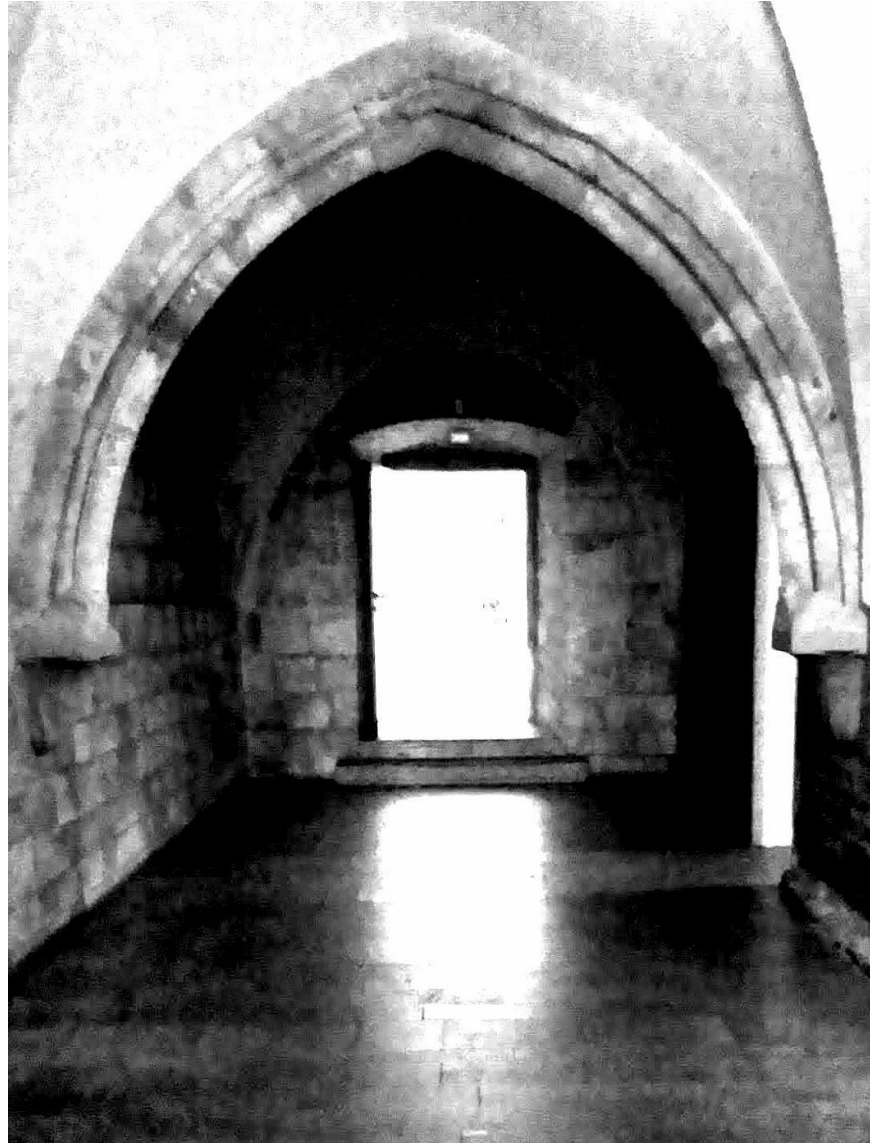


# Dødekongens løjtnant

*Et hulesystem, der peger på den trussel, som truer. En ork har kæmpet sig vej om gennem de onde monstres hierarki og er begyndt at dyrke sin onde herre som en af de udødelige.*



Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen. To tidligere udgaver har været præsenteret på Con2 og på Fastaval i 2013.

## Anvendelse

Hulesystemet er et, som kommandant Lucinius sender heltene ud til, fordi talrige orker og andre humanoider flokkes i området. Flere gange har spejdere rapporteret, at orker, gobliner og andre onde væsner samles i området. De har mange mindre lejre, men centrum for de mange lejrpladser synes at være hulesystemet. Der observeres ofte bevægelser mellem hulesystemet og de mange lejrpladser.

*Kommandant Lucinius indkalder heltene, og han tilbyder dem 25 dukater hver og plyndringsretten for at drage til hulesystemet, udforske det og identificere truslen fra stedet og standse den om muligt. Hulesystemet befinder sig fem dagsrejser borte.*

**OBS:** Hulesystemet er en del af Dødekonge-historierne, og det er oplagt at bruge det som en introduktion til en kampagne centreret om Dødekongen. Andre skurke kan erstatte Dødekongen, f.eks. dragen Glaumvorax eller heksen Ravenica.

## Rammen

Hulesystemet er en gammel ruin, hvor det meste af bygningerne er borte. Stedet er taget i brug af orker og deres allierede, men også andre væsner har fundet hjemme her. Der er gode muligheder for at interagere med mange af beboerne, da deres loyalitet overfor orkchefen er tvivlsom.

## Baggrund

Dette hulesystem er opholdsstedet for en af Dødekongens løjtnanter. En farlig ork, **Løjtnant Skarthug**, der gennem snedighed og skånselsløs opførsel har kæmpet sig vej op gennem hierarkiet. Han ærer Dødekongen, som en dæmonisk udødelig i et tempel i hulekomplekset, og **Skarthug** har et ældgammelt kort, der hvis afkodet rigtigt kan vise, hvor Dødekongen holder til. Grundet sin position i hierarkiet kommer mange udsendinge hertil, og selvom der er mange vagter rundt om i hulekomplekset, er de ikke videre effektive, fordi de ofte antager at fremmede - selv mennesker og lignende - er udsendinge og løjtnantens gæster, da de færreste af dem, regner med egentlige indtrængere.

