

I den dybe, grumme skov



I den dybe, grumme skov er mega-scenariet til Viking-Con 2015. Et scenarie af Morten Greis Petersen, Cecilie Greis Fakkelskov, Nis Baggesen, Ryan Rohde, Tore Bro, Troels Ken Pedersen, Kristoffer Mads Sørensen, Peter Brichs, Elias Helfert og Erik Warming. Redigeret og udtænkt af Morten Greis Petersen.

Hinterlandet på Viking-Con

Vinterheksen er død, men vinteren spreder sig stadig gennem landet. Heltmodige eventyrere konfronterede Isheksen i hendes grotter dybt under jorden langt inde i skoven, hvor de dræbte hende, men hendes kræfter truer stadig, og til trods for at det er højsommer truer vinteren pludselig. Rejsende beretter om folk fundet frosset til døde midt under den brændende sol. De beretter om snestorme og islag i skoven, og hjemme ved Fæstningen hvisker bange folk, at vinteren kommer midt på sommeren.

I den dybe, grumme skov er vinteren ved at bryde ud midt om sommeren, fordi vinterheksen eller isheksens kræfter er sluppet løs, og der er brug for helte til at undersøge og standse dette fænomen.

Formen for *I den dybe, grumme skov* er fire scenarier, hvor samme oplæg bruges, men hvor eventyrerne har i hvert scenarie en ny mission til skoven for at indhente oplysninger, udforske og standse vinterens komme. Det er et skovscenarie, der udspiller sig hovedsageligt udendørs. Skoven består af tre ting: Pejlemærker (steder til at finde rundt i skoven med, men som ikke rummer noget plot/handling), steder (hulesystemer på et eller flere rum) og vinterens komme (meta-plottet). Retningslinjerne for at spille i skov er i sit eget hefte.

Velkommen til I den dybe, grumme skov

Kære spilleleder,

Du sidder med et af fire sammenhængende scenarier, der samlet bærer titlen *I den dybe, grumme skov*, der hver bruger en ældgammel skov som ramme for deres eventyr, og sammen udgør de fire scenarier en mini-kampagne, som det vil tage spillerne flere omgange at få udforsket i bund. Skoven udforskes med forskellige grupper med forskellige ærinder, erfaringer og mål.

Hvert besøg bringer heltene her til med forskellige motiver, og en af dine opgaver er at give spillerne fornemmelsen af, at skoven er en del af en verden, som er langt større end karaktererne, at de ude og udforske grotter, ruiner og fortryllede steder, som er en del af et større hele, og som ikke er indrettet for spillernes eller heltenes skyld men eksisterer for sin egen skyld, og at der er langt mere at udforske end man kan nå eller hvad der er ens ærinde.

I den dybe, grumme skov er forfattet af mange forskellige forfattere, og hører du efter, kan du høre deres stemmer rundt om i skoven. De har bidraget med hver deres beskrivelser, rum, fælder, magiske skatte, monstre, hændelser og andre særheder.

Fordi *I den dybe, grumme skov* er en mini-kampagne, så opfordrer vi dig til at spille den af flere omgange med sine forskellige vinkler. Du vil opleve at skoven overordnet er ens, og de afsnit, som du skal være opmærksom på, er afsnittene med missionsbeskrivelsen, rygterne og ankomsten til skoven (der er flere forskellige indgange til skoven). I kampagnespillet er også et meta-spil, hvor spillerne må bruge deres viden på tværs af missionerne, og der er dele af skoven, som bedst udforskes ved at spille dem af flere omgange.

Hvor adskiller de fire scenarier sig fra hinanden? Fælles for dem alle fire er, at de bruger den samme ramme. Skoven ændrer sig ikke nævneværdigt mellem missionerne, og det meste af teksten er identisk mellem de fire scenarier. Hvert scenarie har sin egen introduktion, og sin egen liste af rygter. Hvert scenarie bruger en ny indgang til skoven (undtagen scenarie #4), og inde i skoven varierer tingene kun en smule – primært omkring hvilken viden væsnerne ligge inde med. Scenarie #1 har en række ekstra informationer ved visse punkter i skoven, som vedrører eventyrernes jagt på Elverfyrsten og en invitation til heksene. Scenarie #2 har fem møder, som befinder sig nede i det sydvestlige hjørne, som ikke optræder i de andre versioner. Scenarie #3 har en særlig portal ved dammen, og scenarie #4 har et ekstra hulesystem nede ved grusgraven – og de ting optræder kun i de specifikke versioner.

Vinter over sommerlandet

Vinter over sommerlandet er tredje scenarie i tetralogien *I den dybe, grumme skov*, som handler om den mystiske vinter og de sære oplevelser, der venter eventyrerne i Skoven. Hvert af de fire eventyr kan spilles uafhængigt af hinanden, men oplysninger fra en mission kan bruges i efterfølgende.

Anvendelse

Eventyrerne sendes på en mission for en troldkarl, som har fundet en løsning på den mystiske vinter, som plager skoven og truer med at sprede sig og forårsage ødelæggelse og hungersnød. Eventyrerne sendes til troldkarlen for at få instrukser af ham til, hvordan den fortryllede vinter skal standses. Læs, gentæl eller rollespil følgende:

Det er en varm og solskinsrig sommerdag, og en mild brise fejer hen over Fæstningen og lejren, der omgiver den, men trods det behagelige vejr er stemningen ved Fæstningen trykket. Ude i horisonten hænger tunge, mørke skyer over skoven, og der har de hængt i flere uger. Rejsende beretter, at skoven rammes af pludselige snestorme, som på få øjeblikke kan fryse levende væsner til is – og det endda midt på sommeren!

I er blevet indkaldt på denne ellers så behagelige dag til kommandant Lucinius' kontor oppe på Fæstningen. Tjenestefolk viser jer an op til kommandantens kontor. Her siddende bag et kæmpe skrivebord fyldt med stakke med rapporter fra talrige ekspeditioner ud i ødemarken sidder den ældre officer. På væggen bag ham er et kæmpe kort over Hinterlandet, som er markeret med et utal af små nåle, der angiver områder, der er blevet udforsket eller som skal udforskes, fordi de rummer noget ukendt. Kommandanten kigger alvorligt på jer, inden han forklarer, at han har en vigtig mission, som han har brug for jer til at tage. Skoven har i de sidste mange uger været plaget af mystiske snestorme og udbrud af intens kulde, som fryser levende til døde på få øjeblikke. Hvis det spredt sig, vil det forårsage ødelæggelser og hungersnød. Heldigvis har troldkarlen Vitrius erklæret, at han har fundet en løsning på situationen, og nu er der brug for modige folk til at gå Vitrius' ærinde og løse problemet en gang for alle. Jeres opgave er at drage til Vitrius' tårn, som ligger lige uden for skoven og af ham få anvist, hvad der skal gøres for at standse vinteren. I får hver 25 dukater for at gennemføre missionen, når I kommer tilbage. Skoven og Vitrius' tårn ligger tre dagsrejser herfra.

Rammen

Eventyrerne begynder deres mission med et besøg hos troldmanden Vitrius, hvor de har mulighed for at skaffe sig ekstra forsyninger, og Vitrius giver dem hjælp til at standse den fortryllede vinter, men eventyrerne er nødt til at vove livet for at gøre det.

Eventyrerne begiver sig efterfølgende ind i skoven, hvor de vover sig ind i de frosne områder, og her konfronterer den fortryllede kulde. Undervejs har de mulighed for at udforske skoven og møde dens beboere. Inde i det frosne område bevæger de sig gennem is og kulde for at trænge ind i frostens hjerte og der bryde dens greb. Her finder de en mystisk portal, som fører dem til et andet sted.



Det andet sted er et forladt hulesystem, og her finder de den ene sære ting efter den anden, men heldigvis næsten ingen monstre. Derimod finder de en krystalstav, som de kan manipulere og derved ende den mystiske vinter.

Baggrund

Isheksen, hvis kræfter forbander skoven med en mystisk vinter, ankom til skoven for mere end tusind år siden, og hun har ventet her i generationer i en slags dvale. Hun ankom fra et andet sted via en portal, og portalen står nu ukontrollabelt åben, og den skaber den kunstige vinter. Eventyrerne er nødt til at drage gennem portalen, hvor de ankommer til et sært hulesystem i metal, og de finder alskens særheder, som de vil have vanskeligt ved at forstå – men som spillerne måske kan genkende – og her finder eventyrerne kilden til vinteren, men når de stopper de, begynder portalen også at lukke, og det skal gå hurtigt med at komme tilbage, hvis eventyrerne ikke vil strande et fremmed sted.

Rygter

Inden afgang har karaktererne forskellige ærinder, de kan rende. Hver karakter kan nå et ærinde, og det kan være at forberede rejsen eller assistere dertil, erhverve kort eller indsamle rygter (se rejsereglerne for beskrivelser af disse handlinger) – eller hvis spillerne råder over de særlige specialregler "Ærinde ved fæstningen", kan de bruge et af dem (Ærinde ved fæstningen er en masse forskellige mini-uvigelser, hvor nogle kan nedlastes fra Hinterlandets webside og fra Hinterlandets facebookgruppe, mens andre kun kan erhverves på conner eller ved at bytte sig til dem).

Blandt de rygter, man kan erhverve sig, er følgende:

1t6	Rygte
1	En gammel tosse stavrer omkring uden for fæstningens mure. Han stirrer jer dybt ind i øjnene, inden han fortæller, at "bjørnen har en skat, men den er ikke hjemme". Derefter stavrer han forvirret videre.
2	En gammel kone ved brønden overhøres fortælle, at der ligger en fortryllet urtehave i skoven, og det er det bedste sted at plukke urter, men hvis ikke urtesamlere er hjemme, kan det være et ret farligt sted at gå rundt.
3	En jæger på markedspladsen beretter, at vinterområderne i skoven er blevet værre. Før i tiden forsvandt det nogenlunde hurtigt igen, men nu bliver sneen liggende og fryser alt ihjel, der måtte forsøge at passere gennem. Særligt nede ved dammen er det slemt.
4	En omrejsende købmand fortæller nede på markedspladsen, at stak af fra tre trolde, som ganske vist var temmelig dumme, så sad de også inde med en del skatte fra folk, som ikke havde løbet hurtigt nok.
5	På krostuen beretter nogle fulde eventyrere om, at da de rejste gennem skoven, fik de hjælp af lygtefolket, der hurtigt bragte dem sikkert gennem skoven.
6	På vinstuen sidder nogle fæstningens vagter. De har hørt, at troldmanden Vitrarius sælger trylledrikke og anden trolddom til rejsende, men man skal være varsom med at støde ham, for så skruer han priserne op.

Skoven

Skoven er en ældgammel skov, og den er hjemsted for overnaturlige kræfter, glemte civilisationer og bander af uhyrer og monstre, som fortryllede væsner, der vogter over skoven hemmeligheder. Skoven er vidtstrakt og kaotisk, den er fyldt med smalle stier og dyrevexler, som de rejsende bruger til at finde rundt med, og terrænet i skoven veksler fra flade områder tæt bevokset med graner til bakkede landskaber fyldt med buske og krogede egetræer til strækninger med høje bøge og ensomme birketræer. De fleste steder er skovbunden tæt bevokset med underskov, og udsynet er mange steder stærkt begrænset – og sådan kan mange af skovens beboere godt lide det.

Når du beskriver skoven, så vælger du selv, hvordan træer og buske ser ud, og hvordan de står. Dette vigtige er, at det er midt på sommeren, der er frodigt, hvor den mystiske vinter ikke har slået til, og skoven står i flor med et væld af grønne blade, blomster, frugter og bær.

Indgangene til skoven

Alt efter hvilket ærinde, der bringer eventyrerne til skoven, ankommer de til en af "indgangene" til skoven, som fører dem direkte ind på de stisystemer, som løber mellem træerne. I praksis kan eventyrerne vælge at gå ind i skoven hvor som helst fra. Indgangene udgør en ramme for, hvordan de begynder deres eventyr. I dette scenarie begynder eventyrerne ved **Troldmandens tårn**.

1. Troldmandens tårn
2. Vejskiltet
3. Den gamle hærvej

Som udgangspunkt bruger hvert scenarie sin egen indgang, og eventyrerne ankommer hver gang af forskellige stier, så det er ikke nødvendigvis tydeligt for dem, hvor de forskellige indgange ligger i forhold til hinanden. Stedkendte eventyrere kan dog sagtens gøre forsøget og bruge en anden indgang, og det samme kan dumdristige eventyrere. Der er flere timers gang mellem hver indgang – det tager en halv dags gang mellem Vejskiltet og Den gamle hærvej, og fra hærvejen til troldmandens tårn er der en dagsrejse, da man først skal finde et vadested.

Troldmandens tårn

Her begynder eventyrernes færd. Skoven er omgivet af bakkede sletter beklædt med græs og hårdføre græsser, som svajer i de kolde vinde, der hersker i det åbne land. Himlen strækker sig fra den lave horisont til himmelvidt over hovedet på folk, og kun mellem træerne i den lille skov er der tryghed at finde mod de åbne vider.

Tuskenfloden med sine kolde vande, der strømmer kraftigt forbi, afgrænser skoven på to sider, hvor den ene side er åbent land, og på den anden side er en mur af grønt formet af buskads og træer. Inde mellem dem er der mørkt, og ingen ved hvad her venter.

Troldmandens tårn og træbroen

Tårnet er fire etager højt, det er bygget af sten, og der er vinduer hele vejen op. Foroven toppes det af et spidst tag med røde teglsten. En grøn dør med en bronzedørhammer formet som en løve er ved tårnets fod. Når man nærmer sig døren, åbner bronze-løvehovedet sine øjne og med en kluntet stemme, fordi den har dørhammeren i sit gab, byder den folk velkommen – eller den råber spørgende efter rejsende, som ignorerer tårnet, om de ikke har lyst at kigge forbi – opfordrende folk til at besøge stedet.

Ved siden af tårnet er en solidt bygget træbro, der har en del år på bagen, men som er nidkært holdt ved lige, og gamle planker er blevet udskiftet med nye. Der er intet bemærkelsesværdigt ved broen. Eventyrerne kan krydse den og følge stien fra broen ind i skoven.

At besøge troldmanden

I det fortryllede tårn bor troldmanden Vitrarius den Yngre, som bor afsides for at studere i fred, men som gerne tager imod gæster, som han kan sælge små magiske skatte til for guld, rygter og historier. Vitrarius har tilnavnet den yngre, forklarer han, fordi han har to ældre brødre, der også er mægtige troldkarle.

Vitrarius den Yngre er en ældre herre med en spinkel, ranglet krop, et langt, hvidt skæg, og en skaldet isse dækket af hente hår, der sirligt er redt hen over hovedet, men som enhver vind skubber lystigt rundt på.

Opgaven fra Vitrarius

Når eventyrerne forklarer, at de er udsendt af kommandør Lucinius, bliver Vitrarius pludselig klar i mælet og får et skarpt blik i sine øjne. *"Så I er kommandantens udsendinge? Det er modigt af jer, for I på en dristig færd. I skal finde Frostens knude, hvor der er et intenst hvidt lys, og hvorfra vinterstormene kommer – og så skal I træde ind i det. Når I trådt ind i lyset, skal I nok søge lidt omkring jer, men I vil finde en fordybning, som passer til denne krystalstav, som jeg har fremtryllet til jer"* – og han rækker dem en stav af rødt krystal på ca. 20 cm længde og 2 cm tykkelse. *"Når I har anbragt staven i sin fordybning, vil I ikke være i tvivl om, om det er den rigtige placering, for trolddommen i denne stav vil blive frigivet og begynde at modvirke vinteren – og I skal skynde jer tilbage, hvor I kom fra, hvis I ikke vil opsluges af det hele. God færd – og red skoven for os."*

At handle med Vitrarius den Yngre

Hvis nogen påtaler hans skaldede isse eller hans lange skæg, hæver Vitrarius den Yngre alle priser med 3 guldstykker. For hvert rygte genfortalt fra scenariestart giver Vitrarius 3 guld i rabat på en enkelt vare. Hvis eventyrerne kan lave en episk genfortælling af et af deres tidligere eventyr, giver Vitrarius en generel rabat på 2 guld på alle hans varer.

Vitrarius kan tilbyde nedenstående varer. Prisen i guld i venstre kolonne er den, han oplyser for varen, og prisen i højre kolonne er hvad han kan forhandles ned til – uafhængigt af de ovennævnte prisjusteringer.

Vare	Antal	Pris (bud)	Pris (minimum)
Styrkedrik	1	16	9
Åndedrag på flaske (Fiskenes drag – 3 åndedrag)	1	15	12
Åndedrag på flaske (Salamandernes drag)	1	18	13
Drømmelys	2	14	10
Vejrets tårer (forårssolens stråler)	2	21	15
Vejrets tårer (sommersolens stråler)	2	22	15
Flammepulver	3	14	11
Glitterpulver	3	13	10

Vejskiltet

Vejen fører frem til et gammelt mørnet træskilt. Brædder monteret på det peger til dels tilbage, hvorfra eventyrerne kommer "Fæstningen", ind mod skoven "Vandmøllen" og mod vest "Tuskenfloden". Skiltet er mørnet og faldefærdigt, og det synes at have stået her i årtier. Skriften er næsten ikke til at tyde.

Hærvejen

Næsten overgroet med ukrudt, men stadig synlig er den gamle hærvej. Hvorfor den kaldes hærvejen ved ingen, men den er hævet en meter over omgivelserne, og den er belagt med store, flade sten. Der er ingen tvivl om, at der en vej, der er blevet anlagt, og den strækker sig mange kilometer før den når skoven – og den fortsætter et stykke ind i skoven også, førend træer og buske tager over.

Pejlemærkerne i skoven

Pejlemærker er alene punkter i skoven, som spillerne bruger til at kunne finde rundt. Ved hvert pejlemærke vil deres typisk være to eller flere stier at vælge imellem, og der vil typisk ikke være noget at møde eller udforske. Det er stemning, orientering og valg af rute.

Vinter!

I de to første scenarier kan eventyrerne opleve spontane udbrud af snestorme og fortryllet kulde, som de indledende tegn på at en fortryllet vinter er ved at sænke sig over skoven. I tredje scenarie, Vinter over sommerlandet, har vinteren flere steder lagt sig, og den ellers frodige og sommerlige skov – hvor insekterne summer, fuglene synger lystigt, blomsterne er sprunget ud, og planter bærer frugter og bær – bliver pludseligt afløst af et tykt snedække, hvor frosten bider, og sommerens planter er blevet taget af kulden uden at efteråret har haft sin gang. Grænsen mellem sommer og fortryllet vinter er skarp, som slået med en lineal, og det er muligt at have en fod inde i sommeren og en anden i den iskolde vinter.

Lad spillerne opleve nogle af disse vinterlandskaber på deres færd gennem skoven, mens de leder efter de særligt frosne områder:

- Draper nogle pejlemærker i sne og frost
- Forvandl nogle af møderne til frostramte oplevelser
- Lad eventyrerne ankomme til regioner, der er frosset til, og som det koster timer at rejse udenom eller man kan tage chancen og rejse igennem.

Pejlemærker – eksempel

- **P8 – Den sortsvedne eg:** *Forude kan I se at den ellers så frodige skov erstattes af et hvidt landskab. Sneen ligger i et tykt lag på jorden, og dækker de ellers grønne buske, og hænger tungt på træernes grene. Overalt anes grønne planter omkommet under kulden. Det sneklædte område er skarpt afgrænset fra resten af skoven, og midt i om rådet kan I se en gammel sortsveden eg, som en gang har været brændt eller ramt af lynet. Stien, I følger, fører næsten hen til træet, og deler sig i to, som går på hver side af træet og fører i hver deres retning videre ind i skoven.*



Pejlemærkets funktion er uændret, men sne dækker landskabet, frost har kvalt planteliv og smådyr, og kulden er markant, når man træder fra sommer ind i vinter. Vinterområdet er ikke særligt stort, og det vil tage nogle få minutter at traske gennem det.

