned på stendyngen kræver et behændighedstjek 10 – hvis det fejler, skal der ruller på tabellen for stendyngen.

Kanten til sammenstyrtningen er skrøbelig, og al bevægelse rundt om kanten til sydkorridoren kræver et balancetjek 8. Hvis det fejler, falder mere af gulvet sammen, og personen skal klare et Resistens (undvige)-tjek 8 eller falde ned på stendyngen, tage 1t6 i skade og rulle på tabellen for stendyngen.

#17 – Skakten

Skakten er en fortsættelse af rum #7, som strækker sig op gennem etagerne i hulesystemet, men adgangen fra øverste etage er styrtet sammen (#17b), og der er kun en alternativ indgang (#17a) via rum #16.

Væggene er glatte og runde, og fra korridorerne på de to øvre etager er der en glimrende udsigt over den enorme mosaik, som pryder væggene. Oppe øverste i skakten (#17b) er en korridor, der løber i nordlig retning til et sammenstyrtet kammer. Næsten hele kammeret er borte, men der kan anes lidt rester af mosaikker dækket af et tykt lang støv. Mosaikkerne forestiller en tronsal, hvor en konge (?) sidder på en tronstol under et rødt lys, og en drage ligger for foden af kongen. På resterne af en anden mosaik er resterne af et bakket landskab under en nattehimmel med stjerner på, og det ser ud som om, at der mellem stjernerne er et brændt rødt lys.

At klatre i den runde skakt: Væggene er glatte og fint tilhuggede uden mærker eller fordybninger.

- At klatre: Styrketjek 19
- Med reb: +8 bonus
- Med andet klatreudstyr: +2 bonus
- Hvis klatretjekket fejler med op til 4: Fare – enten A) den klatrende er kun kommet et lille stykke op, inden denne taber balancen og falder for 1t6 i skade, eller B) et reb begynder at gå op i snoningen – der er *ulempe* på klatretjekket, hvis det bruges yderligere. Den klatrende når kun halvvejs op
- Hvis klatretjekket fejler med mere end 4: Ulykke – enten A) Den klatrende mister sit greb og styrter (der tages 3t6 i skade), eller B) rebet begynder at

- gå hurtigt op (det er muligt at svinge i sikkerhed inde i sidegangen på midterste etage med et behændighedstjek 6; fejles det, tages 2t6 i skade).
- Hvis klatretjekket fejler med en 1'er på terningen: Katastrofal ulykke – den klatrende er kommet højt op, da denne styrter. Den klatrerende tager 4t6 i skade.
 - Hvis klatretjekket klares med 6 eller mere: Stor succes – den klatrende kan give en kompagnon en hjælpende hånd: En gang kan klatrereren give en +4 bonus til en kammerat efter at denne har fejlet sit tjek.
 - *Kamp, mens der klatres:* Flyvende angribere har fordel på angreb mod klatrende. Klatrende uden reb kan ikke kæmpe. Klatrende med reb kan kæmpe med medium våben med *ulempe* eller med små våben. Der er *ulempe* på brug af magi.

Tredje niveau

#18 – Fæstningens tag

Taget af fæstningsværket er som resten af bygningen konstrueret af sandbrune sten. Murværket rager godt op og rummer fordelagtige positioner for bueskytter til at bevogte stedet med. Syd væggen er rå og vejrbitd klippe, og i sydvæggen er en passage ind.

I dagtimerne bryder ingen gobliner sig om at være ude på taget, og de ignorerer deres høvdings ordrer om at bevogte taget. I stedet har de anbragt rustning, spyd og kapper, så det ser ud som om, der er fire vagter på taget. Om natten er der **7 gobliner**, som bevogter stedet og holder udkig efter indtrængere.

#19 – Gitteret

Gangen ender i et metalgitter bestående af tykke barer. De er slidte og bærer lette mærker af rust, men gitrene synes at være langt ældre end de burde. På den anden side af gitteret er en smuk udsigt over Hinterlandet. Passagen ender i den tomme luft. På gulvet ligger et par tomme vinflasker.

Gitteret kan flås løs af væggen med et styrketjek 12 eller bøjes med et styrketjek 10. Der er 30% chance for at **1t4 gobliner** har sneget sin ind i gangen for at smugdrikke af den røvede vin.