## 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 fremgår af bemærkningerne til spilleder i parenteserne. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. Mange følsomme folk har onde drømme. De fortæller alle, at de kan mærke, at en dunkel ondskab er vågnet ude i ødemarken, en ondskab, som skjuler sig på kanten af det vågne sind, og de sidste mange ekspeditioner, som kommandant Lucinius har sendt ud i ødemarken, har været for at undersøge denne ondskab nærmere, men ingen er vendt tilbage.

2. Hinterlændingene beretter, at deres stammer har på det seneste lidt under en masse veludførte ork- og goblinangreb. Der er en orkleder derude, som er mere led og udspekuleret end andre, og orken har ogres i sin sold.
3. Det vrimler med orker og gobliner i ødemarken. Langt flere end normalt, og de har alle mulige lejrpladser rundt om, men ofte så tæt at lyder alarmerne i en lejr, kan de høres i flere andre lejre, som straks kommer til undsætning.
4. Sidste uge ville en kejserlig skattejæger hyre folk til en ekspedition ud i ødemarken, da han påstod at en flok orker havde røvet et kogger med magiske pile, som skattejægeren nu ville "befri" fra orkerne, men ingen har siden set noget til skattejægeren og dennes ekspedition.
5. Orkerne er begyndt at tæmme jordhajer, som de bruger som stødtropper til at sønderslå fjendens linjer og angribe dem bagfra. Hvis jorden skælver, gælder det om at gemme sig i et træ, da et angreb er på vej.
6. Urteplukkerne, som høster mange af urterne, som skal bruges i de helende drikke, påstår, at de døde overalt er begyndt at røre på sig i deres grave, som om noget ondt kalder dem på. Hvis man finder en uåbnet grav, skal man holde sig fra den, da gravens beboer højst sandsynligt er vågnet.

## Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

**Udforskning af området:** 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1600)

### Fælder & Mysterier:

- **Mysterie:** Magisk aura i rum #5: 100 point
- **Mysterie:** Magisk aura i rum #14: 100 point
- **Fælde:** Gitterlågerne mellem rum #1 og #3: 100/200 point
- **Fælde:** Giftgassen i rum #13: 100/200 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).

## Hulesystemet

Selve hulesystemet befinder sig fem dage borte, men omkring en dagsrejse fra hulerne befinder sig adskillige lejrpladser, hvor grupper af orker, gobliner, kobolder og des lige holder til. Grupperne er løst organiseret, og det er let for en lille gruppe rejsende at snige sig forbi de mange poster og nå frem til hulesystemet.

Løjtnantens kvarterer er resterne af kældre, som ligger i en lav bakke, hvor indgangen er i siden af bakken.

## Genbefolkning

Hvis der er indtrængere, så vil løjtnanten sende bud til nærmeste lejr efter forstærkninger. En dag efter budbringeren er sendt af sted, vil der ankomme 20 orker, 10 gobliner og 2 ogres til hulesystemet. Indtil da vil løjtnanten og de overlevende forskanse sig i hulerne, sætte barrikader op, og holde ekstra opmærksomt vagt.

## Omstrejfende væsner

Der er ikke mange omstrejfende væsner i hulesystemet, da hulekomplekset er bygget op over, at de faste beboere gennem *scener* bevæger sig rundt i hulerne. Ikke desto mindre kan der være noget bevægelse i gangene. Cirka hver halve time i hulerne, kan der laves et tjek. På 1-2 på 1t6 dukker der noget op fra tabellen:

1t6	Hvem eller hvad	Ærinde
1-2	Løjtnant Skarthugs tjener (1 ork)	Tjeneren henter vin eller bringer bud
3-4	Fakkelbærere (3 kobolder)	Med en stabel fakler er de på vej gennem gangene for at forny udbændte fakler
5-6	Goblinpatrulje (2t4)	På vej ud eller på vej hjem fra patruljering

## Området uden for hulesystemet

Bakken, der er en ruinhøj efter et gammelt palæ, som blev ædt væk af tiden, er vokset til med træer og buske. Omkring huleindgangen er der kun sparsomt bevokset, og der er trådt adskillige stier i området, som alle fører hen til åbningen. Stierne løber på kryds og tværs af hinanden og fører tilbage til de mange lejre, som ligger i nærheden, typisk inden for 1-20km fra højen. Fra tid til anden kan jagtselskaber på 2-12 humanoider ses eller høres, når de er ude og skaffe bytte til deres lejre. Indgangen er ikke bevogtet uden for, men inden for sidder de første vagtposter.

## Omstrejfende væsner uden for hulesystemet

Befinder man sig længere tid uden for hulen, inden for en zone på 10km fra højen, er der en risiko for at blive opdaget af omstrejfende humanoider. Tjek en gang i timen. Der er 1 af 6 for at væsner dukker op. I området fra 10 til 30km er der 1 af 8 i timen for at blive opdaget af omstrejfende væsner. Rul 1t6, hvis inde for 10km, rul 1t10, hvis mellem 10 og 30km fra højen:

1t6/1t10	Omstrejfende væsner uden for hulen
1-2	Orkbude ( <b>1t2+1 orker</b> er på vej med bud til eller fra højen. De er udstyret med signalhorn)
3-4	Vagtpatrulje ( <b>1t6+2 gobliner</b> patruljerer uregelmæssigt området. De har signalhorn på sig, og der er forstærkninger i form af <b>1t6+4 gobliner</b> få minutter fra dem)
5-6	Jagtselskab ( <b>1t6 kobolder</b> og <b>1t4 gobliner</b> er ude og jage for at skaffe bytte til højen; de tager gerne fanger om muligt)
7-10	Jagtselskab ( <b>1t10+10 orker</b> er på jagt; de tager gerne fanger om muligt)

## Hulesystemet

### Scener og alarmer

Beskrivelsen af hulesystemet er relativt statisk, men det er vigtigt at tage højde for, at ting ændrer sig, hvis en alarm går i gang, da det vil få monstrene i hulerne til at ændre deres positioner.