Frostramte møder – eksempel

- ... - **Spejldalen:** *I kommer til et område, hvor landskabet foran jer er dækket af et tykt lag sne. På de ellers blomstrende buske er et tykt lag sne, blomster står stive og frosne, og luften er isnende kold. Foran jer åbner jorden sig, da I baner jer vej gennem endnu et sneklædt buskads. Foran jer er en dalsænkning med stejle skrænter med sneklædt buskads og frossent ukrudt. Der er måske tre meter ned, og området er vel sagtens 6-8 meter bredt og måske 15-20 meter dybt. Dalsænkningen er omgivet af høje, slanke træer, som snedriver har samlet sig omkring, og krat næsten skjult under sneen, som kaster hele området i skygge. Luften er en iskold. Nede i dalsænkningen, hvis bund er dækket af et tykt lang sne, står en række sneklædte stensøjler, der er tæt bevokset af vedbend. Nede i den fjerne ende af lavningen, fanger jeres øjne pludselig et lystglimt, da en solstråle reflekteres i en metallisk overflade – eller er det et spejl? Den dunkle belysning gør det svært for jer at vurdere.*

Mødet spilles på samme måde som tidligere, men kulde, frost og sne er en ekstra faktor.

Frosne regioner – eksempel

Stien snor sig rundt om buske og krogede træer, hvis grene hænger lavt ind over stien. Overalt, hvor I går, stikker hvide og blå blomster deres hoveder frem, og I kan høre insekterne summe inde mellem buskene. En mild brise får træernes blade til at bruse højt over hovederne på jer, og I kan høre fugle pludseligt lette og flyve bort. Da I fejer en lavthængende gren til side forandrer landskabet sig pludseligt foran jer. Det er kridhvidt dækket af sne, som overalt ligger i et tykt lag, som skjuler den grønne skovbund og hænger tungt på træernes og buskenes grønne grene. Overgangen mellem den lune sommer, som I befinder jer i, og den pludselige vinter er skarp. Det snehvide landskab er helt stille og tavst, ingen vind bevæger sig, og der er ingen dyreløyd. Der er fuldstændigt dødt – kun sne. Der er ingen spor at se inde i det tilsnede område. Så langt I kan se ind mellem træerne rækker vinterlandskabet.

Eventyrerne kan forsøge at gå gennem området. Uden ordentlige vinterklæder vil de tage 1t4 i skade for hver 10 minutter i den fortryllede kulde, og der er mindst 6 minutters gang gennem området (og rejsetempoet er lavere, da sneen ligger tykt). Det vil tage mindst to timer at cirkle rundt omkring området, da der ikke er nogen stier at følge.

Konsekvenserne af kulden

Eventyrerne bevæger sig fra ca. 25 grader, varm sommertid og svale skygger til -10 grader, hvor sneen ligger tykt og har dræbt planteliv og skræmt alle smådyr bort. Her er ingen føde at finde, og frosten har effektivt set ryddet området for liv. Skiftet på 35 grader er også voldsomt for eventyrerne, og uden ordentlige vinterklæder, har de *ulempe* på fysiske handlinger på grund af kulden – og for hver 10 minutter spenderet i området tager de 1t4 i skade.

Kamp i de frosne områder er besværligt, da sneen overalt ligger tykt og skjuler den ujævne skovbund. Hver gang et angrebsrul i nærkamp fejler med 6 eller mere, taber den angribende balancen og vælter omkuld i sneen. Gør et angreb 6 eller mere i skade og ofret overlever, skal denne klare et behændighedstjek 6 eller tabe balancen og vælter omkuld i sneen.

Omstrejfende væsner

Brug reglerne for omstrejfende væsner jf. regelheftet for eventyr i skoven.

1t8	Hændelse
1	Et jagtselskab bestående af 1t4+2 orker dukker op. Orkerne er ude efter bytte, og de er villige til at ignorere eventyrerne, hvis de er bistre nok eller bruger bestikkelse.
2	En flok på 2-8 vildsvin befinder sig på stien, hvor de er i gang med at grave efter rødder. Vildsvinene advarer truende rejseselskabet.
3	En ogre kommer syngende gående ned af stien. Med sig har ogren en stor spand – enten er ogren på vej ud efter eller hjem med vand.
4	Oppe fra en trætop kommer en højlydt summende lyd. Oppe mellem grenene er en sværm af hvepse ved at fortære liget af en goblin, der har været dyppet i honning.
5	Et jagtselskab bestående af 1t4+2 orker og 1t4-1 orkkøtere dukker op. De er på sporet af en hjort. Hvis selskabet på den ene eller anden måde hindrer orkerne og hundene i deres hverv, vil selskabet om natten have en besynderlig drøm om en hvid hjort, som besøger dem i deres lejr, og når selskabet den følgende morgen vågner, finder de en kvist af sølv med blade af kobber (i alt 10 guld).
6	Snestorm! Pludselig er der et intenst hvidt lysskær i luften over eventyrerne, og i næste nu bryder en voldsom snestorm ud omkring eventyrerne. Sne hvirvler om dem, og de kan ingenting se. Kulden er voldsom, og de må enten bide kulden i sig for 1t8 skade eller desperat flygte i en tilfældig retning med risiko for at blive spredt eller havne sære steder.
7	Slud! Med et tempo driver en sort-grå sky ind over eventyrerne. Området bliver dunkelt, og med mørket kommer en voldsom skylle af isnende kold regn, sne og is, som gennembløder alt og hærger voldsomt i flere minutter.
8	Intens frost! Der lyder et smæld og en knitren, og for et kort øjeblik var det som om, der var et koldt hvidt lysskær, og pludselig kan eventyrerne se et område af skoven, hvor alt bliver dækket af et hvidt lag frost. Området breder sig i retning af eventyrerne frysende alle planter og smådyr til døde. Hvis eventyrerne ikke flygter fra kulden, tager de 3t8 skade.

Møder, steder og pejlemærker i skoven

Skoven er på kortet delt op i Møder (M), Steder (PS) og Pejlemærker (P). Pejlemærkerne er markante steder i skoven, hvor stierne deler sig, og hvor der nogle gange sker noget (pejlemærker markeret med blå). Stederne er usædvanlige steder, hvor der sker noget, og som nogle gange er knyttet til scenariernes historier. Møder er ting, der finder sted i skoven, enten ude på stierne eller i nærheden af stierne, så man bemærker dem, når man kommer gående på stierne.

Vestskoven (M1-M17)

Beskrivelserne her dækker hovedsageligt områderne i den nordvestlige del af skoven. Her ligger desuden indgangen til skoven, som bruges i scenarie 3 – Flugten fra vinteren. I det sydvestlige hjørne ligger desuden Hærvejen, som bruges som indgang i scenarie 2 – Vinter over sommerlandet.

M1 – Orker på jagt (stien mellem P1 og P2)

- **Møde:** Orker (4 styk), jagthunde (3 styk); Højlydte; Dukker pludseligt op på stien

Bagude hører I pludselig hundeglammene og vilde krigshyl. Nogen er dukket op på stien lige ude af syne fra et sted inde mellem træerne. Måske er de på i retning af jer. Hvad gør I nu?

Hvad gør eventyrerne? Spørg spillerne, hvordan de vil reagere på lyden. Gruppens overordnede muligheder er at flygte, at skjule sig, at forhandle eller at kæmpe.

Inde mellem træerne har en lille bande orker og deres hunde været ude og jage, da hundene pludseligt har fået færden af eventyrerne, og jagtselskabet er nu højlydt på sporet af dem bragt ud på skovstien. De er ikke langt fra eventyrerne, som nu har kort tid til at reagere. Jagtselskabet består af **4 orker** og **3 jagthunde**. Orkerne har 17 sølvstykker fordelt imellem sig samt et *messingslange-smykke* (5 sølv), men ellers ingen skatte.

- **At skjule sig:** Kollektivt skjulestjek 10 (med *ulempe*, hvis gruppen ikke gør noget for skjule deres duftspor)
- **At forhandle:** Orkerne er på jagt, og de er ude efter bytte at hjembringe. De kan overtales til at lade gruppen være for hver fem sølvstykker eller dagsration pr. karakter, der betales.

- **Flugt:** Gruppen kan forsøge at flygte ved at forlade stien og løbe ind mellem træerne. Kollektivt udholdenhedstjek 8. Hvis det fejler, indhentes den karakter i gruppen, der har lavest udholdenhed. Hvis karakteren lades i stikken, undslipper resten af gruppen. Hvis det er succesfuldt, taber orkerne interessen. Eventyrerne er efter deres flugt strandet i skoven – rejsetjek 6 for at finde tilbage til stien, og ellers går de i en tilfældig retning, indtil de rammer en sti.

Orkernes lejr: Hvis eventyrerne følger orkernes spor ind i skoven, følger forsporene i fem minutters tid, indtil de kommer til en lille lejrplads. Bålet er slukket, men stadig varmt, og der er talrige rester af knogler og dyreben fra orkernes bytte. Orkerne har skjult deres skat i en skindpose, som de har hængt op i et træ (sansenstjek 12, hvis der ikke aktivt kigges op i træerne) – i skindposen er en lommelærke i sølv (3 guld) med en kraftigt smagende *elvervin*. Hvis en eventyrer klatrer op i træet for at hente skindposen ned, skal denne klare et klatretjek 8; fejler det, kan man ikke komme frem til skindposen; fejler det med mere end 4, styrter karakteren ned for 2t6 i skade. Hvis en karakter kommer op til skindposen, bemærker karakteren en række sorte fugle, som sværmer om et punkt længere borte (det er stedet på strækningen P3-P5). Gruppen kan forsøge at finde derhen ved at gå den lige vej gennem skoven – men det kræver et rejsetjek 10, da fuglene er vanskelige at se fra jorden.

- **Eventyrpoint:** For at finde orkernes lejr – 100 eventyrpoint.

M2 – De sværmende, sorte fugle (stien mellem P3 og P5)

- **Mysterium** (6 udøde); Flaksende vinger; inde mellem buskads

På begge sider af stien vokser buksene tæt. Grene vokser ind over den smalle sti, nogle er udstyret med torne, andre er

rige på spindelvæv, som kommer i vejen, da I fejler dem væk og bevæger jer ned af stien. Pludselig afbrydes stilheden, da I hører lyden af talrige flaksende vinger og de hæse skrig af dunkle fugle.

Lyden kom et sted inde mellem træerne. Der er ikke udsyn til stedet, men opmærksomme eventyrere bemærker de sorte fugle inde mellem træerne, og de kan bane sig vej gennem krattet dertil. Det tager ca. 5 minutters gang at nå frem til en lille lysning.

Når gruppen når frem: *Naglet til træerne med kobbersøm gennem hænder, fødder og skuldre er ligene af seks mænd. Lange spor af indtørret blod løber fra sårene, hvor kobbersømmene nagler dem til træerne. Deres indsunkne ansigter er forpinte, og hvor var øjnene er sorte, tomme huller. På toppen af hovederne står en stor sort fugl med kulsorte øjne og blødende sår, der drypper sortrødt blod på jorden. Alle seks fugle kigger opmærksomt og tavst.*

Fuglene, som gruppen tidligere så, står på hovederne af ligene. Når der ikke er nogen i nærheden, forsøger fuglene at flakse bort, men de når kun op mellem trætopperne, førend en usynlig kraft trækker dem tilbage. Fuglene er mændenes sjæle, der forsøger at flakse bort til dødsriget, men de er lænket til ligene.

Fuglene: Fuglene svarer til *kropsløse udøde*, der kun kan skades af magi, magiske våben og sølv. Fuglene angriber ikke, men forsøger at flygte ved at flyve rundt mellem trætoppene uden for deres angriberes rækkevidde.

Hvis ligene lemlæstes eller destrueres: Fuglesjælene forvandles til **Levende skygger**, der ikke længere kan finde til dødsriget, og derfor nu hjem søger lysningen, indtil de er destrueret.

At stede ligene til hvile: Et brandoffer (f.eks. gravgaver, røgelse eller offerdyr, der brændes) vil stede ligene til hvile, da fuglene kan følge røgen til Dødsriget, eller en jordfæstning af ligene, der hver tages ned fra træerne og begravnes.

- **Eventyrpoint:** At besøge lunden og møde dens beboere – 100 point; At stede de døde til hvile – 100 point; at forvandle de døde til udøde monstre – 75 point.

M3 – Goblinerne og bierne (lysning mellem P2 og P12)

- **Møde:** gobliner (6 styk), bier; Ses på afstand

I kommer til en lysning, hvor der venter jer et sært syn. Omkring et træ i lysningen ser I en flok gobliner løbe forvirrede rundt med fakler i hænderne, mens de slår omkring sig. De holder sig det meste af tiden i skyggen, men nogle gange løber de ud i solskinnet og forskrækkede piler de tilbage i træernes skygger.

Der er **seks gobliner** i lysningen og et bibo. To gobliner sidder oppe i træet, hvor de forsøger at stjæle honning fra boet, mens de fire andre løber rundt på jorden for at distrahere bierne. Luften er fyldt med forvirrede bier, der angriber alle, som kommer i nærheden af dem.

Bierne: Medmindre man klarer et Resistens (viljestyrke) 10, forstyrres man af de arrige bier og har *ulempe* på ens aktiviteter. Hvis en handling fejler med mere end 4, skyldes det et *bistik*, og karakteren skal klare et Resistens (stamina) 8 eller blive ramt af smertende bigift, som giver 1t4 skade og *ulempe* på handlinger de næste seks timer.

Goblinerne: De bruger deres fakler som køller i kamp (1t4+2 skade), og de to gobliner i træet vil kaste med honningfedtede stykker af biboet efter deres fjender (karakteren får et *bistik* eller generes af fedtet honning, der får ting til at klistre).

Hvis heltene fordriver goblinerne, kan de stjæle en portion honning fra bierne.

- **Eventyrpoint:** At besøge pladsen og dens beboere – 100 point; At stjæle honning fra bierne – 50 point.

M4 – Troldeenes lejrplads (stien mellem P12 og PS3)

- **Møde:** Trolde (3 styk); Højlydte; Inde mellem buskads og klipper

På vej af stien hører I højlydt snak og vrede stemmer. Det lyder som om nogen skændes, nogen med meget dybe og grove stemmer, og stemmerne akkompagneres af næveslag.

Hvis eventyrerne ser nærmere efter: *Lyden kommer et stykke inde fra skoven, og fra stien kan I se tre store sæt fodspor, der har banet sig vej ind mellem buskadset. Et stykke derindefra kan I ane skæret af lejrålbål. Der hænger en ubestemmelig stank af gammel sved og sure tæer i luften.*

Tre sultne trolde har slået lejr et stykke bort fra stien. Deres forsøg på jagt er slået fejl, og gnavende gamle trærodde og drikkende sur vin har de ingen anden måde at mætte deres sult og slukke deres tørst, hvorfor deres humør er i bund, og

de skændes højlydt og deler lammere ud til hinanden. Mellem trolde er et lejråle, og i skæret fra lejrbålet kan man se tre store sække, som er troldeenes sække med skatte. Ved siden af dem står to tøndes med sur vin, som trolde drikker af med store, bulede tinkrus.

Troldene: Troldene er *Harskgrím*, *Stinkbrod* og *Lugegrum*. De tre trolde er sultne, og de kan bestikkes med mad. Hver trolde skal bruge mindst to dagsrationer til at mætte dem (bestikkes de med mindre, er der *ulempe* på forhandlingerne, bestikkes de med mere, er der *fordel* på forhandlingerne). Troldene kan også narres væk med løftet om lettilgængeligt bytte. Troldene er halvfulde og uopmærksomme, så der er *fordel* på at snige sig ind på dem.

De tre sække: I første sæk er en rodet blanding af umodne pærer og blomster, i anden sæk er 739 sølvstykker, 30 guldstykker og en *Månemønt*, og i tredje sæk er 100 æbler samt en læderpose med *Glitterpulver*, samt et *Smedesøm*.

- **Eventyrpoint:** At besøge troldeenes lejrplads – 100 eventyrpoint.

M5 – Urtehaven

- **Møde/under/mysterium** – Urtehaven er en mini-dungeon, der ligger inde i en region af skoven.

Særligt: Når man går langs stierne, er Urtehaven ikke synlig, da den ligger langt inde mellem træerne, men ved M5 og M5b berører urtehaven stierne og er synlig. I urteplukkerens have bruges de samme rejseregler som i resten af Skoven med den forskel, at hver sti kun tager 5 minutter at rejse ad. Desuden er de stier, der er mærket med tre streger på tværs, fyldt af tjørnehæk, og det kræver et behændighedstjek 8 at komme helskindet igennem. Hvis slaget fejler, tages 1t4 i skade.

Urtehavens fraværende vogter Verena

Overordnet for Urteplukkerens Have gælder det, at urteplukkeren, Verena, ikke er hjemme, når karaktererne kommer. Hvis de kommer ud i uoverstigelige problemer, kommer hun dog tilbage og redder dem. Hun har måder at omgå alle problemer i haven:

- Limdug omgås ved at sprøjte vand på planten hvor man vil træde
- Sværdglimt omgås ved at lukke øjnene

- Blodranken omgås ved at kaste brændende ting over i den anden ende af pladsen
- Humlefeerne hilser på Verena, men holder ellers respektfuld afstand. Hun kan også få dem til at stoppe med at følge karaktererne
- Vildsvinet er nærmest et kæledyr for hende, og hun kan klø den bag ørerne (som den eneste)

Verena er en trind kvinde, lidt under middel højde og med et stort, krøllet, gråt hår. Hendes ansigt har smilerynker og lidt rynker ved øjnene, men ellers en hud som en ung pige (og så siger de, at cremer ikke virker). Hendes øjne er dog fulde af ælde og visdom. Hun er som udgangspunkt venlig om end kryptisk i sin tale - hun taler primært til sig selv. Hun har været ude at ordne nogle ting i skoven, og hun er ikke klar over, at klokken ved indgangen er væk. Det gør ikke noget, at man er gået rundt i hendes have og har plukket lidt urter. Hvis man har rodet i hendes hytte eller gjort fortræd rundt i haven, vil hun være knotten, der hurtigt kan blive til vred. Hvis vildsvinet er blevet dræbt, bliver hun øjeblikkeligt vred, og når hun er vred, er der ikke langt til at forbande nogen.

Urteplukkerens Forbandelse

Verena mumler nogle ord, mens hun kigger ondt på misdæderen. Umiddelbart sker der ikke noget, men næste morgen begynder der at vokse efeu-blade under huden på karakteren – de kan ses, men bryder ikke igennem. Hver morgen ved dag gry kommer en kort, ubærlig smerte, når de vokser lidt mere. Der er ikke nogen kendt måde at ophæve forbandelsen på.

At købe trylledrikke hos Verena

Verena vil gerne sælge nogle af sine drikke, hvis man ikke er raget uklar med hende. Hvis man har hjulpet hende eller på anden måde er på god fod med hende, giver hun 3 guldstykkers rabat. Omvendt lægger hun 3 guldstykker på, hvis hun er mindre tilfreds med karaktererne.