#20 – Gangen med flængerne

De to øst-vest-gående gange er rå og ujævne, og de er med al tydelig ikke bygget af samme hænder, som formede fæstningsdelen eller gravede gangene i klippen. I stedet er det som uhyrlig kræfter har flækket klippen, revet de enorme stenmasser fra hinanden med vild og voldsom kraft og har

formet flængerne på den måde. Begge passagerne er ujævne med skæve gulve og uregelmæssige lofter, fyldt med skarpe stankenter og smalle, så det er svært at klemme sig forbi hinanden.

Gangenes ophav er et mysterium. **Smal gang:** Store våben har *ulempe* på angreb, og enhver handling, der indledes med, at man klemmer sig en allieret medfører *ulempe* på handlingen.

#21 – Grotten

Den rå og ujævne korridor, der er som en flænge revet i klippen, ender en rå formet grotte med mange sprækker og ujævnheder. En besynderlig stank af svovl og brændt jern hænger i luften. Forude hører I støj og kan se fakkelskær. Da I forsigtigt kigger frem, ser I en gruppe forhutlede mennesker bundet sammen med reb.

I den ujævne grotte er **10 karavanefolk** holdt som fanger. Fangerne ved desuden, at der er fire fanger nede hos gnoldene (rum #15), og om nogle af fangerne er blevet slæbt bort for at tjene goblinerne (i køkkenet, rum #24). De ti fanger er ...

Hvis goblinerne ikke er i alarmberedskab, er her ingen vagter, da fangerne er solidt bundet sammen. Hvis alarmen er gået, befinder sig **6 gobliner** herinde. Goblinerne er ikke bange for at bruge fangerne som gidsler.

#22 – Kammeret – Gomshabas kammer

OBS. I stedet for en dør, hænger et tæppe for døråbningen i nordvæggen.

Luften er fyldt med duften af besynderlige krydderier og røgelse som blander sig med stanken af gamle skind og pelse. Overalt i rummet er der små olikerter, som lyser kammeret op. Midt på nordvæggen hænger et vægtæppe over en døråbning og i sydvæggen er en stendør. Gulve og vægge er dækket af skind og beskidte pelse, som formår at give kammeret en fornemmelse af en hule eller et nomadetelt. Fra små metalkar stiger krydret røg. Mellem skindene står kasser, tønder og krukker, som ligner plyndringsgods fra karavanen.

Herinde er **stammens høvding**, Gomshaba, som har ført Bjørneklostammen an i plyndringen af karavaner og forhandlingerne med gnoldene. Når Gomshaba ikke er ude og kommandere rundt med goblinerne, befinder Gomshaba sig i sit kammer i gang med at gennemgå plyndringen af karavanen. Hvis Gomshaba ikke er i kammeret, dukker **2t4 gobliner** og **1 karavanefange** pludseligt op, mens eventyrene undersøge rummet.

Der er fem trækasser fyldt med små poser med krydderier (50 poser af hver 4 guld), to sække med komponenter til blæk (1 sæk er 30 guld værd), en trækiste med røgelsespinde (50 guld), 5 tønner med vin, en tønne med lampeolie, en tønne med spiseolie, to tønner med salt, to kister med stofruller, to kasser fyldt med pilespidser og to bundter pergament. Mellem skindene ligger en træstav med goblinruner (Det er et "brev" fra goblinhøvding Illuk: "Vi hylder dig, den fæleste og grummeste hærfører, hovedjæger og udrydder af mennesker, høvding Gomshaba af Bjørneklostammen. Vi sender vore hilsener for at gøre krav på slaver til at trælle i vore miner, og vi sender vores belønning i tørrede lotusblade. Hyldest fra høvding Illuk af Jerngnidstammen.").

Døren: En tung stendør, som det kræver en del at skubbe op (styrketjek 8; og styrketjek 18 at vælte).

Scene: Brand

Kammeret er fyldt med tørre pelse og skind, og overalt står små oliekerter og brænder. Det er nok, at en enkelt af disse vælter til at antænde rummet. Flammerne løber hurtigt langs tæpperne og spreder sig effektivt.

At antænde rummet: En olielampe bliver væltet, hvis det kommer til kamp, og en eventyrer eller en goblin fejler et angrebsrul med mere end 8 point. Kæmper man defensivt er der ingen risiko for at vælge en olielampe. Som en stunthandling kan man med vilje vælte en olielampe eller antænde tæpperne med en medbragt fakkell.