Ved nogle rumbeskrivelser er scene-oplæg, som er ting, der kan finde sted, mens rejseselskabet bevæger sig rundt i hulerne, og disse antager, at alarmen ikke er gået i gang.

### Fakler på væggene

Hulesystemet er generelt oplyst af fakler, der giver et dæmpet skær, som ikke generer beboernes eller lysfølsomme øjne. Hvis rejseselskabet kan nøjes med det begrænsede lys, behøver de ikke at medbringe egen belysning.

### #1 Vagtstuen

*Fakler på væggene giver et dæmpet skær, som lyser kammeret op. Der kommer en grim stank af råd fra rummet, og på gulvet ligger sten og affald og flyder. I den modsatte ende af rummet er en gang dybere ind under jorden.*

Alle, der bevæger sig gennem hulesystemet, skal gennem denne indgang. Der er derfor altid en flok **gobliner (1t6+2)** på vagt her. Goblinerne holder sig inde i mørket, nogle sover, andre spiller terninger på gulvet, og en del af tiden raser de over kobolderne (i rum #2) - lyttetjek ved indgangen for at høre goblinerne støje (sværhedsgrad 10).

Fra den ekstra vagtstue (**rum #2**) bliver der holdt øje med rummet, som en ekstra sikkerhed, men

#### Scene: Optøjer

Kobolderne kaster sten og affald gennem skydeskåret mod goblinerne under hånlige skrig, og goblinerne enten skjuler sig på begge sider af skydeskåret, eller de forsøger med ringe held at kaste ting retur, mens de bliver ramt af affald. Hverken kobolder eller gobliner er videre opmærksomme

systemet virker ikke så effektivt, som Ork-løjtnant Skarthug havde udtænkt. Kobolderne i den ekstra vagtstue bruger tiden på at drille gobliner ved at kaste sten og affald efter dem gennem skydeskåret.

På væggen hænger en tromme, som goblinerne bruger til at slå alarm med.

### #2 Den ekstra vagtstue

*Blafrende fakler rundt om på væggene afslører et sparsomt men rodet indrettet rum. Rummets rodede indtryk kommer fra de stakke af småsten og dynger af affald, som ligger rundt langs rummets vægge. På skæve ben står et lavt bord i midten omgivet af små skamler, som var de bygget til børn. Børn er det ikke, for rundt om i rummet sidder en flok kobolder, som kigger nysgerrigt og forundret op. Midt på bordet ligger et vagthorn.*

Fra denne vagtstue overvåges indgangen. **Fire kobolder** holder vagt her, og gennem skydeskår i væggen følger de indgangen.

Kobolderne har et vagthorn, de blæser i, hvis de observerer indtrængere, og de hiver i to håndtag, som frigiver hver sit par faldgitre, så der falder to par ned på hver side af indtrængerne. Der er 1½m mellem gitrene, og deres formål er tvinge fjender til at trænge gennem to par gitre for at komme

ud. Kobolderne forsøger at fange indtrængere mellem de to gitre.

**Faldgitre:** Begge par faldgitre falder på et øjeblik. At løfte et gitter så andre kan kravle ud (tjek 12), at løfte gitret for een selv (tjek 16), at bøje gitret (tjek 14).

#### Scene: Fanget!

Hvis rejseselskabet bliver fanget, vil vagter fra de nærliggende rum dukke op og med buer og spyd true selskabet til at overgive sig. Efter kort tid dukker ork-løjtnant NN op for at besigtige fangerne og tvinge dem til at overgive sig, hvorefter de bastet og bundet føres til cellerne (rum #16). Se beskrivelsen af cellerne for flugt

### #3 Opholdsrum

Et vakkelvornet træbord og slidte bænke står i lokalet. Tomme vinkander ligger på bordet og gulvet, og en olielampe, der er ved at brænde tør, hænger oppe under loftet og giver stedet et dæmpet skær.

Normalt er der en flok orker (2t4 styk) på vagt her, men de er så irriterede over larmen fra kobolder og gobliner (rum #1-2), at de har forladt deres post for at hente mere vin (de er derfor i rum #8).

#### Scene: Overrasket

Mens rejseselskabet er herinde og ser sig omkring, dukker pludseligt **4 orker** med tunge vinkander i hænderne. Orkerne er lige så overraskede som rejseselskabet, og enten kaster de vinkanderne efter dem (angreb+3; skade 1t6+gennemblødt af vin), eller også forveksler de rejseselskabet med nogle af ork-løjtnantens allierede, som de frygter vil sladre til løjtnanten.

### #4 Tilstødende opholdsrum

Opholdsrummet rummer en blanding af halmlejer, træbænke, skamler og borde. Alt er slidt, og der lugter indelukket og surt af orker og gobliner. Rummet er oplyst af oliekerter, som hænger oppe under loftet i en serie af metalkæder.