Vare	Antal	Pris
Helbredende drik (2 doser)	3 styk	20 guld
Styrkedrik (2 doser)	2 styk	30 guld
Tordenblod (1 doser)	4 styk	14 guld
Månepiller (28 stk)	2 poser (kun til kvinder)	3 guld
Beroligende te (20 doser)	3 styk	4 sølvstykker
Medicin mod snue (1 dose)	5 styk	7 sølvstykker
* Elskovsdrik (1 dose)	1 styk	17 guldstykker
* Skarntydesaft (1 dose)	3 styk	21 guldstykker

(Varer mærket med * bliver kun solgt, hvis der spørges efter dem)

At sanke urter i urtehaven

Det er muligt i Urteplukkerens Have at finde alskens urter. Hvis karaktererne leder efter urter, så slå to resultater på nedenstående tabel. Hvis ikke andet er

angivet, kan der samles 1t4 doser af en urt. Går de et andet sted hen i haven, slå da nye urter frem. Hvis spillerne via supplementer har adgang til urter, kan disse også findes i haven.

1t12	Urt fundet (1t4 doser)	Effekt
1	Kløftunge	En snusket plante, hvis tvedelte blade har en lang, bitter eftersmag. Giver <i>fordel</i> på Karisma-tjek, hvor man er uærlig, op til 10 minutter efter indtagelse.
2	Parsel	En lille undseelig plante, der kan forveksles med persille. Slå et Visdomstjek 14, når parsel indtages. Hvis det lykkes, bliver man i stand til at tale med slanger. Effekten varer 10 min.
3	Digebræk	Et par minutter efter indtagelse, begynder tårerne at løbe, og snart hulker man stort og snøfter i et væk. Effekten står på i 10 min, og kan give <i>fordel</i> til Karisma-tjek, hvis ægte tårer vil være overbevisende.
4	Jernfod	Denne ru bunddækkeplante kan gnides mod fødderne en gang om dagen (en dose brugt). Efter 3 dage opnås <i>fordel</i> på et enkelt tjek mod fælder, der rammer fødderne (først). Herefter skal fødderne igen gnides i 3 dage, før fordelene igen kan bruges. Hvis fordelene ikke bruges i løbet af en dag, skal effekten holdes ved lige ved fortsat at gnubbe fødderne. Hvis dette undlades, mistes effekten. Der kan samles 3t4 doser.
5	Altidgrøn	En ukuelig mos, der som navnet antyder, er grøn hele året. Den vokser ihærdigt, og et urteafkog lavet på mosset kildrer i halsen, men giver også noget af plantens livskraft til drikkeren, der får 1t4 temporære livspoint (flere portioner indtaget kan ikke kombineres, der kan højst være 4 temporære). De kyndige fraråder på det kraftigste, at der drikkes mere end 1 afkog om dagen.
6	Rosmarin	En god krydderurt
7	Lavendel	Velduftende plante
8	Krap	Er god til farvning af garn
9	Månerod	Hvis en varulv spiser af roden, tvinges denne straks over i sin ulveform.
10	Myldrekonval	En hurtigt spredende plante, der er god for regnorme
11	Storprykket Panassas-lilje	De elskendes blomst. Kan gives til ens udkårne, hvorefter et Karisma-tjek 18 slås. Hvis det lykkes, vil liljen blive rød, hvis han/hun vitterligt elsker dig, eller visne, hvis han/hun ikke gør. Hvis slaget fejler, forbliver liljen hvid og uforandret. Hvis slaget er en naturlig 1, visner den uanset hvad. Der kan kun samles 1 "dose"/blomst.
12	Baldrian	Giver <i>fordel</i> på at falde i søvn

Pejlemærker

Ligesom skoven har urtehaven pejlemærker, som bruges til at finde rundt i haven og genkende steder, man tidligere har været.

M5/P1 – Indgangen – Dette er indgangen ved stien

En fin portal af roser udgør indgangen til en frodig, men velholdt have. Den er afgrænset af en høj og tæt hæk. På portalen hænger et skilt: *Verena, Ring med klokken og vent på mig*. Langs hækken er der muligvis også en sti,

men man skal være villig til at sno sig gennem tornekrattet.

Der er ikke nogen klokke, men der snor sig tre stier ind i haven.

P2 – Blodbøgen

Stien deler sig ved en stor og prægtig blodbøg.

PS3 – Dammen

Stien munder ud i en lille plads med en idyllisk dam i midten. Der er tilmed en fontæne i midten, der bobler og gurgler lystigt. Der går fire stier ud fra pladsen, og mellem dem står der espalierer overdækket med duftende roser.

I dammen lever der tre oksefrøer, der til at starte med er under vandet – man kan se dem, hvis man kigger. De er på størrelse med en stor hund, har mørk, brun hud og en underlig næse, der godt kunne minde lidt om en ring. De vil komme op til overfladen og give et dybt, rungende kvæk, for derefter at synke tilbage til dammens bund. De er ikke aggressive (forsvar: 8, tærskel: 8, sår: 2), og vil flygte, men hvis man vifter med noget – også et sværd – vil en af dem med usvigelig præcision fange det med sin tunge. Det kræver et styrketjek 8 ikke at få genstanden revet ud af hånden på sig – og et styrketjek 6 at vriste den fri efterfølgende.

- Eventyrpoint: at opleve oksefrøerne giver 50 eventyrpoint.

P4 – Solsikkerne

Et åbent stykke sandjord, hvor der ikke vokser noget. Rundt langs kanten vokser der solsikker, der alle peger ind mod midten. Der snor sig fire stier videre rundt i haven inklusive den, I kom ad.

M5b/P5 – Bagindgangen – Dette er udgangen ved stien

Der er et lille hul i hækken ind til en frodig have. Der rumsterer dog noget rundt indenfor. Det er også muligt at gå ud i skoven ad en velbetrådt sti. Der anes også en lille sti langs hækken, men man skal være villig til sno sig gennem tornekrattet

P6 – Myretuen

Der står en bænk, hvor stien deler sig. Den står lige overfor en busk, hvor bladskærermyrer er i gang med at bygge videre på et allerede majestætisk bo.

Steder

I lighed med stederne i skoven er dette steder, hvor der er ting at udforske og opleve – og som giver eventyrpoint.

S1 – Blodlotus

Rundt om stien vokser der nogle smukke, hvide lotusblomster. Luften er fyldt med en kraftig sødmefyldt duft, som fylder jer med behag.

Blodlotusblomster er smukke hvide blomster, undtagen når de har muligheden for at suge blod fra væsener, der er faldet døde om nær dem, for da får blomsterne en intens rød farve. Duften fra de blodrøde blomster er en intens, og falder man for deres duft, bliver man hængende i flere timer eller stavrer bort en i forvirret døs. Når man udsættes for duften, skal man klare et resistens (viljestyrke) 6. Hvis det fejler, bliver man hængende ved blomsterne i 1t6 timer, eller man stavrer bort i en døs, der varer 1t3 timer. Ofre for blomsterduften kan føres bort, og uden for blomsternes rækkevidde kan de ruskes fri af deres døs. Plukkes blomsterne, ophører dufteffekten efter få minutter.

- Eventyrpoint: at opleve effekten af blodlotus – 50 eventyrpoint.

S2 – Humlefeerne

Lidt længere fremme af stien er der en dyb summen – lidt som en humlebi, men tungere. Da I kommer tæt på, kan I se fire kraftige feer – cirka 3-4 æbler høje – svirre omkring i luften. De morer sig med en tagfat, men bliver øjeblikkeligt mere optaget af jer.

Der er 4 humlefeer. Feerne snakker hurtigt og i et væk. Deres navne er Jann, Dirr, Aä og Njj (sådan lyder det i hvert fald), hvis man kan nå at få deres navne. De vil helst snakke om løst og fast krydret med dybt personlige spørgsmål til karaktererne. De opfører sig som 3-4 årige, der ikke ved, hvad man bør og ikke bør. De vil gerne fortælle, at de er humlefeer – de bor lige hvor humlen gror - og at der bor farlige frøer i dammen længere fremme, at man skal undgå at komme i nærheden af blodranken, at glimtblomsterne er vildt smukke og at vildsvinet godt kan lide at blive kløet bag øret.

Humlefeerne vil slå følgeskab med karaktererne nærmest uanset om de vil eller ej, og de forstår hverken en fin hentydning eller et vink med en vognstang. Selv ved åbenlyst voldelige handlinger vil feerne blot irettesætte karaktererne for ikke at opføre sig som gode venner, men ellers blive hængende. Og ikke mindst - man kan ikke kaste magi i nærheden af humlefeer. Hverken trolddom eller helligfolkets trylleremser. Hverken magi kastet i nærheden af dem eller magi kastet mod dem.

Når gruppen har snakket med humlefeerne, finder hver humlefe en "ven", som de bliver ved med at følge. Karakteren kan skrive humlefeens navn på som en skade/ar, da feen vil følge denne indtil en måde at slippe af med feen findes. Oksefrøerne i dammen er en mulighed, men feerne prøver at undgå området.

- **Eventyrpoint:** At møde humlefeerne giver 100 point; at slippe af med humlefeerne giver 200 point.

S3 – Limdug

Hvor stien slår en knude, er der vokset et grønt bunddække ud over stien. Det er en smuk plante, der står med dug på hver en lille stilk.

Planten er limdug, og den klæber kraftigt, hvis man rører ved den. Limdug har også stærke rødder, så hvis man træder på den, hænger man grundigt fast. Det kræver et styrketjek 12 at bryde fri. Hvis man fejler med mere end 8, sidder man fast med en endnu en del af sin krop, og sværhedsgraden bliver 2 højere (er kumulativt). Man kan forsøge at hjælpe en kammerat med et styrketjek 10 (vælte/nedbryde-færdigheden kan bruges) – det giver *fordel* til kammeratens næste forsøg. Hvis det fejler med mere end 8, sidder man selv fast.

Det er også muligt at forsøge at hoppe over med et styrke 8 – hvis det fejler, sidder man fast.

- **Eventyrpoint:** At opleve limduggen giver 75 eventyrpoint.

S4 – Tornekæben

Foran jer er der en scene som ud af et mareridt. En kæmpe plante har utallige stængler hen ad jorden og for enden af hver stængel hænger et dødt dyr gennemspiddet af utallige nåletynde torne. Dyrene er i forskellige stadier af at blive trukket fra hinanden af

tornene, og nogle af dyrene piber stadig svagt. Lugten er ubeskrivelig, da mange af ådslerne er i stærkt forrådnings tilstand med horder af fluer omkring sig.

Tornekæben er makaber, men den er ufarlig for mennesker – måske med undtagelse af, hvis man stikker hånden hen til en af de åbne tornekæber.

- **Eventyrpoint:** At opleve tornekæben giver 50 eventyrpoint.

S5 – Sværdglimt

Pludseligt, som I går hen ad stien, regner det ned over jer med sværdsdrag.

Slå et Resistensslag (visdom) mod 8. Hvis det fejler, tages der 1t4 i skade. Hvis det lykkes, indser man, at det er et lysbedrag, og at sværdene ikke er ægte. Ellers vil man hver runde skulle slå resistensslaget, indtil det lykkes. Hvis man trækker sig tilbage eller løber frem, stopper bedraget. Hvis nogen forklarer, at det er et bedrag, har man *fordel* på resistensslaget.

Sværdregnen skabes af en blomst, Sværdglimt, der vokser ved siden af stien. Når solen rammer dens vippende blomster, skabes det overbevisende lysbedrag, der får hjernen til at tro, at kroppen bliver såret. Der er ikke nogen egentlige sår på kroppen bagefter.

- **Eventyrpoint:** At opleve sværdglimt giver 50 eventyrpoint.

S6 – Det sorte vildsvin

Lidt inden for hullet i hækken spærrer et vildsvin stien. Det er stort, sort med frygtindgydende tænder og vippende børster på ryggen, der fortæller om jernhårde muskler, der blot venter på at springe til handling. Vildsvinets øjne nærmest glæder af indestængt raseri. Det kan på ingen måde lide indtrængere.

Hvis eventyrerne forlader stedet, sker der ikke noget, men hvis de forsøger at komme forbi vildsvinet, vil det angribe. Vildsvinet er Verenas "kæledyr", og hun bliver overordentligt vred, hvis det dør. Hvis nogen prøver at klø den bag øret (humlefeernes anbefaling), får den et angreb med fordel på personen. Det er kun Verena, der kan klø den bag øret.

- **Eventyrpoint:** At opleve vildsvinet giver 75 eventyrpoint.

S7 – Sølvbærbusk

Ved siden af stien vokser en busk, der ligner hindbær. Bærrene er dog som lavet af sølv. De smager ikke af så meget, men de er meget eftertragtede som pynt. Hver spiller, der samler af bærrene, skal slå med 5+behændighedsbonus antal tisedede terninger for at se, hvor mange de får samlet. Bærrene er 1 sølvstykke værd per styk, men er også skrøbelige: Hvis karakteren kommer ud for fald eller lignende voldsomme ting, går 1t20 bær i stykker og er værdiløse. Hvis Verena er tilstede, vil hun gerne have sig frabedt, at man plukker hendes bær.

- **Eventyrpoint:** At opleve bærrene giver 25 eventyrpoint.

S8 – Verenas hytte

Udenfor: Skjult i det tykkeste buskads ligger der en lille hytte. Rundt om den vokser der duftende roser og ved den ene ende står en kæmpe gruekedel over et udslukt bål. På bagsiden er der et fyldt brændeskur og på den anden side hænger urter i lag til tørre.

Indenfor: Indenfor står der flasker og bølter fra gulv til loft. Fra loftet hænger viske af urter side om side. Der er en kamin med en gryde over og en god stol foran den. Ellers er der en seng i et hjørne og et bord hvor morterer, rivejern og andre redskaber ligger og roder. Der er ikke etiketter på nogen af flaskerne.

Hvis karaktererne afprøver nogle af flaskerne, slå da på følgende tabel (1t8) for, hvad de har fået fat i:

1t8	De ukendte drik
1-2	Helbredende drik
3	Tordenblod
4.	Styrkedrik
5	Ligtornsmikstur
6	Snegleslim
7	Skarntydesaft At forsigtigt smage giver 1t4 i skade. Ved indtagelse foretages resistensslag (gift) 10. Fejlet tjek: Død; Succesfuldt tjek: 1t10 i skade og <i>ulempe</i> på alle slag i 4 timer ved succes.
8	Amanita-gift – yderst giftig svampegift. At smage forsigtigt på gør 1t8 i skade og man hører syner i 4 timer. Ved indtagelse tages 2t8 i skade, og slås et resistenstjek (gift) 14. Fejlet tjek: dør under store smerter. Succesfuldt tjek: tager 1t4+2 evneskade i styrke og har høre- og lugtesyner i 2 dage.

- Eventyrpoint: For at udforske stedet – 100 point.

S9 – Blodranken

Forude ligger en åben og bar plads. Midt på den vokser der en plante med to store blade og en lang ranke, som ligger hen ad jorden, der ender i en pigget knop.

Hvis man træder ind på pladsen, vækkes planten, og ranken slår ud efter alle, der står op eller bevæger sig. Det kræver et behændighedstjek 10 at undgå ranken (*ulempe* hvis man ligger ned). Hvis det fejler, slås man omkuld. Hvis det fejler med 4 eller mere, tager man også 1t4 i skade. Hvis det fejler med 8 eller mere, rammes man af den piggede knop, der giver 1t8+2 i skade og tildeler en 1t4 parallelle ar i ansigtet, der ligner

blodsudtrækninger og som aldrig forsvinder. De siges at være ømme, når der er en blodranke i nærheden.

Hvis man angriber ranken, sprøjter der ætsende saft ud, der giver 2t6 i skade og 1t4 i skade til våbnet. Ranken er sej og skades kun af skærende og huggende våben. Blodranken har Forsvar 8, Tærskel 10, Sår 6. Den frygter ild, som den går efter med knoppen før, den går efter levende væsener.

- Eventyrpoint: At udforske området – 100 eventyrpoint.

Terrænet uden for haven

T1 – tornebuske

Som om det ikke var nok, at stien gennem tornebuskene er tæt på ufremkommelig og det ikke er til at skelne det ene sted fra det andet – den snor sig også, så I nu ikke aner, hvilken vej I vender. Men her ser stien – hvis man kan kalde den det – ud til at dele sig, og spørgsmålet er: Højre eller venstre?

T2 – tornekrat

Hvad der end fik jer til at tro, at dette var den rigtige retning, var det tydeligvis forkert. Hvad der er tilbage af stien ender her – i en mur af torne, som der ikke er en chance for at trænge igennem. Eneste mulighed er at vende om.

M6 – Mudderhullet og Bjørnehulen (på stien mellem P4 og P5)

- Mysterium/Møde (skelet) samt Møde (bjørn – måske)

Da I runder en større busk kommer I til et oversvømmet område. Hvor stien tidligere var, er nu et stort vandhul, måske 5m i diameter, og meget mudret. Rundt om mudderhullet kan I se mange mindre dyrespor, og blandt dyresporene øjner I nogle noget større spor – friske potespor efter en bjørn! På den modsatte side af vandhullet, får I øje på en krukke, der er halvt begravet i mudderet.

Vandhullet er omtrent 30cm dybt, og bunden er blød og klæg (bevæger man sig gennem mudderet, skal der foretages et behændighedstjek 5 – fejler det, fanges et stykke fodtøj dybt nede i mudderet, hvor man kun får det igen, ved at grave det fri).

Krukken er den fortryllede krukke **Heptaleas krukke** – og en liter vand skyller ud af krukken i timen skabende mudderhullet. Krukken er halvt begravet i mudderet, og et mudret skelet ligger fanget i mudderet, og dets knoglefingre griber stadig om krukken. Fjernes krukken, vågner **skelettet** til live for at tilbageerobre krukken.

Vandet i vandhullet er mudret, og mange af skovens dyr kommer her for at drikke (*fordel* på sporingstjek, hvis man vil nedlægge et stykke vildt). Et sæt af sporene er fra en **bjørn**, der var her kort forinden, og følger man det sæt spor i 10 minutter, fører det frem til klippeområde med en grotte.

Klippeområdet: Grå, mosbeklædte klipper rager op af jorden. I sprækker og på hylde har samlet sig visne blade, og små buske klynger sig sig til klipperne. Bortset fra en sti på jorden er området svært fremkommeligt (behændighedstjek 8 for at komme frem, fejler det, kommer man til skade og tager 1t6 i skade; kamp: Angreb, der fejler med mere end 4, bringer angribereren ud af balance, og denne har *ulempe* på sine angreb, indtil en runde bruges på at genvinde balancen).

Følger man stien, kan man her og der se sporene af bjørnepoter, og de fører frem til en lav, ujævn klippeåbning, hvor der lugter kraftigt af rovdyr. Åbningen er omtrent en meter høj, og 75cm bred. Efter en strækning på 4m, som snor sig en del, munder den ud i en lille hule på ca. 3m i diameter og 2m i højden. Højt oppe fra en smal åbning siver lidt dagslys ind. Gulvet er dækket af pelsrester, knogler og lignende. Lugten er intens, og i bagenden af hulen står en solid trækiste med jernbeslag og en tung lås. Klemt fast mellem hulevæggen og kisten er et menneskeskelet, der har mørnede og rustne rester af udstyr.

Kisten: Kisten er meget tung (tæller som *tungt lastet*; kræver to personer til at slæbe; kan kun lige klemmes ud af hulegangen), og den er låst med en stor hængelås (dirketjek 12; *fordel* hvis man har dirkeevnen). Kisten kan tvinges op med et styrketjek 18. I kisten er en **fælde**: En metalbeholder sprøjter en sky af syre ud foran kisten, når den åbnes, hvis man ikke har slået fælden fra først (finde fælden – tjek 10; finde den skjulte knap i et metalbeslag – tjek 10; desarmere fælden på anden vis – tjek 10 (med *ulempe*, hvis man ikke har evnen). Hvis fælden aktiveres, skal alle inden 1m af kisten klare et Resistens (undvige) 6. Hvis det fejler, tager man 3t10 syreskade, og mister 1 charisma-point for hver 5 point skade (kun helbredes via Bringe Balance-evnen) og får evnen "Uhyggeligt syre-ar" (+2 bonus til true tjeks ved parlay), så længe man har skade fra syren). Inde i kisten er 400 sølvstykker, 20 guldstykker, et ødelagt dokument med et laksegl (lakseglets mærke afslører, at indholdet må have med et kejserligt adelshus at gøre; mønterne er ud fra deres kejsermotiver mindst 40 år gamle), og en **trylledrik (katteblik)**.