Flammerne: En tyk fed røg begynder at brede sig sammen med flammerne, og heden vokser hastigt. Goblinerne vil gøre deres bedste for at flygte, og heltene bør gøre det samme. Hvis stendøren er lukket, er den en udfordring at få presset op. Heden, røgen og flammerne gør skade fra anden runde, hvor skaden er 1t6, og skaden stiger med yderligere 1t6 hver anden runde (indtil de maksimale 8t6 i runde 16). Ved et succesfuldt resistenstjek (stamina) mod 10 halveres skaden i den runde. Med improviseret angreb kan man skubbe fjender ind i flammerne (angreb+5; skade 2t6).

Forvirring i gangene: Ilden vil opsluge hele rummet, men kan ikke brede sig uden for rummet, da alt er af sten, men gangene og rummene i området vil blive fyldt med en fed røg, som sløre udsyn og gør det svært at se langt. Eventyrerne kan udnytte forvirringen til at snige sig forbi goblinerne – giv dem *fordel* til den slags handlinger.

Når flammerne en gang dør ud, er der intet af værdi tilbage i kammeret.

#23 – Stigekammeret

Der lugter brændt herinde, og væggene er klæbet til med et ældgammelt lag af sod, der har smeltet mosaikken, og fået de mange små glaserede fliser til at flyde sammen i groteske mønstre. I kammerets vestvæg er en korridor, og ved østvæggen er en åbning i gulvet. Ved siden af åbningen i gulvet er en bred sprække i væggen. Det er nærmest en kæmpe flænge, som om noget monstrøst har skåret klippen op. I det nordvestlige hjørne er en stabel kasser og tønner – plyndringsgods fra karavanen – og ved siden af dyngen er en masse skind og pelse, som ligner sengelejer.

Åbningen i gulvet fortsætter ned til rum #13 og videre til rum #5. Med et improviseret angreb kan en modstander skubbes gennem hullet (angreb+6; Skade 1t6 pr etage faldet).

Kasserne og tønnerne er fra karavanen. De består af en kasse med bomuld, fire stofruller, en tønne madolie, en tønne vin, 9 flasker vin, en tønne med øl, en trækiste med pilespidser og tre kasser med lertøj.

Rummet er beboet af goblinerne, og hver runde er der **20% chance for at 1t8 gobliner** dukker for at overnatte, rode kasserne igennem og des lige. Når først en gruppe er dukket op, går der 10 minutter, førend der måske dukker flere gobliner op.

#24 – Trappekammeret

Rummet her er anderledes indrettet end de andre rum, I har set: En stor stabel brænde er samlet herinde, og der er sat en kæmpe jerngryde op. Ved siden af gryden står spande fyldt med vand. I midten af den vestre væg er en trappe nedad, i midten af den østre væg er en stendør, og der er yderligere en stendør i nordvæggen.

Goblinerne har planer om at bruge kammeret som køkken, men lige nu venter de på, at gnoledjægerne skal komme hjem med bytte. Der er 30% chance for at **1t6 gobliner** er i gang med at tilberede maden, og de har evt. **0-4 (1t6-2) slavebundne** karavanefolk til at hjælpe sig.

Stendørene: De to stendøre er tunge at åbne (styrketjek 8; spærret med en bom kræver de styrketjek 18 at få op).

#25 – Den sammenstyrtede passage

Da goblinerne tog stedet i besiddelse, smækkede de døren til gangen i, og de fangede derved en flok på **6 stirges**, som hang under loftet og sov. De små insektmønstre er nu sultne, og de venter på, at nogen åbner døren igen, hvorefter de flakser ud og sultne angriber. Passagen er derudover tom.

Appendiks: Karavanefolkene

Goblinerne har taget i alt 14 karavanefolk som fanger.

Mulige navne: Apasios, Archelus, Enrico, Iasitas, Maximos, Philoromus, Sophronius; Flacilla, Glyceria, Kale, Procopia, Simonis, Styliane, Thamar.

Alle er de folk fra karavanen, som goblinerne tog til fange. De er glade for at blive undsat, men de har intet udstyr, og rejsen hjem gennem Hinterlandet er farlig uden selskab og grej. Trods taknemmeligheden for at blive undsat, kan de sagtens have egne holdninger og ønsker, der kan komme på tværs af samarbejdet mellem dem og eventyrerne. Nogle vil bare hjem, andre er nysgerrige efter at gøre sig en gevinst i hulerne.

Fangerne har forskellige baggrunde som karavanevagter, kuske, handelsfolk, omrejsende håndværkere og familiemedlemmer.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 2*; Resistens 11; Morale 11; Angreb: våben+0, skade: våben

*) Fangerne har 2 sår eller 10 livspoint. Afhængigt af hvad, der passer jeres spil bedst.