Herinde opholder sig **6 gobliner** og **4 orker**. Deres opgave er at komme de andre vagter til undsætning, men de reagerer generelt først ved lyden af hornet, trommen eller faldende gitre, da larm fra de to grupper vagter er noget, de er vant til.

**Ildpåsættelse:** Oliekerterne hænger i et skrøbeligt system af metalkæder, som let kan rives ned, hvis man springer op efter det eller har et langt våben. Oliekerterne smadres og antænder halmlejerne eller rammer folk i rummet. 1t6-2 personer rammes for 1t3+1t6 (ild) skade; flammer spreder sig i lokalet.

### #5A Korridoren til det stille rum

*Gangen ned mod døren er støvet og mørk. Her hænger ingen fakler, og støvet på gulvet afslører, at sjældent kommer hulesystemets beboere her, hvis de da nogensinde sætter deres fod her. Mørket er tættere her, og det er som om det klynger sig til væggene og kun modvilligt giver sig for lyset.*

*Døren for enden af gangen er gammel trædør, som langsomt er ved at give efter for tidens tand, men den er lavet af solidt træ, og den holdes samlet af solide jernbeslag.*

### #5B Det stille rum

*Mørket giver sig kun uvilligt og langsomt for lyset, og i takt med at mørket siver bort mellem væggenes grove sten, kommer rummets runde vægge til syne. Der går et øjeblik førend I bemærker det, men der er ingen lyde i lokalet. Der er stille, en absolut stilhed.*

Rummet er påvirket af en sælsom fortryllelse, som foruroliger hulesystemets beboere, som derfor holder sig fra rummet. Begravet bag bag stenene i væggen er et lig, og i dets favn er en fortryllet morgenstjerne.

#### **Magisk aura: Det tavse mørke**

Om det er en fortryllelse er uvist, men mørket i lokalet er unaturligt tæt, og det er vanskeligt at fordrive selv med lys. Sammen med mørket er der stilheden, som er tæt og lige så unaturlig. Den æder al lyd, så ingen lyd kan skabes eller høres i lokalet, og fraværet af lyd, den absolutte stilhed, er foruroligende.

#### **Det begravede lig**

Gemt bag væggen er et lig. Om det er begravet eller gemt, er ikke til at sige, men i dets favn er en prægtig skat. Undersøges væggen (tjek 7), opdages det, at der er en ujævnhed i muren, som om noget er blevet gemt bag stenene. Væggen kan brydes ned (tjek 12), og her finder man et gammelt, indtørret lig med Bartziluths morgenstjerne i sin favn. Forsøger man at tage morgenstjernen, springer liget til live. Det er en **ligæder!**

**Skat:** I ligets favn ligger **Bartziluths morgenstjerne**, som den smider fra sig, når den springer til live.

#### **#6 OGRE-STUEN**

*Fakler på væggene oplyser dette højloftede kammer, hvor et stort bord befinder sig i midten af rummet, og på et par vældige stole sidder to Ogres. Deres opmærksomhed er vendt mod jer, da døren åbnes.*

*I begge sider af rummet er nicher, der ligner sovealkover.*

I OGRE-stuen befinder OGRE-brødrene **Gutsnaga** og **Grimshag** sig. De betragter sig som glorificerede

lejesoldater, der er hævede over stedets tropper. Med stor selvsikkerhed fører de sig frem og mobber resten af beboerne - løjtnanten undtaget - og deres ondskabsfulde opførsel toppes kun af deres begrænsede intellekt og massive styrke.

I alkoverne ligger hver en stor sæk proppet med mønter. I den ene er 600 sølv og 20 guld, og i den anden er 500 sølv og 12 guld. På en stenhylde i væggen i den ene alkove står desuden tre **trylledrikke: Helbredende drik** (2 styk) og **Styrkedrik**.

#### **#7 Bjørnens hule**

*En ram stank af råd og fugtig jord præger rummet, som er dunkelt. Noget stort rører på sig herinde. Dets øjne blinker i lysskæret, og det går op for jer, at der i kammeret ligger en stor bjørn og hviler sig. Dens øjne følger jeres bevægelser, og den rører på sig. Med en dyb, brummende stemme taler den til jer. Hvad vil I? - spørger den.*

Rummet er beskidt og simpelt indrettet. Der er ingen møbler herinde, men derimod er der en stor plamage af blød jord, hvor bjørnebæstet i sin tid gravede en tunnel for at komme ind.

På væggen hænger desuden et pilekogger, hvis øverste del er dækket til med et stykke pels..

#### **Bjørnebæstet**

Dette bjørnebæst har gravet sig en gang gennem højen for at lave sig en rede, da det stødte på hulen, åd nogle kobolder og slog sig ned. Løjtnant Skarthug indgik en aftale med bæstet, som nu lever af de madrester, som orkerne leverer den (Bjørnebæstet er ikke kræsen, men har heller ikke nogen smag). Løjtnantens vil at bjørnebæstet skal vogte over Månepilene, som hænger på væggen, men bjørnebæstet har ikke nogen forståelse for at eje noget, kun for at få mad.

Bjørnebæstet er let at forhandle med, så længe madvarer indgår i forhandlingerne. Rejseselskabet kan forhandle sig til både at forlade rummet uskadt (tjek 15; tjek 10, hvis der tilbydes mad), og til at lade rejseselskabet tage tingene i rummet (tjek 17; tjek 10, hvis der tilbydes mad). At identificere bjørnebæstet i svag belysning (opmærksomhedstjek 15).