Bjørnen: Der er 40% chance for, at bjørnen er hjemme, når man ankommer. Er bjørnen ikke hjemme, er der 30% chance for, at den dukker op, mens man undersøger dens rede. Angreb med andet end små våben i den smalle passage gøres med *ulempe* (bjørnen har ikke hindringer).

- Eventyrpoint: at undersøge mudderhullet – 50 point; at finde krukken – 50 point; at udforske

bjørnens grotte 100 point; at finde fælden – 50 point; at udløse fælden – 100 point.

M7 – Skikkelsen i vandet (på stien mellem P5 og P6 ved floden)

- Møde (allieret – Claudia Empta); ser skikkelse ude i flod

Mens I følger stien, kan I flere høre lyden af brusende vande, og af og til når stien slår et knæk, kan I se åen et stykke inde mellem træerne. Lyden af vand akkompagnerer jeres færd, og flere steder går stien helt ned til åbreden. På et tidspunkt, da jeres færd fører jer tæt på åen, ser I pludselig noget drive forbi ude i vandet i al hast. Det ligner en livløs skikkelse, der kastes hid og did i strømmen.

Hvis eventyrerne slår til, kan de nå at redde skikkelsen, ellers er hun fortabt, som hun driver nedaf åen. Giv kun spillerne kort tid til at beslutte sig i, for hvis de skal redde skikkelsen, skal det gå stærkt. For at redde skikkelsen skal eventyrerne finde en løsning. Der er flere muligheder, og det er op til spillerne at finde en tilgang.

- **At kaste sig ud i åen:** Styrketjek 8 at svømme i åen (fejler det, kommer man ingen steder eller man bliver taget af strømmen; fejler det med mere end 4, tager man også 1t6 i skade fra kulde og anstrengelse). Er man iført medium eller tungere rustning eller er *tungt lastet*, har man *ulempe* på tjekket.
- **At trække skikkelsen i land:** Får man indhentet skikkelsen eller får slået et reb i vedkommende, kan man trække skikkelsen i land med styrketjek 8 (med *fordel*, hvis man er to eller flere om dette). Fejler tjekket, skal man enten tage 1t6 i skade fra anstrengelse eller give tab på skikkelsen og forsøge at få fat i vedkommende igen.

Skikkelsen er eventyrersken *Claudiana Empta* (Se appendiks for evner og personlighed). Hun var ude med en flok eventyrere for at udforske den mystiske vinter, der hviler over skoven, da de blev overfaldet af en flok orker anført af *Gnerl Hudflænsere*, som dræbte hendes rejsefæller, og hun blev selv slået omkuld, så hun væltede ned i åen, hvor hun blev ramt af en pil, mens hun drev af sted. *Claudiana Empta* kan føre selskabet til stedet (M8), hvor hun kæmpede mod orkerne via stierne i stedet for at rende gennem vildnisset.

- **Eventyrpoint:** For at redde *Claudiana* – 100 point; hvis det slår fejl at redde *Claudiana* – 50 point.

M8 – Slagmarken (På stien mellem P6 og P7 ved floden)

- Møde (Fælde); Grusomt syn på sti

Et grum syn møder jer. Luften er tung af summende fluer, og stanken af død hænger tæt omkring jer. Blod er splattet ud over stien, grene og buske, og endnu drypper blod tungt og langsomt fra træernes blade. Lig ligger spredt ud over området, både mennesker og orker, og deres blod gennemvæder skovbunden. Menneskenes lig er skamferede, rustninger er blevet hevet af, hoveder er kappet af og trampet i smadder, og indvoldene er blevet flået ud. Mellem de lemlæstede lig ligger adskillige faldne orker, dræbt med pile og sværdhug, og efterladt hvor de faldt. En drabelig kamp har fundet sted her.

Den grove lemlæstelse og tætte stank af død er et gruvækkende syn – karaktererne skal klare et Resistens (viljestyrke eller stamina) 8 for ikke at kaste op ved synet. Her faldt *Claudiana Emptas* rejsefæller i kampen med *Gnerl Hudflænsere* og dennes orkkrigere. Orkerne har efter at de vandt kampen, plyndret og lemlæstet deres ofre, og de har derefter forladt området. Der er ligene af seks mennesker og ni orker. Følger man sporene i området, kan man følge det blodige spor, som orkerne har trukket – og man kan følge dem uden besvær til orkernes skjul.

Fælde: Orkerne har plantet en fælde på et menneskeligene. Hvis man flytter på det ene lig, aktiverer man en fælde, hvormed en kraftig, bøjelig gren med isat rustne daggerter springer frem af en bus og rammer alle, der står ved liget. At opdage fælden: 14; At demontere fælden: 10 – hvis tjekket fejler med mere end 4, aktiveres fælden. Man kan forsøge at omgå fælden ved at f.eks. at binde et reb i liget og trække det væk fra fælden. Hvis fælden aktiveres, skal alle nær liget, foretage et Resistensstjek (undvige) 7 eller tage 3t6 i skade.

- Eventyrpoint: At opleve stedet – 50 point; At finde fælden – 50 point; at se fælden i funktion – 100 point.

At opsøge orkerne: Orkernes skjul

- Møde: Orker (7 + leder); Højlydte

Høj, hæslig latter bryder stilheden. Forude kan I høre grove stemmer, der griner hånligt, mens der lyder en raslen af tingel tangler.

Gruppen kan forude høre *Gnerl Hudflænsere* og dennes orkkrigere. Orkerne er i gang med at gennemgå deres bytte, som de tog fra *Claudiana Emptas* rejsefæller. Orkerne har et par spejdere i skjul til vogte deres lejrplads, så hvis gruppen

alene sniger sig ind på selve lejren, overser de de skjulte vagter.

- At snige sig ind på orkerne: Kollektivt snigetjek 10 for at komme på lejren; 18 for ikke at blive opdaget af de skjulte vagter.
- Hvis man aktivt leder efter fælder, alarmer eller skjulte vagter, skal klares et sansetjek 10 for at bemærke de tre skjulte vagter, der har skjult sig i træerne over stedet. Er vagterne opdaget, kan man snige sig på lejren med et kollektivt snigetjek 6.

I en lille lysning står en flok orker. De er hærdebrede, grumme og ondskabsfulde at se på. På jorden mellem dem ligger tingel tangler, våben og rustninger, som de ser ud som om, de er ved at dele mellem sig. Bag orkerne står en lille, vakkelvorn kærre, hvis hjul stikker godt ned i den bløde skovbund, og et par tønder og en bunke skind er anbragt på ladet.

Til stede er Gnerl Hudflænsere, 4 orker og 3 orker oppe i træerne med buer. Dyngen på jorden rummer iturevne rester af tre ringbrynjer og to skælpanser foruden ni daggertter, to sværd, en økse og en hammer og 18 pile. Der er 34 sølvstykker, 2 guldstykker, et lille kranie med to guldtænder (1 guld stykket), et sølvarmbånd dekoreret med kobberstængler og –blade indlejret med jade (4 guld; elver håndværk), et læderbælte med et bæltespænde i sølv, der forestiller to slanger, som snor sig om hinanden (1 guld).

Vognen er tungt lastet med to fyldte vintønder og en bunke blandede skind fra skovens dyr i dårlig stand (i alt 8 guld – skindene er samlet også tung last). Vognen med vintønder kræver 30 styrkepoint at trække (op til tre personer kan trække/skubbe), og for hver strækning vognen kører, skal der foretages et rejsetjek 7 for vognen. Fejler det, går vognen i stykker under den vældige vægt.

- **Eventyrpoint:** For at udforske området – 50 point

M9 – Øglefolkets offerplads (på stien mellem P7 og P8 ved floden)

- Møde: Øglefolk (6 styk), giftslanger (3); Bemærker ting på flod (offerpladsen er ikke synlig fra stien!)

Stien, som I vandrer på, bevæger sig langs en større å. I kan høre vandet strømme rask forbi, og mellem træerne får I ofte øje på de livligt strømmende vande. Af og til bevæger stien sig helt ned til åbrinken, og på et tidspunkt, hvor stien slår sådan et knæk, bemærker I en besynderlig udskåren træbjælke ligge inde ved vandkanten fanget mellem nogle sten. Den må være kommet længere oppe fra, men hvorfra?

Den besynderlige træbjælke, der er udskåret som en slange, der snor sig, har løsrevet sig fra øglefolkets offerplads et par hundrede meter længere nede af åen, som ligger på den modsatte bred i et område, hvor stien ikke kommer nær åen – og offerpladsen ligger derfor uset for de fleste rejsende. Hvis eventyrerne vil i nærheden af offerpladsen, er de nødt til at mase sig vej langs buskads på åbredden, og i det lange løb være nødt til at krydse åen.

Lysningen: Ved en lysning ned til åen ryddet for krat har øglefolket indrettet en offerplads, hvor de bringer ofre til Ophit-slangerne. Langs åen har de anbragt en række udskårne træfigurer, der med rige detaljer forestiller slanger, som snor og vrider sig, mens de spiller med tungerne. Studerer man de udskårne skæl nærmere, kan man ane udskæringerne af små skikkelser, som synes at ligge under skællene – ifølge øglefolket er det ikke noget, som de har udskåret, men derimod Ophits ofre, der er blevet slugt af Den udødelige Ophit.



Foran jer åbner sig en græsklædt plads, der er omgivet af gamle, knudrede træer på de tre sider, og på den sidste side floden hvis bred er tæt bevokset. I pladsens yderkant kan I se udskårne træsjjler, de er mandshøje og forestiller enorme slanger, som snor og vrider sig. Inde på pladsen fra et lejråle rejser sig en stille røg, og omkring lejrålet sidder en lille flok væsner – de er skællede humanoider med grå-grønne kroppe, lange snuder med rækker af syllespidse tænder og

kulsorte øjne; de ligner en blanding af øgle og menneske – ved deres lejrball står en slags træstativ eller trævæg på omtrent en meter i bredden og to meter højt. Der er grønt af løv og blade, som dekorerer stativet, og midt i stativet er et grønt ansigt.

På selve offerpladsen befinder sig **6 øglefolk**, som alle er dedikeret til Ophit-kulten, og de kan mærke, at orkernes slangekult, deres arvefjender, befinder sig i skoven. Øglefolkene bruger offerpladsen som deres base for at udforske skoven og finde deres arvefjender. Øglefolket og orkerne dyrker slanger som hellige væsner på hver deres måde, og de finder de andres opførsel en hån mod slanger. Øglefolket er villige til at indgå alliancer, og de vil gerne rekruttere nye kultmedlemmer til deres kamp mod orkerne.

Træstativet: Det står ved bålet, hvorfra en krydret røg rejser sig. På bålet er ulmende urter. Træstativet er dekoreret med grønne ranker, lange halskæder med grønne sten og jdestykker, grønne lerfigurer formet som slanger og omgivet af alt dette hænger en grøn jademaske. Mindre synligt er det, at der mellem løbet, og de mange grønne genstande også skjuler sig **tre levende giftslanger**, som er tamme nok til at øglefolket og ophithelligfolk må røre ved dem, men ingen andre.

Kamp: I tilfælde af kamp griber øglefolket giftslangerne fra stativet og kaster dem efter deres fjender (handlingstype: improviseret angreb). Slangen angriber sin modstander, hvis øglefolket rammer en med et kast, og ellers vil slangerne sno sig efter deres fjender kæmpende sammen med øglefolket. Øglefolket vil også dyppe deres våben i deres giftkrukker.

Skatte: Øglefolket har hver en **ophit drømme-amulet i jade** og en **forseglet giftkrukke med slangegift** (hvis forseglingen brydes, mister giften sin effekt efter en time; Smøres giften på våben, holder effekten i 5 minutter eller indtil første succesfulde angreb. En modstander ramt af giften skal klare et resistens (gift) 8 eller tage 1t8 i skade (eller mod væsener ruller spilleren et giftangreb+0 mod dets resistens – ved succes, gøres 1t8 i skade)). I træstativet indviet til deres kult, kan man finde fire halskæder med grønne sten og jdestykker (5 guld stykket), en **forbandet ophit-jademaske** (10 guld, hvis man kan løsrive sig fra forbandelsen og finde en køber – karismatjek 10) og tre bundter *Tajem-urter*.

Indvielse i øglefolkets kult: Øglefolkene tager imod nye indviede og nye helligfolk, så hvis en karakter ønsker at blive indviet i kulten, kan denne lade sig indvie og blive kult-medlem eller helligfolk kan dette gøres (se appendikset for indvielsen).

- **Eventyrpoint:** 75 point for at besøge lysningen

M10 – Lejesoldater (På stien mellem P7 og P9)

- **Møde:** Lejesoldater (6 styk); Støjende med kort varsel

I hører pludselig støvleskridt foran jer. Gennem buskadset kan I se en flok bistert udseende mennesker komme marcherende imod jer i raskt tempo. De er godt bevæbnede og ser søgende rundt i skoven.

Gruppen af mennesker er en flok på **6 lejesoldater**, der er på jagt efter eventyrerne. De er blevet hyret af en ukendt person, som vil stoppe eventyrernes mission. Lejesoldaterne har fået eventyrernes navne, en grov beskrivelse af dem og oplysninger om, at de eftersøgte eventyrere er udsendt af Lucinius. De har et stykke papir, hvor der står af lejesoldaterne er på jagt efter Lucinius' udsendte samt karakterernes navne.

Eventyrerne kan forsøge hurtigt at kaste sig i skjul for at undgå at blive set. Det vil kræve et gemmetjek på 11 at gemme sig for de grundigt søgende lejesoldater. Hvis karaktererne bliver set af lejesoldaterne (enten fordi de ikke gemmer sig, eller de bliver opdaget) vil lejesoldaterne råbe dem an og stille spørgsmål for at forsøge at regne ud, hvem karaktererne er.

Hvis eventyrerne identificerer sig ved navn, eller oplyser at de er udsendt af Lucinius, vil en af lejesoldaterne, som står med et stykke papir i hånden, udbrude: "Det er dem! Dem, vi har fået en kontrakt på!", hvorefter lejesoldaterne vil gå til angreb.

Husk bestikelse: Eventyrerne kan bestikke lejesoldaterne. For en lejesoldat er penge langt vigtigere end ære. Derfor kan karaktererne bestikke lejesoldaterne. For hver 5 guld de tilbyder opnås en +2 bonus på forhandlingstjekket.

- **Eventyrpoint:** 50 point for at opleve/møde/spionere på lejesoldaterne

M11 – Lejesoldaternes lejr (På stien mellem P9 og P11)

- **Møde:** Lejesoldater (8 styk); ser lejrlads forude

Foran jer i en lysning omgivet af høje slanke træer ser I en teltlejr med tre små telte og et større telt. Ved indgangen til lejren hænger to store, sorte flag med en hvid ørneklø. I kan

høre lyden af folk, der snakker, inde fra et af teltene, men her er ingen at se herude. Mellem teltene er et bål.

Alle lejesoldaterne er inde i det store telt, da eventyrerne ankommer til lejren. De er i gang med at diskutere deres mission, og brokker sig over at patruljerne stadig ikke er kommet tilbage. Hvis eventyrerne begynder at luske rundt i lejren, skal de klare et snigetjek 9 for at undgå at blive hørt, hver gang de går ind i et telt.

1. Barak

Inde i teltet er otte liggeunderlag. Ved hvert liggeunderlag er en lille pose med personlige genstande. Hvis eventyrerne gennemser poserne finder de (foruden beskidt tøj og breve fra familiemedlemmer) pølser, brød, ost og andet mad svarende til i alt 3t4 dagsrationer, et 20 meter langt reb og en **helbredende drik**.

2. Kommandørens telt

I dette telt er en enkelt seng, et bord med fire stole og en balje med vand. Foran sengen står en låst kiste (en af lejesoldaterne i telt 4 har nøglen på sig – den kan åbnes med et dirke låse tjek 12). I kisten ligger 5 dagsrationer, tre flasker vin, og en **styrkedrik**. Her ligger også 25 guldstykker. På bordet ligger et slidt kortspil, og et par kopper, der lugter af vin.

3. Proviant- og våbentelt

Teltet lugter af tørrede pølser og ost. Her er en masse tomme kasser og tønder, der engang har været brugt til mad, men mest af alt er de deprimerende tomme. Hvis eventyrerne gennemser kasserne kan de finde to flasker vin og 7 tørrede dagsrationer.

Ovre i den modsatte side af teltet står et våbenstativ med et spyd, en kortbue og et kogger med tyve pile. I en kasse på gulvet er to læderkyras med en hvid klo tegnet på brystet (over hjertet).

4. Det store telt

I det store telt sidder **8 lejesoldater** om et rundt bord, hvor der ligger et dårligt tegnet kort over landet mellem skoven og Lucinius fæstning (giver *fordel* til et rejsetjek på turen tilbage), en daggert og tre breve, som er kontrakter på lejesoldaternes mål. Der er en kontrakt på spillernes karakterer (levende eller døde), en på Lucinius (Død) og en på Goblirkongen Gnaskefjæs (Levende eller død). Ingen af kontrakterne er underskrevne.

Lejesoldaterne er fra starten fjendtligt stemt over at få besøg af fremmede i deres teltlejre. Lejesoldaterne råber strakt heltene an, og stiller spørgsmål for at forsøge at regne ud, hvem karaktererne er. Hvis eventyrerne identificerer sig ved navn, eller oplyser at de er udsendte af Lucinius, vil en af lejesoldaterne, som står med et stykke papir i hånden, udbrude: "Det er dem! Dem, vi har fået en kontrakt på!" hvorefter lejesoldaterne vil gå til angreb.

Husk bestikkelse: Eventyrerne kan bestikke lejesoldaterne. For en lejesoldat er penge langt vigtigere end ære. Derfor kan karaktererne bestikke lejesoldaterne. For hver 5 guld de tilbyder opnås en +2 bonus på forhandlingstjekket.

En af lejesoldaterne har nøglen til kisten i telt 2 på sig.

- **Eventyrpoint:** 50 point for hvert telt udforsket.

M12 – Spejldalen (På stien mellem P9 og P10)

- **Mysterium** (møde: skyggerøvere); muligt møde: ådselslusker; lysglimt ude på sti

Da I kommer gående af skovstien fejende grene og blade til side, rammes jeres blik for et kort øjeblik af et skarpt hvidt lys, og så er det borte. Det mystiske lys kom fra et sted inde mellem træerne, og det virkede næsten om en refleksion af metal eller måske et spejl i solen ...?

Hvis eventyrerne går i retning af lysglimtet, fører det dem ind mellem krat og buskads, hvor de er nødt til at bane sig vej, for her er ingen sti. Netop som de er ved at give op, dukker lysglimtet op en gang mere, og lokker dem dybere ind i skoven. Det sker en tredje gang, og nogle øjeblikke senere kommer de til en mystisk dalsækning.

NB. Lysglimtet, som lokkede eventyrerne til, kommer fra spejlet, som på magisk vis kan kaste refleksioner af lys, selvom spejlet ikke er synligt uden for dalsækningen – men det kan spillern selv få lov at undres over.