For at skabe mere spil omkring fangerne og lade deres personligheder være til gavn eller gene, kan du give hver birolle et personlighedstræk fra nedenstående liste.

1. **Atletisk** (+4 klatre, svømme og springe)
2. **Fanboy/girl** (er fan af en karakter, og det inspirerer: karakteren får +2 på parlay-tjeks og -2 på svigfulde handlinger som rygстик, løftebrud osv.)
3. **From** (stopper op og anråber de Udødelige på mere eller mindre belejlige tidspunkter)
4. **Galning** (den tossede væremåde støjer (-2 på snige) men distraherer også (+2 på misvise))
5. **Grådig** (+4 til at samle ting op uset)
6. **Helbreder** (+2 til at assistere med førstehjælp)
7. **Hjælpsom** (+2 til rygklap)
8. **Klodset** (-4 til at gå lydløst)
9. **Kværulant** (modsiges heltene; +4 til at modstå argumenter)
10. **Langfingret** (+4 på lommetyveri)
11. **Langsom** (falder bagud under flugt)
12. **Listig** (+2 på at snige og gemme sig)
13. **Modig** (+2 mod frygt)
14. **Nuttet** (få 10 EP for at redde vedkommendes liv i en konkret situation)
15. **Overmodig** (skal undsættes, når han/hun har bragt sig selv i fare)
16. **Overtroisk** (ser varsler i forskellige ting 50% chance for at hjælpe en på rette vej, 25% for forkert)
17. **Panisk** (-4 mod frygt; demoraliserer andre med sin angst)
18. **Pessimistisk** (Taler konstant om, hvor galt det her kommer til at gå. +2 til at finde fælder)
19. **Praktisk** (kan finde eller improvisere nyttige genstande, som der er brug for i en situation; kan give +2 assistancebonus)
20. **Selvisk** (stikker af, når det bliver presset)
21. **Snobbet** (karisma 7 for at overtale til noget; kan overtale andre biroller til at følge trop.

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.

Goblin høvding

Nogle få gobliner lever længe nok til at blive høvdinge. De er ofte snedige og ondskabsfulde, og ikke sjældent har de dræbt flere gobliner end andre væsner for at opnå deres position. Goblinhøvdinge er større, federe og stærkere end andre gobliner.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 14; Morale 13; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+3.

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.

Gnolde

Høje, pelsede humanoider med hyænetræk, spidse snuder med små, ondskabsfulde tænder og et gab altid formet i et hånligt grin. Øjnene er kulsorte, og de nærmest gløder af ondskab. De jager gerne i flokke og signalerer til hinanden med skingre latterhvin.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 10 (alkymi 15); Morale 11 (14 når på jagt); Angreb: Trækøller med pigge og metalspidser+4; Skade 1t6+3 *eller* hyænebid+5; skade 1t4+2

Overvælde: Tre gnolde kan teame op mod en modstander. De laver et samlet angreb, og hvis det er en succes, forsvinder ofret under de tre vilde monstre, som river og flår staklen i stykker. Overvældeangreb+6; skade 3t4+9+vælte omkuld (ofret er fanget under de tre gnolde og kan ikke angribe; at bryde eller vride sig fri tjek 14).

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 dødt.

Gul skimmelsvamp

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

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

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

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

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

Syrespyttende kæmpesnegl

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

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

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

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

Syrespyt: Angreb +6; rækkevidde 15m.

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

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

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

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

Appendiks: Magiske skatte

Benmasken

Masken ser ud til at være skåret ud i ben fra en kæmpe stor knogle. Den har lange glatte flader, skarpe kanter og et par smalle sprækker til øjnene. Det er stor maske, som dækker hele ansigtet og en god del af hovedet. Dens træk giver masken et dæmonisk udtryk.

Maskens blik: Ved at koncentrere sig kan maskebrugeren se gennem øjnene på de andre masker, som hænger rundt om i hulesystemet, så længe maskerne er i 'live', og så længe de ikke er dækkede til.

Maskens hule stemme: Iført masken kan man bruge trolddommen indlejret i den til at forvandle stemmen til en magisk hul stemme, der giver *fordel* på at true levende væsener. Når man har taget masken på, kan effekten anvendes tre gange om dagen, men masken kan ikke anvendes yderligere, hvis man tager den af.

Masken klæber sig til huden: Hver gang man tager masken af, river den noget af huden med sig. For hver time masken har siddet på, gør den 2 point skade (min. 2, maks. 16).