**Skat:** På væggen hænger et kogger med **10 Månepile**. Koggeret er skjult under et stykke pels for at skjule månelysset fra de magiske pile.

### #8 Vinkælder

*Store vintønder er sat op på rad og række og fylder det meste af rummet. En ensom fakkelløser rummet op, som lugter kraftigt af vin. Et par trebenede skamler, tomme kander og nogle øser er det eneste andet i rummet.*

#### Scene: At hente vin

Der er **3 orker** herinde, som egentlig skulle holde vagt i rum #3. De er i gang med at tappe vin fra tønderne ned i vinkander, mens de smager på varerne. Orkerne reagerer langsomt (reagerer automatisk sidst i runden), og de er lette at narre eller overraske - hvis rejseselskabet vil bilde dem ind, at de er allierede af deres chef eller noget tilsvarende (*fordel på sociale manøvrer*).

### #9 Sovesal

*Beskidte skind og halmlejer fylder det meste af gulvet. Mellem dem står senge af ringe kvalitet. En ensom fakkelløser det ellers tomme rum.*

- på visse tider af døgnet sover en flok kobolder, gobliner eller orker i rummet.

### #10 Køkken

OBS: På afstand kan dette rum identificeres ud fra larm og lugt.

*Enorme stegepander hænger i stativer over bål. Der er hedt, og der lugter kraftigt af madlavning. På væggene hænger bundter af tørrede urter, og ved et solidt træbord sølet i blod og rester af slagtedyr ligger store klumper kød klar til stegning. Ved bordet står en fed bugbear med en kødhakke, og gobliner og kobolder render rundt og hjælper med madlavningen.*

Rummet ledes af **bugbear-kokken Shakrub**, som har **fire kobolder** og **tre gobliner** til at hjælpe sig. Kokken bryder sig ikke om at blive forstyrret i sin praksis, og han brøler, at folk skal skride deres vej, hvorefter han kyler en luns kød efter dem.

**Stegepande med varmt fedt:** angreb+5; skade 1t10

Under en flise i gulvet (søgetjek 12) gemmer Shakrub en pung med 10 guld og **tre fortryllede mønter:** *Månemønt* og *Lykkemønt* (2 styk).

### #11 Rivalens kammer

Dette kammer er mørklagt, og der kommer lave klagende lyde herindefra.

*På en stol midt i rummet sidder en ork. Hænderne er sømmet fast på armlænene, og fødderne bundet fast til stolebenene. Munden er syet i med en grov snor, og blod og betændelse omgiver den isyede mund. Orken stirrer med et vildt blik på jer.*

Orkløjtnanten havde engang en rival. Rivalen sidder her, og bliver holdt i live af den sadistiske løjtnant, som får sine koboldtjenere til at tvangs fodre rivalen, så denne er i live, indtil løjtnanten trættes og ofrer sin rival i templet.

Rivalen, **Shakuz**, er opslugt af et stort had til orkløjtnanten og forråder denne gerne. Rivalen kan give et omrids af hulekompleksets indretning,



men medmindre dennes sår plejes og heles, er rivalen alt for dårlig i stand til at hjælpe rejseselskabet.

Rummet er bart. Løjtnanten fik sine folk til at rydde rummet for ejendele, og der er kun stolen, som rivalen er sømmet og bundet til.



### #12 Depot

Rummet er ikke oplyst.

På stativer står en masse udstyr anbragt. Spyd, økser, buer og pile, samt skjolde og brynjer. Der er 20 spyd, 100 pile, 20 økser, 10 kortbuer, 10 skjolde, 8 læderbrynjer og 2 ringbrynjer, samt to

små tønder olie, 10 tomme lerflasker og en stabel på 20 fakler.

- *Obs. fangers ejendele bliver smidt ind i depotet, indtil løjtnanten gider se nærmere på det.*

### #13 Løjtnantens kvarter

*Kammerets gullige lervægge er oplyst af en olielampe, der hænger i jernkæde fra loftet. Midt i rummet står en hærdebred og bisters udseende ork og ved dens side står to hobgobliner.*

*Ved rummets ene væg står et stort, tungt træbord og på bordet ligger et benrør malet med runer. Under bordet står en tungt udseende metalkiste.*

*Langs den anden væg er en seng beklædt med skind, og over sengen på væggen hænger et prægtigt kejserligt thyatisk skjold og glimter.*

I lokalet befinder sig **ork-løjtnant Skarthug** og **2 hobgobliner** (lejemorder og soldat).

**Fælde:** Trækisten under bordet er **låst** (dirketjek 11), og der er skjult en fælde i form af en glasflaske under kistens låg (undersøgetjek 12 for at se; sværhedsgrad 10 for at demontere). Smadres låget eller dirkes eller brydes låsen op, ødelægges glasflasken, som spreder **giftgas** i rummet (alle skal klare resistens 12 mod gift; succes giver 1t10 i skade, fejlet giver det 2t10 i skade).

**Skat:** På væggen hænger et prægtigt, fortryllet skjold fra de thyatiske legioner. Det er det legendariske **Scutum's skjold**, som løjtnant Skarthug erobrede i et baghold for nogle år tilbage fra en lykkeridder, der havde vovet mere end godt var.