Pludselig er det som jorden åbner sig foran jer, da I baner jer vej gennem endnu et buskads. Foran jer er en dalsækning med stejle skrænter beklædt med buskads og ukrudt. Der er måske tre meter ned, og området er vel sagtens 6-8 meter bredt og måske 15-20 meter dybt. Dalsækningen er omgivet af høje, slanke træer og tæt voksende krat, som kaster hele området i skygge, og luften er en smule kold og fugtig. Nede i dalsækningen, hvis bund er dækket af vedbend, står en række udskårne stensøjler, der er tæt bevokset af vedbend. Nede i den fjerne ende af lavningen, fanger jeres øjne pludselig et lystglimt, da en solstråle

reflekteres i en metallisk overflade – eller er det et spejl? Den dunkle belysning gør det svært for jer at vurdere.

Lavningen er let at komme op og ned i (klatretjek 5; fejler det, glider man ned). Bunden er dækket af vedbend, som snor sig op af stensøjlerne i et tæt lag. Kigger man nærmere efter, kan man se, at det er statuer af folk – mennesker, dværge, halvorker, halvinger (14 i alt) – som er vendt mod den fjerne ende af lavningen, som om de er gående i den retning. Hele lavningen rummer en magisk aura – bruger man evnen Sanser magi, kan en forvandlingsaura mærkes, og luften begynder at fyldes med mørke omkring den sansende, som tager 1t4 kuldeskade.

Spejlet: I den fjerne ende af lavningen står en lav piedestal med et højt, smalt ovalt spejl. Det er alt sammen omgivet af vedbend, men spejlfladen er tydelig, og den er blankpoleret. I spejlets overflade man se lavningen reflekteret, men ikke nogen af statuerne, i stedet ses en dyngne mønter og kunstskatte ligge midt på jorden, men den ses kun i spejlet. Derefter ses nogle grå skikkelser inde i spejlet, som kravlenede ned over lavningens sider – to for hver person reflekteret i spejlet – og deres ansigtsløse hoveder afslører enorme smil fyldt med rækker af sylespidse små tænder. Det er **skyggerøvere**. Skyggerøverne forsøger at stjæle deres ofres skygger, og skyggerøverne kan kun ses gennem spejlet.

- *Kamp mod skyggerøverne:* Angreb mod dem sker med *ulempe*, fordi man er nødt til at bruge spejlet

1t6	Hvad man finder	Hvad man også finder
1	3t8 møgbeskidte sølvstykker	En infektion! Karakteren udsættes for <i>Ådselsluskergust</i> .
2-3	2t6 sølvstykker	Et lille sølvskrin omslynget af kobberstængler og –blade indlejret med jade (12 guld; det er et lille skrin i elvisk håndværk, og værdifuld for elvere) (findes kun første gang dette resultat opnås)
4-5	1t10 sølvstykker	En stenhånd fra et menneske, som griber om et kobberrør (2 guld) med et slidt pergament – det er et primitivt kort over noget af skoven – indtegn fire steder/pejlemærker i nærheden af karakterernes lokation, som ikke allerede er på deres eget kort med kryptiske bemærkninger (findes kun første gang dette resultat opnås)
6	3t8 sølvstykker	Helbredende trylledrik , jadeamulet med mønster forestillende et gab med hugtænder (3 guld) (findes kun første gang dette resultat opnås)

Ådselsluskergust: En infektion, der opstår ved kontakt med råddenskab, hvor ådselsluskere og ligædere har hjemme – kan modstås med resistens (stamina, sygdom) 8. Ofret udvikler en gustenbleg hudfarve henover 1t4 timer, som ikke tåler sollys, og usat for sollys svækkes kroppen. Hvis ofret udsættes for samlet en times sollys eller mere om dagen, mister ofret 1t4 udholdenhedspoint. De tabte udholdenhedspoint vender tilbage, når infektionen er helbredt; bringe balance-evnen kan helbrede infektionen, og hver morgen kan forsøges et førstehjælpstjek mod

til at se dem. Bruger man ikke spejlet, skal man først gætte deres position, førend der kan foretages et angreb med *ulempe*.

- *Angreb mod spejlet:* Det fortryllede spejl har Forsvar 6; Tærskel 14; Sår 6. Hvis spejlet ødelægges, forsvinder Skyggerøverne straks, og statuerne i sænkningen forvandles til støv – undtagen ofre, der er forvandlet til statuer inden for 24 timer; de vender tilbage, men deres skygge er for altid kun den halve størrelse.

Skatte: Ødelægges spejlet, vælter skatten klirrende og raslende ud af spejlet. 400 sølvstykker, 20 guld stykker, tre forgyldte bægre dekoreret med rav (3 guld stykket), en sværdske dekoreret med kobberstængler og –blade med indlejret jade (7 guld; elvisk håndværk) og et sølvtiara (8 guld).

Ådselsluskerens rede: Nogle minutters gang fra dalningen har en ådselslusker sin rede. Det er et fedtet jordhul, der stinker voldsomt af råd, og er smurt ind i resterne af ådselsluskerens bytte. Ådselsluskeren opholder sig her om dagen, men den lokkes til dalningen, hvis der er højlydt aktivitet, da monstret har lært, at der er let bytte at få. I hulen er **1 ådselslusker**, og blandt dens bytte kan man være heldig at finde skatte. Rul en gang på tabellen for hver 10 minutter spenderet med at rode hulen igennem.

sværhedsgrad 18. Hvis ofret rammer 0 udholdenhedspoint, dør ofret, og vender tilbage samme nat som en ligæder.

- **Eventyrpoint:** at udforske sænkningen – 100 point; at opleve spejlets fortryllelse – 100 point; at udforske ådselsluskerens rede – 100 point.

M13 – Slaget i skoven (stien mellem P8 og P10)

- Under

Forude åbner stien op til en fredelig lysning. Solen luner behageligt, og i det fjerne kan I høre fuglene synge. I den modsatte ende af lysningen fortsætter stien.

I lysningen foregår et drabeligt slag. Riddere tørner sammen, sejrer eller dør og kongerigers skæbne afhænger af udfaldet. Og hvis man ikke kigger efter, så opdager man det ikke.

Hvis gruppen fortsætter gennem lysningen, sker der ikke yderligere. Hvis de ser sig omkring, bed da om et sansetjek – den, der har højest succes i gruppen bemærker følgende (som kan udpeges for de andre):

Hele vejen rundt omkring jer i lysningen sidder en masse af vinbjergsnegle på grene og buske. De fleste er knytnevstore, men nogle er enorme på op mod en meter.

Hvis eventyrerne bliver ved med at undersøge og se nærmere på sneglene, bemærker de stadig flere detaljer:

- Sneglene virker til at være delt i to grupper, der tørner mod hinanden ... meget langsomt
- På ryggen af sneglene sidder der små grene på højest 30cm, der virker til at have arme og ben
- Enkelte grene er ved at blive spist af sneglene – typisk nogen lige overfor en anden snegl med en gren ovenpå
- Grenene har alle bittesmå polerede sten på sig – ofte flere i sirlige mønstre, og de to grupper har meget forskellige mønstre
- Alle grene har en pind, der rækker ud over sneglen – lidt ligesom en lanse
- Hvis man kigger en halv time eller mere, vil man opleve, hvordan grenene vipper hinanden af sneglene med lanserne, hvorefter taberen bliver fortæret af sneglene.

I lysningen foregår et slag i slowmotion med kæmpe vinbjergsnegle som riddedyr mellem phasmatodea (vandrende pinde). Ridderne fra to kongeriger af phasmatoder er ved at udkæmpe et enormt slag, som det vil tage dem flere dage at udkæmpe – og ridderne kæmper til døden, for de, der bliver vippet af, bliver langsomt ædt af sneglene. Eventyrerne kan påvirke slagets gang ved at flytte rundt på snegle og grenvæsner, men de vil aldrig kunne komme til at kommunikere med væsnerne, der lever et i ubegribeligt langsomt tempo.

De polerede sten kan indsamles, men kun 2t10 er store nok til at have en værdi (1 sølvstykke pr styk), og der er vinbjergsnegle nok til to dagsrationer for hver karakter.

- **Eventyrpoint:** For at opdage det langsomme slag – 100 point; For at indse hvad der foregår – 100 point.

M14 – Totempælen (stien mellem P10 og P13)

- Mysterium

Et stykke længere nede af stien, får I øje på et usædvanligt syn. Ved stiens kant er anbragt en høj træpæl, der rager godt op, og som er malet i klare men falmede gule, røde og blå farver, og der er talrige udskæringer på den. Som I kommer stadig tættere på, kan I se, at pælen er dekoreret med udskæringer af store groteske ansigter, som stirrer og skuler vredt og arrigt, og som alle ser rasende eller fjendtlige ud. Pælen er dekoreret med dyrekranier og små knogler fæstnet med lædersnører og vidjer. I bemærker, at stien har en forgrening, som løber bag om pælen, og at sidestien er belagt med sten (i modsætning til jordsti, som I går på) og ser yderst velholdt ud.

Totempælen er udskåret og bemalet træbjælke fra hvilken, der hænger dyrekranier og småknogler fæstnet med vidjer og lædersnører. Ansigterne er alle forvanskede ansigter, der synes vrede, sure, rasende og fjendtlige, og de er malet i falmede gule, røde og blå farver.

Bag ved totempæen løber en smal sti, og stien er hverken en dyrevæksel, hjulspor eller grussti, men en sti belagt med en masse småsten, og den er holdt helt fri af ukrudt. Stien er omtrent en halv meter bred, og fører ind i buskadset.

Der er en magisk aura i hele området, som er associeret med ånder og åndernes rige. Med et kundskabstjek 12 (troldefolk har +4 bonus) kan totempælen identificeres som en advarsel om stien, og at stien er knyttet til åndernes rige, hvilket gør den farlig at vandre på.

Hvis totempælen vanhelliges: Der sker intet yderligere, hvis man bare fortsætter af den almindelige sti. Hvis man går af den stenbelagte sti, påvirkes færden.

At gå af den stenbelagte sti: Hvis man går af stien og ikke forlader den på noget tidspunkt, ankommer man enten til M29 (hvorefter stien forsvinder bag en), hvis man ikke havde noget ærinde, og hvis man har et særligt ærinde, ankommer man til et brugbart eller relevant sted i forhold til ærindet (hvorefter stien forsvinder bag en). Man kan ikke vende om,

når man rejser på stien – den forsvinder, og vil man vende om, ender man med at træde af stien.

Mens man rejser på stien: *Stien snor sig ind og ud mellem tæt voksende buskads og gamle træer. Snart har I tabt den første sti og træpælen af syne, og skoven omkring jer er blevet mørkere. Efter et stykke tid kommer I ind i et område, hvor skoven bliver dunklere – træerne rejser sig stadig høgere over jer og udelukker al lys, og de krogede træstammer bliver uhyggelige at se på. Det er som om de følger jer, og I har på fornemmelsen at stien bag jer forsvinder. Efter yderligere et stykke tid kan I et gyldent lys et stykke inde mellem træerne, og et godt stykke borte kan I se en grøn lysning. I kan ane, at der er et langbord inde i lysningen, som er dækket op med mad og vine. I kan høre stemmer og latter derfra.*

Det er op til spillerne, om de vil undersøge synet nærmere (det er på magisk vis bordet ved M29, som de kan se). Hvis ikke taber de snart lysningen af syne igen, og stien fortsætter gennem de dunkle dele af skoven i yderligere 1t2 timer, hvorefter de ankommer til deres mål.

Hvis man forlader stien: Træder man af stien, taber man straks stien af syne (men opdager det kun, hvis man kigger sig tilbage). Man kan ikke længere høre eller se ens rejsefæller, og det kræver et sansetjek 20 at høre eller se dem – kan man ikke det, kan man ikke finde tilbage til dem. Hvis de andre på stien, forsøger at få den forsvundnes opmærksomhed, kan de forsøge sig med et karismatjek 8. For hver, der er succesfuld, får den forsvundne en +2 bonus til at finde tilbage.

De, der er på stien, kan se deres rejsefælle træde af stien, og kort efter se de vedkommende forsvinde en mellem træer og buskads og forsvinde ud af syne. Forsøger man at holde sig sammen med reb eller lignende, vil det slå fejl, da de sammenbundne vil forsvinde ud af syne, og kort efter er rebet på magisk vis bundet op eller bundet fast til træer i stedet. Hvis flere rejsende træder af stien, vil de finde hinanden, men de vil stadig være blevet væk fra stien. De, der har forladt stien, vågner ved daggry ved S7 – *den gamle gravhøj*.

Hvis man vanhelligede totempælen og går på stien: Stien synes at sno og vende sig i det uendelige, men hvis man bliver på stien sker der ikke noget, udover at man 1t6 timer senere, ankommer tilbage til totempælen (hvorefter at stenstien forsvinder). De rejsende har spenderet 7 dage på stien uden at opdage det, og de har forbrugt 7 dagsrationer hver (eller så mange de havde) uden at tænke nærmere over

det – men sår og skader er ikke helet, for de har ikke hvilet i mellemliggende periode.

Hvis man vanhelligede totempælen og forlader stien:

Færden gennem skoven er den samme, som hvis man ikke havde vanhelliget totempælen, men slutmålet fører en tilbage til udgangspunkter – hvis man ikke træder af stien inden da (måske lokket af den fortryllede lysning), for træder man af stien, forsvinder man på samme måde som før, men ender med et vågne op inde i *Den gamle gravhøj ved S7*, hvor den ensomme dødnig nu forventer, at de underholder ham, for ellers vil de ikke blive sluppet ud – og de er gået syv dage (jf. ovenfor).

- **Eventyrpoint:** At udforske totempælen – 50 eventyrpoint; at følge stien – 150 eventyrpoint

M15 – Den hellige lund (Nær stien mellem P20 og P21)

- Under; opmærksomhed fanges

På vej ned af stien fanges jeres opmærksomhed af noget inde mellem træerne. Derinde, bag træerne, ser I den. En lysning.

Lysningen ligger et lille stykke borte fra stien, og den er let at få øje på, da et par lune solstråler oplyser den. Eventyrerne kan let nå frem til lysningen: *Overalt i skovbunden er små vekselstier med spor fra vilde dyr. Midt i lysningen står en stencirkel, og i midten af stencirklen er et alter. Stenene i cirklen er beskåret med et groft, geometrisk mønster.*

Hvis eventyrerne træder ind i lysningen: *Som I træder ind i lysningen, får I en behagelig følelse inden i. Det er som om intet galt kan ske jer her. Luften er lun, og ingen vind rører på sig.*

Hvis eventyrerne undersøger de geometriske mønstre på stenene eller alteret, kan de foretage et visdomstjek:

- Et visdomstjek 8 vil afsløre, at det her er en hellig cirkel, af den slags der blev brugt af en for længst uddød stamme.
- Et visdomstjek på 10 vil afsløre, at det er en cirkel, der er indviet til den udødelige Ceres.
- Et visdomstjek på 12 vil fortælle, at et blodoffer til den udødelige, vil give en bonus til alle, der overnatter i lysningen.

Alteret: Hvis der bliver lagt ofringer på alteret, vil de forsvinde i løbet af en nat. Blodofre vil give en bonus, som kommer den følgende morgen efter overnatning i form af en

ekstra førstehjælpsterning for den natlige hvile samt helbredelse af sygdomme og gifte og alvorlige skader lidt i skoven – alle andre ofringer forsvinder blot på mystisk vis. Spillerne kan ofre deres eget blod svarende til 1t4 livspoint (som ikke kan heles med førstehjælpstjek) eller ofre et dyr. Hvis eventyrerne overnatter uden at lægge en ofring, vil de blive angrebet af **1t4 hvileløse spøgelse** midt om natten.

Hvis eventyrerne vil finde et dyr at ofre: At jage et dyr kræver følgende tjek: Et springstjek på 7 for at følge en af vekslerne. Et snigetjek på 9 for at undgå at blive opdaget af dyret, som vil stikke af. Og til sidst et angrebstjek på 11 for at ramme dyret, og slå det ihjel.

Lysningen: Alle ritualer, der skal foretages i en hellig lysning, kan foretages her. Der dukker ikke omstrefjende væsner op, mens eventyrerne overnatter i lysningen.

- Eventyrpoint: At udforske lysningen – 50 point; at afkode de geometriske mønstre – 50 point; at opleve alterets trolddom – 100 point

M16 – Kæmpeuglernes træer (på stien mellem P20 og P26)

- Møde: Kæmpeugler (6 styk); Øjner sæt stenfigur ved sti

På vej ned af stien bemærker I halvt skjult af buske en høj stenfigur. Omtrent en meter høj og udskåret som ugle, står næsten overgroet mellem buskene. Ved stenskulpturens fødder er en skål, og i skålen ligger nogle beskidte sølvmønter, nogle småknogler, visne blade og regnvand.

Stensøjlen udskåret som ugle: Søjlen er ældgammel og vejrbidt, og mange detaljer er forsvundet. I skålen, hvor der er samlet regnvand og visne blade, ligger 6 beskidte sølvmønter og knoglerne fra op til flere mus.

Området omkring stensøjlen: Hvis eventyrerne udforsker området, bemærker de nogle meter væk, at der flere steder ligger besynderlige klumper af sammetykket materiale fra levende væsner – hudrester, brusk, knogler – spredt rundt om på jorden. Det er ugleglyp – men i ekstraordinær stor størrelse. Området er hjemsted for en flok kæmpe-ugler, der har deres reder højt oppe i træerne. Uglerne er semi-intelligente, men også sultne rovdyr. Når først eventyrerne er i området og undersøger de besynderlige klumper, begynder uglerne at røre på sig:

- *Hvis eventyrerne lagde en gave i skålen:* Kæmpe-uglerne giver sig til kende for eventyrerne, men de holder sig fortsat skjult oppe i trætoppene, så

eventyrerne kan mærke tilstedeværelsen af ældgamle, magtfulde væsner.

- *Hvis eventyrerne ikke lagde en gave i skålen:* Kæmpe-uglerne letter fra deres skjul i trætoppene og flyver næsten lydløst bort – kun hvis eventyrerne tænker hurtigt og klogt, kan de vinde kæmpe-uglernes opmærksomhed.
- *Hvis eventyrerne vandaliserede skulpturen eller tog af gaverne:* kæmpe-uglerne nedkalder jagtforbandelsen over eventyrerne, og derefter sætter de sig for at jage eventyrerne.

Kæmpe-uglerne er på deres egen side, og hvad der sker i skoven, betyder ikke meget for dem, så længe kæmpe-uglerne kan jage, som det behager dem. Kæmpe-uglerne er vilde men intelligente væsner, der har deres egne love. Hvis eventyrerne kommer i kontakt med kæmpe-uglerne, kan kæmpe-uglerne indvillige i at hjælpe eventyrerne, hvis man kan opfylde uglernes krav, hjælper de med en opgave eller give noget af deres viden om skoven – kæmpe-uglerne kender alle de nærliggende lokationer og ved, hvem der huserer hvor. Der er **seks kæmpeugler**.

Uglernes krav: Bring os et levende bytte, vi kan jage – kæmpeuglerne er rovdyr, og de vil have noget at jage, og om det er et dyr, en ork eller noget tredje er ikke vigtigt, så længe det er levende og spiseligt, som de kan jage.

- **Eventyrpoint:** At udforske figuren og området – 75 point; at møde uglerne 75 point



M17 – ”Når et træ falder ...” (Stien mellem P21 og P23)

- Møde: Træmand (1 styk); Kalden på hjælp

Som I kommer vandrede ned af en af stierne hører I en en dyb knagende lyd, der kommer et sted inde til venstre for stien. Efter lidt tid går det op for jer, at lyden er en stemme der råber: ”Hjæææælp. Eeær der noooogen der kaaaan høøøøre miiiig? Hjæææælp”.