Dragende: Hver morgen drager masken sin ejer til at tage den på, og hvis ejeren ikke er på vagt, kommer denne til at gøre det. Hver morgen skal der laves et resistens (vilje)-tjek 5 (en 1'er på terningen fejler automatisk) for at man ikke instinktivt kommer til at tage masken på.

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.

Absorbere blik: Krystallen giver evnen til at opsluge et andet væsens blik, så man i en tid kan se bedre, skarpere, længere. Det gøres ved at placere begge hænder hen over øjnene på et levende væsen i nogle minutter, og under stor smerte for ofret absorberer man begge deres øjne ind i sig og efterlader tomme øjenhuler på ofret. Indtil solopgang kan man gøre brug af væsnets evne til at se – skarpere, i mørke og så videre. Er væsnet skarpsynet, giver det *fordel* på synsbaserede sansetjeks. Effekten kan anvendes en gang dagligt.

Styrker dragemagi: Den røde krystal er i harmoni med dragemagi. Dragemagikere får en +2 bonus på deres tjeks, når de bruger deres trolddomsevner mere end tre gange om dagen.

Langfingret grådighed: Bæreren af krystallen mærker et strejf af grådighed og kan ikke lade være med at kigge efter andres skatte. Der er +4 bonus på at stjæle skatte fra andre spilleres karakterer.

Dragende: Smykker – Ejeren af krystallen drages til smykker, og ejeren vil instinktivt stirre på andres smykker, hvis ikke ejeren koncentrerer sig om at lade være. Når ejeren ikke tænker over det, vil ejeren ofte lege med sine egne smykker, æde dem eller stryge dem blidt, og ofte vil ejeren komme til at lægge sin hånd på andres smykker.

Den maskerede statuette

En sølvstatuette på omtrent 25cm højde forestillende kvinde iført en lang bølgende robe, og på hendes ansigt er en dæmonisk udseende benmaske. Gennem maskens sprækker kan man ane, at statuettens øjne følger en.

Statuens hvisken: Tager ejeren stauetten op til øret, kan denne høre, at hun hvisker hemmeligheder om andre væseners personlighed, som hun har observeret på magisk vis. De afslørede hemmeligheder handler om væsener, som ejeren kan se, og indsigten i væsenerne giver *fordel* på diplomatiske, høviske og veltalende forhandlinger. Effekten kan bruges en gang dagligt.

Statuettens aura: Dagligt kan ejeren aktivere statuettens aura og et kraftigt sølvskær stråler ud fra statuetten. Det kræver at statuetten holdes tydeligt frem, og man kan ikke holde andet i hånden. Sølvauraen påvirker alle levende væsener inden for 2 meter, og de får *fordel* på resistenstjeks mod trolddom. Effekten holder i fem minutter eller indtil statuetten ikke holdes tydeligt frem.

Kraften i masken: Rives masken af statuetten (styrketjek 18), ødelægges statuettens trolddom, og statuen er alene sin værdi i sølv værd (110 sølv).

Dragende: Den maskerede statuette drager sin ejer til at lytte til hendes hviskende stemme og hver nat anbringe hende tæt ved sit øre og falde i søvn til hendes hviskende stemme. Det kræver et resistens (viljestyrke) 5-tjek (en 1'er på terningen fejler automatisk) ikke at lytte til hendes hviskende stemme hver nat, og lytter man til hendes stemme, fyldes man dagen efter med mistro til ens allierede – og spilleder kan den følgende dag tildele *ulempe* på en social handling grundet mistroen.

Dragens tænder

Forbundet af en sort sølvtråd, der glimter rødt, når man ikke kigger direkte på den, består Dragens tænder af seks lange, sorte tænder, der er lange, slanke, meget skarpe og ender i en grum spids. Hver er mindst 15cm lang, og de dirrer af trolddomskraft, når man rører ved dem. Hver af dragens tænder besidder en magisk evne, som kan bruges et begrænset af antal gange, og bruger man tændernes kræfter, risikerer man at blive forvandlet til et dragende-lignende væsen, der bliver stadig mere og mere opslugt af grådighed.

Begrænsning: Hver tand kan kun anvendes en gang pr. mission, og tændernes magiske effekter tæller som drage-magi. *Dragens tænder kan ikke frivilligt gives væk.*

Dragende: Dragens tænder frister og kalder på deres ejer, og de ivrer efter at blive taget i brug. Hver gang ejeren mister 10 livspoint eller mere til en fjende, skal ejeren straks klare et resistens(vilje)-tjek 6. Hvis det fejler, fremdrager ejeren straks Dragens tænder og bruger en af deres kræfter. Hvis de ikke har flere kræfter tilbage til missionen, finder handlingen ikke sted.