På bordet ligger et rundt rør af udskåret ben pyntet med onde runer tegnet op med blod, og i røret ligger **Kortet over byen**, som er et kort, som Dødekongen har skænket ork-løjtnanten. Kortet er fra Dødekongens tid, og det viser, hvorledes

området så ud for 1000 år siden. Her er bygninger og veje, paladser og templer, og blandt de mange bygninger er et markeret som Dødekongens palæ. Da så godt som intet af disse mange bygninger er tilbage, er det noget nær umuligt at afkode kortet, hvis man ikke er rigtig godt stedkendt. Det heltene kan gøre er, at bringe kortet tilbage til kommandant Lucinius, der betaler 100 guldstykker i belønning for kortet

### #14 Templet

*Et titanisk kranie fra et dæmonisk væsen hænger på bagvæggen. Det er mandshøjt og hængt op i solide jernkæde pyntet med huderne fra flåede mennesker. I kraniets øjne brænder en sagte ild fra fakler, som giver et uhyggeligt skær i kraniet, som om det er klar til at springe til live hvert øjeblik.*

*For foden af kraniet står en groft tilhugget stenblok stænket med indtørret blod, og en grusomt udseende kniv med blodig klinge ligger på alteret sammen med sorte stenskåle beskidte af blod og indtørrede indvolde.*

Orkløjtnanten har indrettet dette rum som en helligdom, og her tilbedes "Herren, den grusomme mester", der ikke kun anses som en lederen af al ondskab i Hinterlandet, men også tilbedes som var "Herren, den grusomme mester" en udødelig.

Her skænker orkløjtnanten sine fjenders liv til "Herren, den grusomme mester", og de mørke ritualer og de skænkede liv har lagt en ondskabsfuld aura over stedet.

#### **Aura: Dødekongens ondskab**

Væsner, der ikke er onde som orker og trolde (dvs. rejseselskabet), er i dette rum underlagt en forbandelse i form *ulempe* på deres handlinger. Ødelægges alteret og tingene på alteret, forsvinder auraen og forbandelsen ophører.

Dødekongen, som er den onde kraft, der kalder og regerer over alle orkerne og deres fæller i ødemarken, kan manifestere sig i templet gennem trolddom, og gør det normalt for at bringe beskeder direkte til sin trofaste orkløjtnant. Heltene kan enten overvære, at ork-løjtnanten hidkalder sin mørke herre, eller de kan vække herrens opmærksomhed selv (se scenerne nedenfor).

#### **Scene: Dødekongen**

*En ufrivillig gysen går gennem jer, det føles som om I har vækket noget, og at noget mørket og ondt vender sin opmærksomhed imod jer. En kold vind fejer uset gennem lokalet, og det føles, som om enorme øjne emmende af ondskab stirrer på jer. Pludselige bliver der mørkt i lokalet, da alle flammer skifter fra at udstråle varme til at give et koldt, blått lysskær.*

- Dødekongen har manifesteret sin åndekrop i det enorme kranie, og herfra stirrer han på heltene. Med en stemme dyb og rungende, som døden taler han til dem og lover dem en langstrakt og pinefuld død, når han endeligt rejser sig fra sin grav. Allerede nu lyder hans kald over landet, og alskens ondskab er ved at samles ved hans hvile, hvorfra han vil marcherer mod heltenes hjem og ligge alt

**Scene: Herren, den grusomme mester**

Rejseselskabet kan overvære "Herren, den grusomme mester" modtage en statusrapport fra orkløjtnanten. Heltene ser den mørke aura af ondskab lægge sig over kraniet, og hvorledes alt lys skifter fra deres gyldne flammer til at give et koldt, blåligt lys.

Ork-løjtnanten beretter for "Herren, den grusomme mester", hvorledes stamme efter stamme af orker, gobliner, kobolder og andre onde væsner, er ankommet til egnen, og hvorledes de en efter en har overgivet sig til dødekongens bud. Dødekongen forlanger, at de nyankomne sender ham en tribut, og han lader løjtnanten forstå, at de kan bruge det kort, som løjtnanten har fået over egnen, til at

**#15 Fangecellerne**

I dette kammer er fire rum. Rummenes front er dels væg, dels gitter og dels gitterlåge. Gulvet i rummene er beskidt og mudret og løseligt dækket med halvrådnende strå. I selve kammeret hænger en olielampe oppe under loftet i en metalkæde, som løber gennem en ring i loftet og ned til en metalring i væggen ved døren ind til rummet (så lampen kan hejses ned ved at løsne kæden).

**Scene: Fangevogterne**

Hvis rejseselskabet bliver anbragt i cellerne, placeres **4 ork-vagter** i stuen for at holde øje med fangerne. De fire vagter kigger fra tid til anden ind til fangerne, og ellers fordriver de tiden med at spille terninger og drikke vin, og forberede værktøjer til torturen af de ufrivillige gæster. Knive slibes, tænger gøres klar, og et bækken fyldes op med kul for at gøre instrumenterne glohede.

**#16 Vagtstuen ved cellerne**

Rummet er ikke i brug. Det er mørklagt. Et bord befinder sig i rummet sammen med en rad skamler. På væggen hænger et rustent sortiment af torturinstrumenter.