Lyden kommer fra et sted inde mellem træerne, men vedkommende, der kalder er ikke til at få øje på. Eventyrerne kan uden problemer forsætte deres vandring ned af stien, men hvis de i stedet udforsker lyden vil de relativt hurtigt komme til en snæver kløft, som ligger et lille stykke borte fra stien. Lyden kommer nede fra kløften, nærmere bestemt fra en ente nede i kløften. På sin vej gennem skoven snublede den gamle træmand (han hedder Jarngam) og faldt i kløften. Der er han nu klemt fast og da han ikke selv kan komme op prøver han at råbe på hjælp.

Enten vil meget gerne have hjælp. Det er ikke nogen trivial opgave at få et velvoksnet træ nogenlunde uskadt op af den stejle kløft, men hvis spillerne er tilpas opfindsomme, så kan man gøre imponerende ting med hejseværk og styrketjek. Som udgangspunkt kræver det tre succesfulde styrketjek med sværhedsgrad 15. Ved at klare et Intelligenstjek (10) kan man lægge en plan for at lave passende hejseværk med reb, hvilket vil give +4 på de nødvendige styrketjek. Man kan naturligvis også få hjælpebonusser, og hvad der ellers virker passende (akrobatik for at komme bedre i position etc.). Magi kan naturligvis også være en stor hjælp, men Jarngam er dog noget nervøs omkring den slags – specielt nekromantisk magi – så hvis eventyrerne kan klare sig uden, vil han værdsætte det.

Eventyrerne kan blive ved med at prøve til de har klaret de tre tjeks, men hver gang de fejler, kommer de involverede ud for et passende uheld (vælg eller kast 1t4)

1. *En ulykke* – De involverede tager 1t8 i skade, da de snubler ned i kløften, bliver ramt af udstyr eller får trådt skævt eller får forstrukt sig, da mens de forsøger at løfte noget.
2. *Grej i stykker* – Noget af udstyret går i stykker. Et reb knækker, en spiger forsvinder, en stok flækkes eller noget lignende. Det er et stykke fra karakterernes udstyr, der går tabt.
3. *Hejseværk i stykker* – En af de anordninger, som eventyrerne har rigget sammen til at hejse

Jarngam op, går i stykker, og det vil koste en del tid at genskabe hejseværket og få det tabte tilbage.

4. *En alvorlig ulykke* – En af de involverede kommer slem til skade, da en hånd kommer i klemme, en fod bliver fanget eller noget tungt vælter. Den involverede tager 3t4 i skade, og mister 1t4 point i Styrke, behændighed eller udholdenhed, indtil den følgende morgen eller helbredt ved magi (via *Bringe balance* evnen).

Hvis hændelse sker, mens det er vintervejr i skoven, så er sværhedsgraden på styrketjekkene 16, og de uheld man kommer ud for er muligvis værre.

Hvis det lykkes at få Jarngam op, belønner han eventyrerne for deres indsats. Jarngam har boet i skoven længe og vil kunne besvare en del spørgsmål om skovens indretning og beboere, selvom han dog ikke nødvendigvis er opdateret på de allernyeste hændelser. Han er heller ikke gode venner med væsner der ødelægger skoven (træfældende orker etc), så dem ved han nok hvor er, men ikke hvad de laver. Jarngam kan også tilbyde *entevin* (to kander hver med tre doser).

TEKSTBOKS Særligt: Hvis eventyrerne er allieret med Skovgnomerne og fortæller Jarngam om deres mission med at befri de fangne Skovgnomer og fordrive orkerne, som har fæillet Skovgnomernes træer, vil Jarngam gerne indvillige i at hjælpe dem i kampen mod orkerne. Jarngam vil ikke kaste sig i døden for dem eller begå selvmordsmissioner, men hvis eventyrerne har en listig plan, som Jarngam kan bidrage til, eller hvis de har samlet en hær til at storme orkernes lejr med, bidrager Jarngam gerne.

- **Eventyrpoint:** At udforske området – 100 point.

Østskoven

Denne del af skoven dækker de østlige og nordøstlige områder (M18-M30), hvor de nordøstlige er elverfolkets domæne. I det sydøstlige hjørne ligger den indgang, der bruges i første og i fjerde scenarie, Snestorm på midsommerdag og I den, dybe dunkle skov.

M18 – Lugten af pibeurt (Stien mellem P28 og P29)

- Møde: Gobliner (8), halving (1)

På vej ned af skovstien ser I forude tunge grå røgskyer hænge i luften. Der er en tydeligt lugt, hvis ikke ligefrem stank, af pibeurt, og i det fjerne inde mellem træerne, kan I høre hvad der synes af at være en spinkel stemme, der grædefærdigt skælder ud.

Røgen af pibeurt kommer fra en lille bålplads, der ligger skjult inde mellem træerne. Her har halvingen Bungo slået lejr, men midt sin middagslur er han blevet overfaldet og taget tilfange af gobliner fra ...-stammen. Goblinerne har smidt Bungos sæk med pibeurt på bålet, og de danser nu vilde rundt i røgen, mens Bungo jamrer ulykkeligt over at se al sin gode pibeurt gå til spilde.

Et besynderligt syn venter jer. På en lille plads omgivet af slanke træer hænger røgen tæt og tungt i luften og slører udsynet. I kan ane et bål i midten af pladsen, hvorfra al røgen kommer, og I kan se små hæslige skikkelser hoppe og danse omkring bålet. Skikkelserne er måske en meter høje eller så, og deres øjne gløder rødt af ondskab. Ved det ene af de høje, slanke træer sidder en halving bundet til stammen. Det er ham, der klager så ulykkeligt og bander af skikkelserne inde i tågen.

Forsøg på at snige sig ind på goblinerne sker med fordel. Goblinerne er optaget af røgen, dansen og Bungos beklagelser, så de er nemme at overraske. Goblinerne er en lille flok røvere, der er mere interesseret i at røve og stjæle, end de er i at kæmpe til døden. Goblinerne er Gjald, Sneld, Minle, Prøjst, Grest, Hrak, Hrik og Gnipr. Goblinerne ejer 32 sølvstykker, en sæk med madrester (2 dagsrationer) samt en flaske vin og resten er Bungos ejendele, der udgør kortsværd, slynge, læderkyrads, en rygsæk, pibe, tæppe, pude og 8 dagsrationer.

Røgen: Sækken med pibeurt brænder på bålet, og hele området er fyldt med kraftig pibeurtsrøg. Alle, der anstrenger sig (f.eks. slås) i området, skal hver runde efter handlingen klare et resistens (stamina) 8 eller spendere deres næste handling med at hoste voldsomt. Den kraftige røg slår lugtesansen ud af funktion.

Bungo (se appendiks for yderligere)

Bungo er en snakkesagelig eventyrer, som ingen ved, hvordan har båret sig ad med at overleve, så længe som han har. Han har en forbløffende evne til at snakke løs på de forkerte tidspunkter, føle sig forurettet og samtidig vide, hvor de gode skatte gemmer sig.

Bungo snakker: Bungos snak kan forstyrre og irritere. Spilleleder kan tildele *ulempe* til et tjek (f.eks. at snige sig eller diplomatiske forhandlinger eller koncentration om at dirke

en lås op) til situationer, hvor Bungos livlige snak kan forstyrre og irritere.

Bungos ærinde: Den mystiske vinter er blevet en alvorlig trussel mod skoven, og Bungo har svoret at han vil finde årsagen og gøre noget ved den – så længe det ikke kræver, at han får kolde fødder – og han havde mistanke om, at goblinerne stod bag, men han kan ikke bevise noget.

Bungos viden: Bungo ved den mystiske vinter er ved at bide sig mere og mere fast. Nok det værste område er oppe ved den lille dam, som ligger nord for floden – drag først nord til søen, og cirkel rundt om den, kryds floden nord for, og drag derefter mod vest. Hvis man kan finde lygtefolk undervejs, er det værd at spørge dem om vej. De kan være meget hjælpsomme, og de er nogle gange oppe ved søen. Mod øst, hvor skoven bliver bakket, er der også ældgamle ruiner, og måske er der blevet fritlagt noget mere der?

- **Eventyrpoint:** 100 point for at udforske området

M19 – Ritualpladsen (Stien mellem P27 og P28)

- Møde (helligfolk); Åben plads på sti

Foran jer ligger et ryddet område af skoven, der er helt overdækket af træernes løv. Rundt på pladsen ligger itubrudte trommer, knuste flasker og enkelte steder dele af opflåede geder. Midt i det hele ligger også en skikkelse i snavset tøj – det ligner et helligfolk.

Crapulus hedder den sovende skikkelse, der først forbander alle væk, der prøver at vække ham, og lidt efter vrantent kan svare på spørgsmål, hvis han kan få noget at drikke (om nødvendigt slatter). Hvis han er tryk ved, at de ikke arbejder for lovens lange arm, vil han gerne fortælle at stedet er indviet til Bacchus og der har været ritual aftenen før.

Hvis nogen vil høre mere om Bacchus, bliver Crapulus glad og fortæller – hurtig vil han foreslå, at den interesserede bliver helligfolk for Bacchus (Crapulus vil i virkeligheden gerne slippe for at være helligfolk på stedet, så han vil gerne have nogen til at tage over). Hvis nogen er interesseret, så forklar spilleren, at denne skifter klasse til helligfolk og bliver niveau 1. Hvis de er ok med dette, så udlever supplementet Bacchus-kulten til den interesserede (hvis der er flere må de dele, indtil der kan fremskaffes ekstra supplement). Karakteren beholder sine evnetal og sit udstyr, men skal ellers genlaves som et helligfolk på niveau 1.

Crapulus vil efter indvielsen desuden højtideligt erklære karakteren/karaktererne for de nye vogtere af den hellige

plads, og at det nu er deres plads at bebo og vogte stedet, indtil de kan udpege en arvtager. Derefter vil Crapulus skyndsomt gå sin vej. Der er intet, der binder karaktererne til stedet, udover Crapulus' påstande.

Crapulus' viden: Crapulus ved, at der ligger en gammel gravhøj mod vest, men den er hjemløst, og den er et farligt sted at befinde sig, særligt når det er mørkt. Den gamle korsvej, der ligger vest og nord herfra er også hjemløst.

- **Eventyrpoint:** At udforske området – 100 point.

M20 – Lygtefolket (Stien mellem P31 og P32; også PS2)

- **Møde:** Lygtefolk; Lysende; Et lille stykke væk fra stien

Pludselig hører I en spæd latter. Perlende og livlig. Den kan umuligt komme fra orker eller andre grove væsener. Da I følger latteren, ser I gyldne lys hoppe og danse inde mellem træerne. Det er Levende lys eller rettere lygtemænd. De levende flammer stopper op, nogle hængende i luften, andre lander på grene og rødder, og de vender deres opmærksomhed mod jer.

Lygtefolket er levende flammer. De er både harmløse og meget farlige væsener. De er drevet af nysgerrighed, og de flagrer gennem skoven forstyrrende beboerne med deres sære og fjollede spørgsmål. Skovens væsener har for længst lært at tolerere de flyvske flammer, men ikke alle eventyrere ved bedre. Overfaldes lygtefolket vil de gøre brug af deres fortryllelser og derefter stikke af – *fordi lygtefolk er, som de er, har de i modsætning til andre væsener ingen stats, og man kan ikke komme til at kæmpe imod dem.* Bemærk dette møde er magen til mødet med PS2 – det er muligt at møde lygtemændene to steder i skoven.

At forhandle med lygtefolket: Lygtefolket er til falds for gaver. Skænker man dem guld og guldsinnende skatte, vil de guide folk ad hemmelige stier til andre områder, og hvis man skænker dem sølv og sølvskinnende skatte, vil de dele deres oplysninger. For hvert guldstykke skænket efter det første, er der +1 på forhandlingstjekkiet (maks +4), og for hver fem sølvstykker skænket efter det første, er der +1 på forhandlingstjekkiet (maks +4). Sværhedsgraden af forhandlingstjekkiet er 12.

Hvad lygtefolket ved: Lygtefolkene kender til skovens beboere, men de har glemt mange af skovens hemmeligheder igen. De ved, at skovens træer kan være meget mere levende end man aner, og langt mere farlige end man. De ved, at skoven beskyttes af Skovgnomerne,

som bor ved træernes fødder, og uden skovgnomer vil skoven dø. De ved, at vinteren kommer fra en anden verden, og den verden er trængt ind i skoven, og at der ikke er noget, som har formået at standse den. De ved, at der sover en hær et skjult sted i skoven, og hæren venter på at blive vækket af en hærfører, og de ved, at jorden under træerne skjuler mange hemmeligheder.

Lygtefolkets hemmelige stier: Lygtefolket kan på magisk vis finde vej gennem skoven, som ingen andre levende væsener kan. Hvis man akkompagneres af lygtefolket, kan man blive ledt hvor som helst hen i skoven af fortryllede stier, men fornærmer man dem, efterlades man i de dybeste og giftigste mosehuller. Hvis heltene får forhandlet sig frem til en rute gennem skoven, kan de blive ledt sikkert hen, hvor de lyster, og ruten vil føre dem uden om mellemliggende steder. Uden lygtemændenes hjælp kan ruten ikke bruges eller genfindes.

I praksis beskriv hvorledes lygtefolket guider vore helte af smalle stier, hvor buske og træer vokser helt tæt op til stien, og hvordan når eventyrerne er ankommet, at stien bag dem ikke længere er der, og lygtemændene er borte efterladende eventyrerne et nyt sted i skoven.

- **Eventyrpoint:** At mødes og snakke med lygtefolket – 100 point; at blive ført af en lygtemand til et andet sted – 100 eventyrpoint; at blive ført til et mosehul eller lignende fare af en lygtemand – 150 eventyrpoint.

M21 – Hulen med disen (Stien mellem P21 og PS5)

- **Mysterium;** Blodige mønter ved stien

Bedst som I er ved at passere et større tjørnekrat, får I øje på noget, der ligger og blinker på stien. Det er fire blodige guldmønter!

Hvis der ses nærmere på mønterne: Blodet er indtørret for længst, men guldets glans er ikke forsvundet. Der er desuden et blodspor, der fører fra stien og ind mellem to høje buske. Sporet fører frem til en mosgroet klippeformation, der skyder frem af skovbunden. Klipperne er groet til med gule og grønne mosser, området er dækket af vissent løv, og midt mellem klipperne, er der en smal sprække, som blodsporet fører frem til.

Åbningen: Sprækken er smal, og fører ind til en lang passage, der er omtrent 6m lang. Nede for enden af den smalle gang glimter noget metallisk. Den smalle gang gør, at man er nødt til at gå en af gangen langsomt, og alle i tunge

rustninger, eller som er tungt lastede, skal klare et behændighedstjek 7 for ikke at sidde fast. Sidder man fast, kan ikke fortsætte fremad uden at smide rustningen.

Grotten: Gangen ender ud i en hule i groft sten på 9x9. Der lugter jordslået, fugtigt og gammelt så det giver i næsen. I det eventyrerne træder ind i hulen støder de på resterne af to lig. Der er kun deres gamle sølle knogler tilbage og lidt mørnet stof. Rustninger og våben er for længst smuldret til rust, og knoglerne pulveriseres ved berøring. Behændighedstjek 14 for ikke at falde over de møre skeletter.

Gulvet i hulen er glat klippe, og man må begive sig forsigtigt af sted for ikke at falde og tage 1t4 i skade. Behændighedstjek 8 for at falde og slå sig. Under loftet hænger der en tynd og fugtig dis.

Den fortryllede dis: Disen påvirker eventyrernes sindstilstand ved ophold i hulen. Disen kan kun ophæves ved en magi-ophævende besværgelse eller lignende.

Når der er mere end 1 eventyrer i hulen, skal alle til stede slå et resistens-tjek (drage-magi) 12. Fejler man, bliver man tynget af udpræget mistro mod sine rejsekammerater: Havde en af rejsefællerne ikke raget guld til sig? Stjålet en kniv? Spist for meget mad? Stirret underligt? For hvert minut tilbragt i hulen skal der foretages et nyt tjek. Fejler man forværres ens mistænksomme tilstand. Forlader man hulen ophæves sindstilstanden.

- Fejlet tjek 2: Man vil konfrontere den eller de mistænkte rejsefæller
- Fejlet tjek 3: Man vil stræbe efter rejsefællens liv og angribe, dog med *ulempe* grundet det glatte gulv og ens sindstilstand.

Bagerst i hulen ligger flere gamle og mørnede ejendele samt to skeletter, der ved første øjekast ser ud til at være filtret sammen. Våben og rustninger er rustet og mørnet og er ganske ubrugelige. Der ligger dog 1t6 guldmønter og 3t6 sølvmønter rundt på gulvet. Bruges der tid på at lede i de gamle ejendele, finder man en fingering med en mørkeblå sten til en værdi af 14 guld samt en gylden metalplade: Pladen er ca. 11cm x 15cm og synes lavet af guld. I pladen er indgravet en abstrakte figurer som bølger og cirkler. Pladen synes være blevet delt i to (pladen er ene halvdel af en forgyldt plade. Den anden halvdel er lokation S3).

- Eventyrpoint: At besøge grotten – 100 point; at opleve disens fortryllelse – 100 point.

M22 – Den lille gravplads (mellem P7 og P33)

- Møde: Levende lig (1), Spøgelser (4), ligædere (6), blodsuger (1), stirges (4), Gul skimmelsvamp (1); bemærker en glemte sti

Ved et tilfælde bemærker I en smal sti, der er halvt skjult af nogle buske. Stien synes næsten groet til, og den har vist ikke været brugt i lang tid. Mens I står ved den lille sti, er det som om hele skoven bliver stille. Der er ingen fuglesang at høre, ingen insekters summen, ingen vind i træerne.

Hvis eventyrerne følger den lille sti, kommer de ind i et område af skoven, som er helt tavst. Efter godt 15 minutters banen sig vej af den næsten tilvoksede sti, hvor de eneste lyde, er den støj, de selv laver, og hvor de hele tiden skal koncentrere sig om ikke instinktivt at hviske, når de snakker sammen, kommer eventyrerne til en lavning:

Høje slanke træer med stammer dækket af vedbend omkranser en lavning, som ligger 3-4 meter lavere end resten af skoven, og herved stå tre små bygninger i marmor. Vedbend snor sig op af dem, og bunden i lavning er dækket af visne, fugtige blade. De tre små bygninger er omtrent 3m lange og 1½m bred. De har skrånede tag, stendøre flankeret af smalle søjler, og de står over for hinanden. Stien ophører her. Der er en stank af råd og fugt.

I lavningen er tre gravkamre af marmor. De er ældgamle og vejrbidte. Der er et tykt lag visne blade, som rasler og afslører, at jordbunden er fugtig og mudret. Solen når aldrig herved, og der bliver aldrig tørt. Overalt under de visne blade er rester af murværk, søjler og lignende alt sammen i marmor. Tilsyneladende er de tre katakomber, det eneste som har overlevet tidens tand. Luften mellem dem står stille, er fugtig og tung af råd.

Usikker bund: Der er *ulempe* på snige tjeks fra de visne blade; De skjulte murrester gør, at tjeks ved kamp og action, der fejler med mere end 4, resulterer i at man snubler og vælter omkuld.

Gravkamrene: Hver bygning er solid, og de har i deres facade en tung stendør med hver deres dekoration. Dørene kan klemmes op, hvis man er stærk nok – 16 styrke point kan presse en dør op (højest to personer kan arbejde sammen). Inde i hver gravkammer er en mudret marmortrappe, som fører ned: *Da I presser døren op, står en stank af råd omkring jer. Luften er fugte og kvalm, og I kæmper alle med at undgå at kaste op. Bag døren er et dunkelt kammer med*

bare vægge, og en mudret marmortrappe, som fører ned i den fugtige jord.

Gravkammer 1: Blodsugeren

Døren er dekoreret med smukke udskæringer af blomsterranker, som snor sig ind og ud af hinanden. I hver blomsts midte er et kranie.