Forbandet: De skarpe tænder er sylespidse og yderst skarpe. Det er vanskeligt at bruge tænder uden at skære sig på dem. Hver gang tænderne vises frem eller deres kræfter anvendes, skal brugeren klare et behændighedstjek 6 eller tage 1t8-4 (min. 1) i skade.

Dragens tænders kræfter: Hver tand besidder en bestemt magisk effekt, men effekterne kan kun anvendes, hvis spilleren er blevet vist denne magiske ting ved spillets begyndelse.

- **Dragens trussel:** Tanden giver *fordel* på et true-tjek, og hvis det truende blik er succesfuldt (eller overgår ofrets Resistens (frygt), får ofret *ulempe* på angreb, indtil ofret forlader området i 1t6 minutter. Hvis det truende blik bruges, skal brugeren klare et Resistens (vilje)-tjek 6. Hvis det fejler, bliver brugerens tunge lang og kløftet som en slanges. *Er forvandlingen sket? _____ (spillede sætter kryds)*
- **Dragens blik:** Tanden laver et magisk angreb+4 mod resistens (frygt). Er angrebet succesfuldt, flygter ofret – og brugeren skal klare et Resistens (vilje)-tjek 6. Hvis det fejler, forvandles øjnene til gule reptiløjne. *Er forvandlingen sket? _____ (spillede sætter kryds)*
- **Dragens vrede:** Tanden laver et flammende magisk angreb+4 mod resistens (undvige) på en fjende inden for 3m. Er angrebet succesfuldt, tager ofret 1t8+2 i skade – og brugeren skal klare et resistens (vilje)-tjek 6. Hvis det fejler, forvandles tænderne til sylespidse, dragelignende tænder. *Er forvandlingen sket? _____ (spillede sætter kryds)*
- **Dragens rasen:** Tanden slår ud med to skygge-kløer på en modstander inden for 5m. Der laves 2 magiske angreb+4 mod resistens (stamina), skade 1t6+2 – og brugeren skal klare et Resistens (vilje)-tjek 6, eller brugeren får sorte kløer i stedet for negle. *Er forvandlingen sket? _____ (spillede sætter kryds)*
- **Dragens grådighed:** Tanden kan med fastsætte værdier af skatte, og hvor store mængder af guld, folk bærer på, bare ved at kigge på dem. Anvendes evnen, skal brugeren klare et Resistens (vilje)-tjek 6 eller dennes hår forvandles til overnaturligt flammende rødt hår. *Er forvandlingen sket? _____ (spillede sætter kryds)*
- **Dragens kraft:** Tanden beskytter bæreren med skygge-skæl, som giver +2 forsvar og +2 resistens. Effekten varer 5 runder, og brugeren skal klare et Resistens (vilje)-tjek 6, eller der vokser fine, små drageskæl frem, som er svære at se, men de reflekterer et rødt skær, når lyset fra ild (f.eks. fakler) rammer personen. *Er forvandlingen sket? _____ (spillede sætter kryds)*

Bieffekterne: Hver bieffekt fra tændernes kræfter tæller som en forbandelse, og de kan kun ophæves af trolddom, der fjerner forbandelser. Hver gang en forvandling finder sted, krydses det af foroven. Kun et kryds skal sættes hvert sted.

Dragens forvandling: Ejeren skal modstå dragens forvandling, som er en effekt, der finder sted en gang pr. mission, når selskabet finder en større skat (på mindst 20 guldstykker eller to magiske ting). Ejeren laver et Resistens (vilje)-tjek 3 for at modstå forvandlingen. For hvert træk fra en bieffekt, som bæreren har fået, stiger sværhedsgraden med 1 point. Hvis tjekket fejler, opsluges personen af grådighed. Hvis personen opsluges af grådighed, vil denne gøre krav på enhver skat, som vedkommende ser og tage som sin egen på trods af venner og allieredes ønsker, og vedkommende kan i jagten på skatte bruge enhver af Dragens tænders kræfter, dog kun en kraft hver runde. Ved hver dagry skal personen opslugt af grådighed klare et resistenstjek (vilje) 14. Hvis det fejler, stikker personen af, hvis denne ikke observeres, og karakteren er tabt. Karakterarket afleveres til spilleren.