**Scene: Kort før forhøret**

Efter at være ført bastet og bundet ind i cellerne - og få fjernet våben og lignende, som anbringes i depotet (**rum #13**) - stiller løjtnanten sig truende op. Fangerne vil snart afsløre deres mest dybtliggende hemmeligheder, inden de vil tigge og be om at få lov til at dø. Bedst som løjtnanten truer dem, dukker en hobgoblin budbringer op med vigtigt bud fra "Herren, den grusomme mester", og løjtnanten truer fanger med et ildevarslende "snart", hvorefter denne forlader cellerne for at høre budets beretning. Løjtnanten dukker ikke op igen, og rejseselskabet får lov til at sidde natten over i

**Bækken med gloende kul:** med en manøvre kan bækket væltes ud over fjender; 1-2 fjender; angreb+6, skade 1t10+2.

**Glohede tænger:** skade 1t3+1t8 (varme) +brandsår (1t3-1 karisma)

**Udstyr:** Fangevogterne har læderrustninger (4 styk), kortsverd (4 styk), 4t10 sølvstykker, og der er et stort sortiment af knive og daggere (15 styk), samt diverse torturinstrumenter, som ikke er meget værd i kamp.

**Scene: Flugt**

Der er flere mulige strategier. Rejseselskabet kan forsøge at bryde fri af cellerne eller narre vagterne.

*At bryde fri af cellerne* kan enten være ved at bøje gitteret eller på anden vis manipulere gitteret eller lågen (bøje gitter - tjek 13; manipulere gitter og låge - tjek 17; dirke lås - tjek 14 (17 med improviseret dirk).

*At narre vagterne* kan være ved at lokke dem tæt på, så man kan aftvinge dem nøglerne (karisma-tjek 14), eller bestikke dem til at give selskabet fr (karismatjek 22). Vagterne har spande med koldt vand, som de kaster på urolige fanger.

Spillerne kan forsøge sig med alternative strategier - giv dem et tjek mod sværhedsgrad 12-15. *Fejlede tjeks resulterer ikke* nødvendigvis i, at planen slår fejl, men at den f.eks. støjer så meget, at vagterne kommer for at kigge og evt. konfiskerer værktøj eller flytter personen fra en celle til en anden, eller karakteren kommer til skade undervejs, men er ellers succesfuld (f.eks. 1t10 i skade).

## Appendiks: Monstre

### Bugbearkokken Shakrub

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

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

*Listige:* +4 list og snige.

### Goblin

Små, hæslelige 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.

### Hobgoblin soldat

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

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 2; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1; Resistens 12; Morale 13.

### Hobgoblin snigmorder

Mere fæl end andre hobgobliner og mere dødbringende. Hobgoblin snigmordere er trænet i at dræbe stille og langsomt.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 3; Angreb: daggert+4; skade 1t4+2+gift; Resistens 13; Morale 12.

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

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

*Listig:* +4 bonus på at snige og skjule sig.

*Langsom dræber:* I stedet for et almindeligt angreb eller et snigangreb, kan hobgoblin snigmorderen lave sit specialangreb; daggert+6; skade 1t2+gift+smertefyldt snit (ofret har *ulempe* de næste 2t4 runder fra smertefyldt snit).

### Kobold

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

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

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

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

### Ogrene Gutsnaga og Grimshag

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

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

### Ork

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.

### Ork-løjtnant Shakthug

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

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

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

## Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind. Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

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

*Flere angreb:* Ligædere kan lave tre angreb i runden

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

## Bjørnebæst

Bjørnebæster er semi-intelligente insekter, der grundet deres pelsede natur forveksles med bjørne eller snarere bjørne-lignende dyr og deraf deres navn. På overfladen ligner et bjørnbæst et kæmpestort gråbrunt pelset dyr, der omtrent har form og størrelse, som en bjørn, hvis ansigt har fået fæle flænger og ar, måske et brandsår, og øjnene ligger dybt i ansigtet og slører, at hvert øje er en lille klynge på tre øjne, der ser i hvert sit spektrum af lyset (fra infrarødt til ultraviolet, som gør bjørnebæstet ferm til at jage også i mørket).

Uden godt og klart lys forveksles bjørnebæster let med almindelige bjørne, som besidder en smule intelligens, for de semi-intelligente og konverserer gerne med fredsommelige væsner, særligt hvis der er en chance for at bytte sig til noget mad - men til gengæld har de det fint med at konversere med maden! I kamp forandrer Bjørnebæster sig drastisk, da de hårde kitinplader under pelsen bliver synlige, og det ser ud som om hovedet skrælles tilbage, når de voldsomme kindbakker frigøres. Frem af "poterne" stikker hundredevis af små skarpe nåle, der perforerer sine ofrer og fylder dem med gift.

- Forsvar 11; Tærskel 14; Sår 10; Resistens 12 (15 mod gift); Morale 11 (15 mod frygt)

Angreb: "Poter" 2 angreb+6; skade 1t6+2+gift; Kindbakker angreb+8; skade 2t10

*Skrælle ansigtet tilbage:* Som manøvre kan Bjørnebæstet "skrælle ansigtet tilbage" og blotlægge et rædselsvækkende insektansigt dækket af slim og sorte, skarpe benkanter formende massive kindbakker. Effekten overrasker folk, der ikke klarer resistens (viljestyrke) 12, og de mister deres handling i runden; senere samme runde må bjørnebæstet lave et angreb med sin kindbakker (i angrebsfasen). Uden denne manøvre kan bjørnebæstet ikke angribe med sine kindbakker.

*Gift:* Resistens (gift) eller blive ramt af intens smerte, mens indvoldende langsomt tager skade. Varer 1t4 runder; 1t4 skade hver runde og *ulempe* på fysiske handlinger fra smerten.