Grav 1, kammer 1

Gulvet er dækket af knuste potteskår og mellem dem stikker mørnede knogler frem. Et gulligt støv dækker rodet på gulvet. I stenvæggene er der en masse låger, som alle er åbne. Nogle står på klem og andre gaber vidtåbent og afslører et langt smalt rum, som engang har været en grav. Luften er kold, og jeres fakler blafrer. En voldsom stank af råd når jeres næser.

Gravkammeret er blevet plyndret. Krukkerne med gravgaver er knuste, og gravenes beboeres knogler ligger spredt mellem potteskårene. I bunden af en af gravene er der gravet en tunnel, som fører til ... Tunnellen er lille og trang, og den er blevet gravet af ligædere, så de kunne plyndre gravene.

Det gule støv på knogler og potteskår er en tyndt spredt koloni af **gul skimmelsvamp**, og forstyrrer man rodet, rejser sig en giftig sky af sporer. At bevæge sig ind over knogler og potteskår, kræver et snige-tjek 14 for ikke at lave den ringeste støj.

I en grav med en vidt åben luge er en lille flok stirges (**4 stirges**), som bruger stedet som rede, og om natten flakser de ud for at jage. Om dagen sover de, og kun højlydt støj eller direkte forstyrrelse vækker dem.

I en grav med en luge på klem ligger liget af et menneske og rådner (anbragt af ligæderne til senere fortæring; halsen er skåret over). En masse fluer summer om lågen. Liget er iført et læderkyrads, og i bæltet hænger en pung (32 sølvstykker, 4 guldstykker, 1 lokkemønt), en daggert og en bæltetaske, som indeholder to trylledrikke (**helbredende drik**, **usynlighedsdrik**).

Grav 1, kammer 2

Stendøren for enden af gangen ligner en væg lavet af kranier: *Gangen ender i en væg af kranier. Fra gulv til loft smiler kranier grumt til jer med deres tomme, sorte øjenhuler.*

Væggen er lavet af sten, og monteret på den er menneskekranier, der sidder tæt sammen, og dækker hele

fladen, som er en camoufleret dør. Den tunge stendør kræver mindst 16 styrkepoint at presse op (højest to personer kan forsøge sig), hvis man ikke er stærk nok, giver væggen sig ikke det ringeste. Skubbes den op, glider den næsten lydløst op:

Luften er kold og støvet, og der er en ubehagelig stank af død. Midt i rummet er en stor, grå stensarkofag, og på dens låg ligger en statue. Væggene hele vejen rundt er dækket af knogler og kranier, og gulvet består af store, solide stenfliser, som her og der er sprækket. Der er dunkelt og helt stille, nærmest som om kammeret opsluger lyd og lys.

Magisk aura: En magisk aura hænger over stedet, som opsluger lys og lyd. Rummet er mørkere end normalt og lys har svært ved at oplyse stedet. Lyde er dæmpede og giver ikke noget ekko fra sig, men forsvinder i stedet i mørket og mod væggene.

Statuen på sarkofagen: Som en del af sarkofagens låg ligger en statue af kvinde i rustning. Hendes hoved er blotlagt, og hendes ansigt er indrammet af lange lokker. Midt ned gennem hendes brystplade stikker en stenpæl. Ser man nærmere efter kan man se, at stenpælen er til at flytte, og stenpælen går ned gennem statuen og ned gennem låget på sarkofagen. Stenpælen rager 30cm op over statuen, og den er i alt 1½m lang (det svarer til, at pælen når ned til bunden af sarkofagen).

At åbne sarkofagen: Stenpælen sidder i vejen og kræver at man løfter den bort (12 styrkepoint for at løfte den; højest to personer), og låget kræver 24 styrkepoint at løfte (maks 4 personer kan løfte sammen).

Hvis stenpælen fjernes: Blodsugeren, der ligger i sarkofagen vækkes, og fyldt med en tørst efter blod vil den straks kaste sig over eventyrerne. Hvis blodsugeren får fat i et offer, vil den i sit begær efter blod suge løs frem for at forfølge sine fjender.

Gravkammer 2: Det levende lig

Døren er dekoreret med udskæringer, der forestiller et langstrakt kranie, der dækker en god del af dørens flade, og som er omgivet af geometriske mønstre.

Grav 2, Kammer 3

Et syndigt rod præger kammeret. Gulvet er overstrøet med stenbrokker og mellem dem ligger knogler spredt. Knoglerne er gamle og beskidte, og flere steder kan I se bidemærker på dem. Væggene har adskillige stenlåger, som er åbne, og

afslører grave, hvor der en gang må have stået stenkister. I kan mærke en smule frisk luft glide forbi jer.

Ligæderne i kammer 6 har plyndret gravene og ædt ligene. I bunden af den ene grav har ligæderne gravet en tunnel, som fører til både Kammer 1 og Kammer 6.

Grav 2, Kammer 4

Stendøren er markeret med et stort rødt symbol, omtrent en halv meter langt, som minder lidt om en daggert, der vender spidsen nedaf, men i stedet for et skæfte er tre lange, smalle ovaler. Stendøren er ikke låst, men den er tung. Det kræver 16 styrkepoint at presse døren støjende op – to personer kan gøre dette.

Den tunge stendør går hvinende og støjende op. En tung, ildelugtende luft står jer i møde, og foran jer er et stenkammer. Midt i rummet er en tronstol af sten, og på den sidder et rådnende skelet iført en lang, falmet kåbe. På hovedet, hvor langt beskidt hår hænger sløset ned, hænger en krone på skrå, og i ligets skød er et gyldent scepter. På gulvet mellem jer og tronstolen lægger en masse lænker, som er forankret i væggen, og som ude på gulvet ender i en stor metalring.

Skikkelsen på tronstolen ligner et skelet med sølle rester af hud og hår, men det er et **levende lig**, som har siddet her i århundreder. Det levende lig underholdes af sine spøgelsestjenere og -elskerinder, som det tog med sig i graven, og som er lænket via lænkerne på gulvet. Når spørgelserne manifesterer sig (på bud fra det levende lig), dukker de op i lænkerne med jernringen om halsen, og de er ude af stand til at bevæge sig længere væk end lænken tillader, og de kan ikke finde hvile før lænkerne og ringene er ødelagt. Indtil da vil spørgelserne manifestere sig hver nat, også selvom de natten forinden er blevet "elimineret". Det levende lig er *Karandos Henathos*, der i en fjern fortid var en magtgal adelsmand, der indgik en pagt med en nekromantiker, så han kunne herske over sine undersåtter til evig tid – nu er hans rige indskrænket til dette gravkammer, men hans begær efter magt er ikke blevet mindre.

Når eventyrerne træder ind i kammeret vågner det **levende lig** op. Et sort blik ulmer i dets øjne, det retter på kronen og griber om sceptret. Dernæst begynder **4 spøgelse** at manifestere sig ved lænkerne, så de har en ring om halsen (spøgelse interagerer med lænkerne, som var de fysiske væsner). Det levende lig forlanger med en gravrøst, at hver eventyrer skal efterlade en gave på mindst 3 guld eller noget til mindst den værdi, hvis de ikke vil ende deres dage her.

Bag tronstolen står et låst jernskrin (nøglen er hos det levende lig; dirkelås 14), som indeholder **Skriftrullen fra Ishme-Dagan**. Kronen er 50 guldstykker værd, og sceptret er 30 guldstykker.

Gravkammer 3: Ligæderne

Døren er dekoreret med et simpelt bånd af mønstre, som løber rundt langs dørens kant.

Grav 3, Kammer 5

Der hænger en fugtig stank af våd jord og råd i luften. Stenvæggene i kammeret indeholder adskillige stendlåger, som alle er blevet flået op, nogle hænger endnu på deres hængsler, andre gør ikke, og bag hver låge er en grav – som er blevet plyndret. Gulvet er dækket ødelagte stenkister, og mellem dem ligger rester af jord i hvilke en masse hvide svampe gror.

Kammerets grave er blevet plyndret af ligædere for længe siden. Der er intet tilbage herinde, udover svampene, som er midnatssvampe, som er nærende, velsmagende svampe – spiser man dem, skal foretages et resistens (gift) 14. Fejler det, påvirkes man af svampene de næste 2t4 timer, hvor man oplever alt omkring en, som om det var midt på natten uanset hvad tid på døgnnet, det er.

Grav 3, Kammer 6

Stendøren for enden af gangen er lukket. Ser man nærmere efter, er der tydelige slidmærker på gulvet, som afslører, at døren åbnes regelmæssigt. Det kræver 14 styrkepoint at presse døren op (der er kun plads til en person), og det larmer højlydt at skubbe døren op.

I takt med at døren presses op, står en stadig mere voldsommere stank af råddenskab jer i møde. Luften er tyk af den voldsomme stank, der får øjne til at løbe i vand og maver til at vende sig. Foran jer åbner sig et kammer, hvis gulv er overstrøet med knogler, og mange af dem har kødtrevler hængende rådnende. I midten af rummet er en stor gravkiste i sten, den er åben og det store stendlåg støtter sig op af gravkisten – og dybere inde aner I bevægelser. Grålige skikkelser med lasede klæder, viltret beskidt hår og lange, spidse tænder, der reflekteres i lyset fra jeres fakkell. I deres sorte blikke ulmer en ond, ujordisk kraft – det er levende døde!

I dette gravkammer holder **6 ligædere** til – de fire er i kammeret, og to er skjult i gangen – som bruger rummet som deres base, og de har gravet gange til de andre grave

for at plyndre dem for lig, som de fortærer, men de går ikke af vejen for at æde de levende, og de vil derfor gå til angreb.

Gulvet er overstrøet med løse knogler, og al løb og stormløb skal foretage et Resistens (behændighed) 6 for ikke at tabe balancen og vælte omkuld. Stensarkofagen er blevet plyndret for længst, men mellem knoglerester og ødelagte dele af en rusten rustning ligger 3t10 sølvmonter, som det tager en times tid at samle. Gemt nede i sarkofagen ligger også en mørnet lædersnor på hvilken sidder to **Dragens tårer (Vredens dråbe, Hede tårer)**.

Gangene: Gravkamrene er forbundet med et netværk af mudrede gange, som er blevet udgravet af ligæderne.

- **Eventyrpoint:** For hvert kammer udforsket – 100 point; For at bemærke den magiske aura – 75 point

M23 – Calacornen og slagmarken (Stien mellem P35 og P38)

- **Møde:** Calacorn og kobolder, orker, fanger; Ankommer til blodigt slagmark

Stien, I følger, bugter sig ind i en smal revne mellem to bakker, og da I følger bugtningen rundt mellem bakkerne, møder jer et blodigt syn. Mellem bakkeskrænterne, mellem frosne buske og træer er jord dækket af sne – pludselig er det, som om I er trådt ind i et vinterlandskab – og sneen er rodet op og stænket med blod. Der ligger flere lig dækket af sne, og der er talrige støvle- og fodspor i området.

Eventyrerne er kommet til en slagmark ramt af en de pludselige snestorme, som hærger skoven. Undersøges ligene, kan de se omkring ti kobolder, fem-ti mennesker og tre orker. De er kolde og har været døde i 2-3 timer. Fra området fører et sæt af fodspor ned af vejen (bestående af mange små fødder med klør og nogle menneskestørrelse med støvler), og et andet sæt fodspor, der kommer oppe fra skrænten, og som fører tilbage der op igen (bestående af mange tunge støvlespor). Følges sporene op af skrænten, fører det til sted A, orkernes lejr, og følges sporene ned af stien, fører det til sted B, koboldernes skjul.

Baggrund

En flok kobolder anført af Calacornen Dak og Lenn var blevet sendt af sted med fanger til en koboldkoloni, hvor de skulle bruges som slaver. På vej igennem skoven blev de pludselig ramt af en snestorm. Kulden og sneen gjorde calacornen og kobolderne sløve. Fangerne blev skræmte over den pludselige sne og begyndte at fryse

gudsjammerligt. Det satte gang i en panik, som gjorde at fangevogterne måtte standse og få orden i geledderne.

Samtidig med var Brisk Øgleæder og dennes orkbande på vej på plyndringstogt, da de hørte koboldernes sammenstød med deres fanger. Orkerne lagde hurtigt et baghold, og overraskede fangekaravanen, da den fortsatte sin færd. Orkerne overvældede kobolderne, og Calacornen kaldte til et hastigt tilbagetog med de overlevende kobolder, og ca. halvdelen af fangerne. Resten af fangerne blev erobret af orkerne.

Nu sidder orkerne og kobolderne to forskellige steder i skoven og slikker deres sår. Men orkerne har ikke i sinde at opgive jagten. Så snart de har fået samling på tropperne, sætter de efter kobolderne for at gøre det af med resten af dem og erobre resten af deres fanger. Får orkerne fat i fangerne, vil de føre dem til deres egen lejr, som ligger skjult et andet sted i skoven.

Sted A: Orklejren

Forude kan eventyrerne lugte røg fra et lejrål, og de kan høre de fjerne lyde af en gruppe orker og deres fanger. Brisk Øgleæder og hans bande har slået lejr og sidder nu og slikker deres sår. Der er **12 orker** og **10 fanger**. De sidder ved to bål. Orkerne sidder og spiser og plejer deres sår, mens fangerne sidder i en gruppe på jorden. Flere af fangerne bærer præg af en hård medfart i kampen.

At nærme sig lejren: Orkerne har sat vagtposter rundt om lejren. Eventyrerne kan enten snige sig hen til lejren, eller de kan nærme sig åbent. Forsøger gruppen at snige sig frem, skal der foretages et kollektivt snigetjek 10. Fejles det, vil de blive råbt vredt an, og flere orker vil komme til med våben hævet. Er det succesfuldt, kan de nå helt frem til lejren uset og se, hvad der finder sted, og eventuelt lave et overraskelsesangreb på orkerne.

Nærmer de sig åbent, vil de blive råbt an. Orkerne vil være ekstra på vagt, men ikke specielt aggressive. De har allerede kæmpet, og har ikke noget udestående med eventyrerne.

At snakke med orkerne: Orklederen *Brisk Øgleæder* vil føre ordet i en samtale mellem eventyrerne og orkerne. Nogle orkerne vil blande sig med tilråb og kommentarer, men bliver sat på plads af deres leder, hvis de blander sig for meget. Hvis eventyrerne viser sig at være villige til at forhandle med orkerne, vil Brisk fortælle omtrent hvad der er sket, og tilbyde eventyrerne, at hvis de finder kobolderne, vil Brisk give dem en belønning. Brisk vil som udgangspunkt tilbyde 65 sølvstykker, men hvis eventyrerne ønsker det, er orklederen også villig til at lade fangerne gå – Brisk havde

håbet at der var nogle værdifulde fanger imellem, men det lader ikke til at være tilfældet. I stedet er Brisk mere interesseret i at få ram på kobolderne og Calacormen.

At befri orkernes fanger: Lykkes det eventyrerne at få fangerne frigivet, vil de trygle eventyrerne om at hjælpe dem ud fra skoven, så de kan komme tilbage til sikkerhed. De er bange for at rende ind i deres fangevogtere og blive taget til fange igen. Eskorterer eventyrerne dem ud af skoven, vil der ikke ske yderligere. Når de er i sikkerhed uden for skoven, vil fangerne takke eventyrerne mange gange, og derefter drage af sted imod civilisationen. Der vil muligvis vanke en belønning – se nedenfor.

Fangerne er forskellige handelsrejsende og håndværkere, som kobolderne har fanget (mens vagter og soldater er blevet dræbt). Fangerne har ingen kamptræning og kan derfor ikke bidrage med meget i kamp. Navne:

Antigonos, Callinicus, Petronas, Leontinus, Stylian, Euststhius, Evaristus, Lysas, Pholos og Nebolous.

Sted B: Gemmestedet

Som eventyrerne går ned ad vejen, kan de se spor af et relativt stort følge, der er trukket væk fra vejen: mudrede fodspor i sneen og knækkede grene danner en sti ind i skoven. Hvis de følger med sporene, kommer de hen til en lille bakke. På toppen er et par træstammer trukket hen for at danne en meget interimistisk barrikade. Kommer eventyrerne op og ser hen over barrikaden, ser de et sørgeligt syn: en Calacorm og resterne af en deling kobolder sammen med de overlevende fra den fangekonvoj, de bevogtede. Mange af både vogterne og fangerne er sårede, og alle lider under kulden.

Der er **ti kobolder**, hvoraf to er meget hårdt sårede, og kun tre er uden betydelige sår. De fleste ligger slænget op af skrænten, eller af de to træer der står på højen. To af de uskadede bevogter deres barrikade. De virker dog alle meget sløve og en anelse omtumlede.

Calacormen Dak og Lenn bærer også præg af kamp, selvom den ser ud til at være i nogenlunde god form. Den sidder på jorden, lænet op ad en stor sten. Ligesom kobolderne ser den meget sløv ud. Hvis ikke kobolderne har opdaget spillernes tilstedeværelse, vil det ene hoved have lukkede øjne og se ud som om det blunder.

På jorden sidder desuden en gruppe på **15 fanger**. De er temmelig forskellige, både i holdning og beklædning, men fælles for dem er, at deres tøj er beskidt og laset. Flere af dem er blålige af kulde, og de sidder i en stor klump og holder varmen sammen.

Hvis kobolderne opdager eventyrerne: Råber eventyrerne hen over barrikaden, eller laver de meget (meget!) støj, lyder der en svag, let hæst stemme hen over barrikaden, der råber dem an og prøver at lyde myndig. Det er dog tydeligt at den råbende ikke er i den bedste forfatning. Efter at have sikret sig at de ikke er orker, opgiver stemmen at være truende, og accepterer at eventyrerne kommer nærmere.

Hvis eventyrerne sniger sig ind på kobolderne: Hvis eventyrerne når usete op på bakketoppen, udbryder der panik på højen. De kobolder der kan, giver sig til at rende forvirrede rundt. Calacormen er noget mere fattet, men reagerer i stedet ved at puste sig op, og prøve at virke myndig og selvsikker – med blandet held.

Hvis eventyrerne reagerer aggressivt, vil Calacormen hæve sine våben og få kobolderne med på kamp. Men hvis ikke er både Calacormen og kobolderne mere interesserede i at slikke deres sår. Eventyrerne kan også sagtens få dem til at fortælle, hvad der er sket. De vil præsentere det som om de kæmpede ærefuldt. Efter kampen trak de sig tilbage til højen for at komme sig. De er dog ved at blive paniske over tanken om orkerne. Hvis eventyrerne spørger fangerne, får de omtrent samme historie, dog mere ærligt. Hvis de ser deres snit, vil en eller flere af fangerne prøve at få eventyrerne til at hjælpe dem fri fra deres fangenskab.

Koldblodede: Calacormen og kobolderne er koldblodede, og klarer sig ikke godt i kulden. De er sløve og ufokuserede. De har *Ulempe* på alle rul så længe de er kolde.

At hjælpe karavanen ud af skoven: Hvis Calacormen får fornemmelse af at eventyrerne er venligtsindede, vil den foreslå en handel med dem: hvis de kan hjælpe gruppen ud af skoven og undgå orkerne, vil de blive belønnet med 40 sølvstykker. Calacormen har et primitivt kort over området, som det viser eventyrerne, og ud fra det, kan de planlægge deres vej ud af skoven.

At skjule sig for orkerne: Kobolderne er meget opsatte på, at eventyrerne forsøger at skjule spor, hvilket kræver et rejsetjek 8 for hver strækning og sænker deres fart med 50%. Undlader de at gøre noget aktivt for at skjule deres spor, tæller det som et fejlet rul. Fejler de to rul, indhenter orkerne dem, og de vil blive mødt med Brisk Øgleæders orkbande. Calacormen og kobolderne vil kæmpe det bedste de har lært.