*Kindbakkers knusen:* i stedet for et regulært bideangreb, kan bjørnebæstet flå en rustning i stykker med sit bideangreb. Angrebet er mod modstanderens Forsvarsværdi uden rustningens værdi. Hvis angrebet er succesfuldt, mister rustningen 1t8 forsvarspoint. Hvis det reducerer rustningens forsvar til 0, er den helt ødelagt. Effekten varer ved, indtil rustningen er repareret. Efter angrebet må bjørnebæstet angribe sit offer med sine klør.

*Favnende greb:* i stedet for kloangrebene kan bjørnebæstet forsøge at fange et offer i et knusende favntag, hvor den har chancen for at klippe hovedet af sin modstander. Angreb+6, skade 1t8+greb. Hvis succesfuldt fanges ofret i monstrets greb. Ofret kan flygte med et succesfuldt tjek mod 12, men har ikke mulighed for at angribe tilbage etc. Angreb mod bjørnebæstet, når det har en i sin favn, er med *ulempe* for ikke at rammen ofret. Hvis ofret ikke er fri, kan bjørnebæstet bruge sine angreb på at forsøge at bide hovedet af sit offer: angreb+6; skade: halshugning.



## Appendiks: Magiske skatte

De følgende magiske skatte er unikke for scenariet. Mere almindelige magiske skatte er allerede beskrevet i regelheftet.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

### Bartziluths Morgenstjerne

Våbnet har et groft og solidt skaft af tykt træ fra en ældgammel eg, der har set riger rejse sig og gå under. For enden af skaftet sidder en massiv jernkugle, sort, beskidt og rusten, fyldt med lange, firkantede pigge, der ender ude i spidse stumper, der glimter foruroligende i lyset. Morgenstjernen er ikke et elegant stykke håndværk, men et groft våben smedet til et beskidt arbejde, og det er som om at ujævnheder og grove kanter alt sammen er en del af designet, som har til formål at bringe smerte. I det rette lys ser det nærmest ud som jernkuglens ujævne flader danner et grumt smilende ansigt.

*OBS. En morgenstjerne har samme tal som en stridskølle.*

A) **Kampens vildskab.** Brugeren gribes af en voldsom vildskab, som giver +4 bonus på angrebsrul og 12 midlertidige livspoint (eller 2 midlertidige sår). Effekten varer 0-3 (1t4-1) runder efter den sidste fjende er dræbt, og hver runde skal brugeren klare et visdomstjek 8 for ikke at angribe en allieret. Når effekten udløber forsvinder de andre bonusser også.

Det er valgfrit for brugeren af våbnet, om denne vil give efter for *Kampens vildskab*.

Hvis en kamp varer mere end tre runder, skal brugeren fra begyndelsen af fjerde runde og fremefter klare et visdomstjek 16 for ikke at blive grebet af *Kampens vildskab* mod sin vilje.

B) **Bartziluths ære.** Bugbears genkender våbnet, som et våben dedikeret til den udødelige Bartziluth, hvis de ikke ligefrem kan identificere våbnet, og bæreren af våbnet har *fordel* på sociale forhandlinger med bugbears.

C) Ved ekstrem succes (ren 17-20'er) kan effekten **Sønderslået** vælges. **Sønderslået:** Piggene på morgenstjernen prikker huller i ofret, som bliver sårbart for yderligere angreb. Efterfølgende fysiske angreb fra andre våben gør +1 skade og fra Bartziluths Morgenstjerne +2 skade resten af kampen.

## Månepile

Månepilene er smukke, som de er dødbringende. I skafterne er skåret smukke runer indlejret med sølvtrolddom, og spidserne glimter af månelys, når andre lyskilder ikke overdøver det blege skær.

A) **Præcision:** Pilen giver +1 bonus til angrebsrul, men spenderes en runde med at sigte (manøvre-handling), giver pilen +4 på angrebsrullet.

B) **Måneskær:** Affyres pilen i mørke, hvor der kun er en smule lys (i huler eller om natten), begynder pilen på sin flugt gennem luften at lyse kraftigt op, og blænde alle, der er inden for 3m af målet (magisk angreb+4 mod resistens), så de har *ulempe* de næste to runder.

C) Ved ekstrem succes (19-20) kan effekten "**Gennemboret**" vælges. **Gennemboret:** pilen sætter sig meget dybt i modstanderen, som tager 1t10 i skade og derefter yderligere 1 sår (dvs. en modstander, som overlever pilen, mister i alt 2 sår).

## Scutum's skjold

Skjoldet tilhørte en berømt thyatisk officer fra Kerendas, der adskillige gange slog invasioner fra Ylari tilbage, når forårets krigere drog plyndrende ind over Kejserrigets grænser for at bevise deres værd. Scutum's skjold er legendarisk blandt thyatere, der har nydt historier om skjoldets bærer gennem 300 år.

A) Scutum's skjold **beskytter mod missilvåben**. Forsvareren får +4 Forsvarsbonus mod missilvåben.

B) **Rad og række:** Scutum's skjold kan udstrække sit forsvar mod missilvåben til to allierede. Skjoldbrugerens og to allierede ved skjoldets side får +2 Forsvarsbonus mod missilvåben (i stedet for ovennævnte +4 bonus).

C) **Thyatere genkender skjoldet**, og de er sympatiske over for enhver krigertype, der formår at bære skjoldet med værdighed (*fordel* på sociale manøvrer), men de afskyr enhver, som ikke kan gøre dette (*ulempe* på sociale manøvrer).

D) **Lykketræf:** En gang om dagen kan brugeren af Scutum's skjold tvinge en modstander til at rulle et succesfuldt angrebsrul. Det dårligste resultat bruges.