Belønning: Hvis eventyrerne følger Calacormen og dens følge hele vejen ud ad skoven, vil Calacormen give dem den lovede belønning. Calacormen finder en pung med 30 sølvstykker frem og giver følgende oplysninger: "Vinteren

slår sin knude ved den lille sø. Der finder i vinterens rod, men I må forlade denne verden for at redde skoven.” og “Hils min bror Gæk & T’shik fra mig og fortæl ham, at han skal give jer Sølvnøglen fra Dagish.” (sidstnævnte er en Fastaval-ledetråd og er relevant for Fastaval 2016 – gør spillerne opmærksom på dette).

Frihedskæmpere: Hvis eventyrerne beslutter sig for at befri fangerne, må de først nedkæmpe calacormen og kobolderne. De er sårede og sløve, og det vil være nemt at overraske og overrumple dem. Går kampen imod dem, vil det også være relativt nemt at få dem til at overgive sig. Lykkes det at befri fangerne, vil de dog forvente at eventyrerne hjælper dem i sikkerhed uden for skoven. Desuden er flere af fangerne bange for orkerne, og de vil trygle eventyrerne om *at skjule deres spor for orkerne* (se ovenfor). Kommer det til kamp med orkerne, vil nogle af fangerne hjælpe med at kæmpe, såfremt de har våben at kæmpe med (de vil selv tage dem fra de besejrede kobolder, med mindre eventyrerne stopper dem). Hvis det lykkes eventyrerne at få fangerne hele vejen ud af skoven, vil de være meget taknemmelige og hurtigt drage af sted imod civilisationen.

Fangerne: Fangerne er en blandet gruppe. Hovedparten er en karavane der kom for tæt på en af koboldernes bosteder. Der er også en gruppe, der forsøgte at trænge ind og stjæle fra et af koboldernes templer. Fangerne er for hovedsagens vedkommende civile, men der er nogle få med kamperfaring. Fangerne er Gennadios, Psellus, Festus, Carausius, Iasitas, Narses og Macarius samt Kale, Galla, Licinia, Aelia, Gemma, Eulogia, Thamar og Styliane.

Hvis eventyrerne hjælper fangerne fri og ud af skoven: Hvis eventyrerne frigiver enten en eller begge grupper af koboldernes fanger og hjælper dem ud af skoven, kan de måske få en belønning når de kommer hjem. Når eventyrerne kommer hjem, rul 1T10 for hver gruppe fanger reddet.

- 1-2: Ingen belønning / Dobbelt belønning: Fangerne kom ikke hjem, eller finder ikke eventyrerne. Ingen belønning. Hvis eventyrerne fulgte fangerne hele vejen hjem, rulles i stedet 1t8+2 to gange og får dobbelt belønning.
- 3-5: “Vi har skillinget sammen: De taknemmelige fanger opsøger eventyrerne og giver dem 4t4 guld som tak.
- 6-7: “Jeg kender en alkymist!”: En af fangerne giver eventyrerne (rul 1t4) 1) to *helbredende*

trylledrikke, 2) en *usynlighedsdrik*, 3) en *styrkedrik* eller 4) to flasker *voksevækst*.

- 8-9: “Har du mødt min fætter?”: En fangerne har forbindelser ved fæstningen. Ved det næste Gøremål ved Fæstningen må hver spiller rulle en terning om og vælge det bedste resultat. Spillede kan beslutte at det ikke giver mening i forhold til det givne gøremål.
- 10: “Jeg hørte kobolderne tale om noget”: Koboldernes dragehøvding har et fortryllet jagthorn, som han holder skjult i en hemmelig lem nedenunder kisten, og som høvdingen beskytter med sit liv mod Dragens fjender. (dette er en Fastaval-ledetråd og er relevant for Fastaval 2016 – gør spillerne opmærksom på dette).

M24 – Skovåndernes sang (På stien mellem P34 og P35)

- Møde/Under: Skovånder; hører spæd sang

På jeres færd ned langs stien hører I sang, som kommer fra talrige bittesmå stemmer. Det lyder lystigt og en smule skingert. Teksten er ikke til at høre, men det lyder bestemt som sang – og det kommer et sted inde fra buskadset.

Hvis eventyrerne efterforsker, skal de bevæge sig forsigtigt frem – kollektivt snigetjek 6. Hvis et snigetjek fejler, forstummer sangen straks.

Hvis eventyrerne støjer: *Pludselig forstummer sangen, og der bliver stille. I er ellers næsten fremme, og lidt længere henne efter en busk kan I se en lysning. Der er en ring af svampe i lysningen.*

Lysningen er tom, bortset fra ringen af svampe. Det er *kulhat-svampe*, og de er uspiselige, harmløse og efterlader en masse sort farve, som er svær at få af i vask, når man rører ved dem.

Hvis eventyrerne er stille: *Lidt længere fremme ser I en lysning, og der ser I et besynderligt syn. Midt i lysningen står en ring af svampe, og de danser! Hver af de små svampe drejer i cirkler om sig selv, mens de bevæger sig rundt i en ring. Fra hver af de små svampe lyder den lystige sang som blandes med perlende latter.*

De dansende svampe er skovånder. **Skovånderne** har ingen fysisk form, men låner svampenes form til at synge og danse, men de forlader straks svampene – som igen er naturlige svampe, når de opdages. Der er **30 skovånder** i lysningen. Med mindre man er yderst succesfuld i at tage kontakt til skovånderne (parlay 14), forsvinder de uden at vende

tilbage. Hvis man efterlader gaver i lysningen til dem, efter at de er forsvundet, kan gøres et nyt forsøg, hvis der er gaver for mindst 4 guld – hvis der er gaver for mere end 8 guld, er der *fordel* på tjeppet. Angriber man skovånderne, forsvinder de straks fra deres lånte kroppe og er borte.

Skovåndernes viden: Får man gjort et godt indtryk hos skovånderne, deler de ud af deres viden. De kender til orkerne i skoven og hader orkernes opførsel. De ved frosten, der plager skoven kommer fra en anden verden, og så længe porten til den anden verden, står åben, vil vinteren fortsat plage skoven. Skovånderne kan også afsløre, at der er en kæmpe trold et stykke mod vest ved floden, og at trolden ejer en fabelagtig skat.

M25 – Skiltet og ruinen (ved stien mellem P35 og P36)

- Mysterium

Forude på stien ser I et vejskilt. Det er en simpel træpæl med tre vandrette planker foroven. En peger frem af den sti, som I følger, og en peger tilbage hvorfra I kommer. På de to står med sirligt malede bogstaver "Den gamle kæmpesten" og "Portneren". På den tredje planke, som peger ind af en tilgroet sti, der er helt grøn af græs og mos, står der "Smedjen". Nedenunder har nogen skrevet med røde bogstaver (er det mon blod?) "Døden venter! Hold jer borte!". Da I kigger ned af den smalle, tilgroede sti er det som skoven tier helt stille. Der er ingen fugle at høre, ingen insekters summen. Der er bare en besynderlig sød, kvalm duft, som hænger tæt i luften.

Stien fører længere ind i skoven, og snart forsvinder hovedstien bagude. Hver gang eventyrerne løfter deres støvler (men gælder ikke for bare fødder!) begynder straks små grålige svampe at spire og gro frem. Svampene bliver omtrent en lille centimeter høje, og hvis man ødelægger dem, stinker de fælt og en smule sødt – og de smager grimt.

Stien ender ved en lille lysning, hvor højt voksende græs er ved at vokse sodede murrester til. Mellem murresterne står sortsvedne træstammer, der ser ud som om, de er blevet brændt for nyligt. Der er en sær stank af kul og brand i luften. Der er helt stille i området, ingen fugle er at høre eller insekters summen. Inde mellem murresterne er de tydelige rester af en esse, og stedet har tydeligvis en gang været en smedje. I området er også en dyngede friske kul, som endnu er lune, og mellem dem kan man finde **1t4 glødesten**.

Hvis man roder rundt i asken eller bliver i ruinen i mere end 10 minutter, afbrydes stilheden af et skinger skrig, der

skærer gennem marv og ben, og oppe fra himlen kommer en flammende fugl dykkende. Det er en **ildfugl**, som har sin rede her, tiltrukket af den gamle esse. Ildfuglen vil forsvare sin rede og sine glødesten, men jagter ikke folk, der flygter fra området.

- **Eventyrpoint:** For at udforske ruinen – 100 point.

M26 – Den hvide højderyg (På stien mellem P36 og S6)

- Under og møde: Bengnaver

Inde mellem de skovklædte bakker glimter en højderyg mere hvidt og klart end de andre højderygge. I fanger af og til et blik af den, som I bevæger jer ned af stien mellem bakkerne. Nogle steder fører stien jer op over bakker, og herfra kan I skimte den "hvide" højderyg. Den er synlig, fordi der ikke vokser nogle træer på den, og den er mere hvid end sine omgivelser.

Der er ingen åbenlys sti hen til højderyggen, som måske er omkring 20-25 meter lang. Dens sider er beklædt med mindre buskads og græs, men toppen er ubevokset, hvid marmor. Højderyggen er at udkåret, vejrbitd marmor. Overfladen er beskidd af mudder og regn, af mos og visne blade, og af århundreders gang, men det er stadig tydeligt, at marmoret er bearbejdet. Marmoret udgør en 20m lang marmorarm (den venstre arm), der i den ene ende ender i en skulder, og i den anden ende ender en i flad hånd med fingrene strakt frem – *der er i virkeligheden tale om en del af en enorm statue på omtrent 60m, hvor bakkenkammen er hele statuen, men kun venstre arm er synlig. Havde statuen stået op, ville armen have været strakt ned langs kroppens side endende i den åbne håndflade. Hvis spillerne indser, at bakkenkammen må være en enorm statue, får de straks 100 eventyrpoint.*

Hulen: I den fjerne ende mod højre er der en huleåbning ind i siden af højderyggen. Åbningen er gravet ind i siden, og fører ind til et enkelt hulrum. Loftet i hulrummet består en ujævn hvid marmorflade, der glider over i fire tykke marmor "bjælker", der ligger side om side (loftet i hulen er statuens håndflade og fingre; tommelfingeren er skjult af hulens jordvæg).

Hulen er hjemsted for Orontius, en **bengnaver**, der jagter de levende om natten, og har hjemme her i dagtimerne. Den vover sig kun ud i solens lys, hvis tvunget, men solens skær har ingen negativ effekt på den. I et jordhul under et løs lag jord ligger 31 afrevne fingre, en sølvhalskæde (2 guld) og **åndedrag på flaske – Salamandernes drag**.

- **Eventyrpoint:** For at udforske området – 100 eventyrpoint; for at erkende statuen – se ovenfor.

M27 – Huset på højen (På stien mellem P37 og S6)

- **Møde/Mysterium:** Vampyrroser, kæmpe vampyrflagermus

I bevæger jer på en veltrådt sti, der snor sig ind og ud mellem træklædte bakker. De stejle bakker, og træerne står klynger sig til deres sider, gør det vanskeligt at komme frem, når man ikke følger stien. Efter at have gået op og ned af stejle bakkesider, så fjødderne er ved at være ømme, bemærker I ved et tilfælde en lille sidesti, som næsten er groet til med højt græs. Den bliver ikke brugt ofte.

Hvis selskabet vælger sidestien: Den næsten tilgroede sti er er oplyst af højt græs, men den er stadig til at følge. Efter et kort stykke vej hen over en bakkekam, får I øje på en stenhytte, som står ovre på den næste bakkehøj mellem træer og buske, og den tilgroede sti synes at føre direkte dertil.

Uden for Stenhuset: På en tilgroet bakketop omgivet af vildtvoksende rosenbuske ligger en lav stenbygning. Det er et lille hus af grå, ujævne sten, som er omslynget af en vedben, der dækker store dele af murene, og de brune teglsten, som udgør taget. I husets side er en dunkel døråbning, og der er en vinduesåbning, hvor et stykke klæde blokerer for udsynet. Luften er sød af rosendufte, og der er en svirren af insekter.

Huset er lavet af groft tilhuggede sten. I døråbningen er resterne af en mørnet trædør, som står halvt åbent, og i vinduerne hænger mørnet klæde som gardiner. Bortset fra lyden af summende insekter er der helt stille omkring det lille stenhus, og det er ikke til at sige, om der er nogen, som spionerer på eventyrerne derindefra, selvom man let kan få fornemmelsen. På højens sider vokser blandt andet vilde rosenbuske med hvide roser med masser af torne, og fra buskene kommer en kraftig sød duft, som hænger tungt i luften.

Oprindeligt var huset et stentårn, som med tiden er sunket i jorden under sin egen vægt, indtil kun den øverste etage er synlig. Sidenhen har nogen slået hul på væggen i det, der var det øverste tårnkammer, og de har bygget en dør i siden. Udefra er husets forhistorie ikke synlig, og kun ved at studere døråbningen grundigt, bliver det tydeligt, at døren er føjet til langt senere. Inde i stenhuset vil de underlæggende etager muligvis gøre det klart for spillerne,

at der er tale om et tårn. I den nederste etage har nogen udgravet en jordhule i forlængelse af de nedsunkne tårn.

Rosenbuskene er **vampyrroser**, der lever af blodet fra levende væsner, og i takt med at buskenes blomsters tørst stilles, bliver roserne røde. Inde mellem buskene ligger knoglerne af tidligere rejsende, som er faldet for rosenbuskenes søde dufte. Hvis en eventyrer træder nær en rosenbusk for f.eks. at dufte til en rose eller plukke en blomst, kommer denne til at træde på nogle af de afblegede knogler. Søger man grundigt mellem knoglerne (søge-tjek 7), finder man resterne af mere end et lig, og mellem ligresterne er følgende ejendele: en slidt rygsæk, et spyd, en slagøkse, et kortsværd, et lille skjold samt flere andre rester, der er rustet til, rådnet og mørnet bort samt en **flaske stenolie** og et **fortryllet stearinlys (æterisk lys)**.

Inde i stenhuset

Herinde er en tung lugt af jordslået klæde, rådfugt og hvad, der må skyldes flagermus' efterladenskaber. En smule lys siver ind af døråbningen og smalle sprækker ved vinduesåbningerne, og de afslører et simpelt indrettet kammer. Der er et træbord og et par skamler, og i det fjerne hjørne anes en gulvlem.

Inde i hytten er et knirkende trægulv, som knirker højtlydt (ulempe på snigetjeks), og gynger en smule under folks vægt.

Skrøbeligt gulv: Hvis tre karakterer står tæt på hinanden, hvis en karakter er **tungt lastet** eller udstyret med en tung rustning, braser gulvet pludselig sammen under karakteren (eller de tre karakterer). Der skal klares et behændighedstjek 10. Er det succesfuldt, når karakteren at kaste sig til siden og ikke falde i. Hvis det fejler med 4 eller mindre, når karakteren at gribe fat i kanten, og skal nu trække sig op (styrketjek 8; *fordel* hvis hjulpet; fejler det, falder man ned), og hvis det fejler med mere end 4, falder hele vejen ned. Falder man ned, tager med 4t6 i skade.

Under gulvet:

Under gulvet åbner sig et mørkt hul, hvis sider er beklædt med sten, der flugter med stenhusets mure. Et svagt ekko kan høres, og en voldsom stank af svovl og råd rejser sig. Et stykke nede er noget ude langs væggene, der ligner resterne af et trægulv. Et sted dernedefra synes I at ane lyden af bevægelse.

To steder længere nede er resterne af de andre etagers trægulv, men det er forgået for længst, og der er kun smuldrende trærester ude langs væggene. På siderne af skaktens vægge et stykke nede sidder en sværm sovende

vampyrflagermus. I dagtimerne sover de, og deres øjne tåler dårligt lys, så de har *ulempe* på angreb i dagslys, men vækkes de, vil sværmen springe til live og flakse omkring angribende alle, indtil de enten skræmmes bort (enten ud af hytten, hvorefter de søger ly mellem træerne, eller dybere ned i skakten).

At kravle ned i skakten: Væggene er opbygget af tunge, solide sten med mange sprækker, og de er relativt lette at klatre på. De er også beklædt med tykke lag af flagermuselort. Hvis flagermusene stadig er der, er det ikke muligt at klatre ned langs siden uden at vække sværmen. Det kræver et klatretjek 8 at komme ned. Fejler det, falder man det sidste stykke af vejen og tager 2t6 i skade. Bruger man redskaber, er der *fordel* på tjeppet. Hvis et reb bruges på snedig vis til at klatre ned med, kan man komme forbi flagermusene uden at vække dem – det kræver et klatretjek 4 (fejlet betyder 2t6 i skade), og et behændighedstjek 4 for ikke at vække sværmen (al kamp på rebet er med *ulempe* på angrebsrul; desuden vil den ene hånd sandsynligvis være optaget af at holde rebet etc.).

Nederste etage – "Stuen":

Luften er tyk af jordslået fugt og stanken af svovl og råd. Gulvet er dækket af et hvidligt lag snavs, der ligger spredt ujævnt over gulvet, og hvad der ligner et bord. I den ene væg er en døråbning.

Tårnets bund var oprindeligt stueetagen, og der er stadig en dør i den ene væg, som nu fører til jordhulen. Gulvet er dækket af knogler og ragelse, som alt sammen ligger under et tykt lag af størknet flagermuselort. Det ujævne gulv er ikke let at balancere på (hvis et tjek eller angrebsrul fejler i en action-sekvens med mere end 4, snubler man og vælter omkuld).

Under stenbordet, hvis overflade er plastret til, vokser *glum-svampe*, som i mørket udsender et svagt grønt lys, som næsten ikke er til at ane, så snart der er en smule lys. Svampene er tydelige at se. De er hvidblege, nærmest farveløse, og de vokser i store klynger fra alt på et par centimeter i størrelse til 30cm i højden og bredden. Deres rodnet strækker sig ud på gulvet, hvorfra de henter næring. Svampene er ikke giftige, men de smager grimt og er uspiselige.

Jordhulen:

På den anden side af døren er en simpel jordhule, som har en fæl rådden lugt. Et sælsomt grøn skær lyser hulen op, og I kan se klynger af svampe, der vokser på væggene hele vejen

rundt. I midten af jordhulen er en firkantet søjle, måske 120cm høj, og på toppen af den kan I se baghovedet af et hoved. Toppen af søjlen eller soklen er åbenbart udskåret som et menneskehoved, og I står på bagsiden af den. I bemærker, at der på den modsatte side af søjlen ligger ligene af to skikkelser.

På et tidspunkt har nogen udgravet en jordhule gennem tårnets dør, men hvem, der gjorde det store stykke arbejde med at fjerne jorden helt ud af tårnet, er uvist. Det svage grønne lys kommer fra de klynger af glum-svampe, der vokser rundt om på væggene i den fugtige hule. Stensøjlen i midten af hulen er dekoreret med sirlige mønstre, som snor sig ud og ind af hinanden i et kompliceret mønster, som synes at forme forskellige figurer (slanger, orme, fugle), og toppen af den 120 centimeter høje søjle er et detaljeret udskåret stenhoved, der står med ryggen til døren. På jorden foran søjlen ligger to lig mere eller mindre oven i hinanden, og store klynger af *kulhat-svampe* gror i ligene. kulhat-svampe er uspiselige, harmløse og efterlader en masse sort farve, som er svær at få af i vask, når man rører ved dem.

Ligene: Begge er de mennesker i voldsom forrådnelse fremskyndet af jordhulens indeklima og af svampene. Begge ligger i krampagtigt forvredne stillinger, og det ser ud som om, de har forsøgt at grave øjnene ud på sig selv. Den ene er ikklædt en rusten ringbrynje, og den anden et ødelagt læderkyrads. De har begge kortsværd, som er ødelagt af rust, og rygsække, som engang indeholdt madvarer, men nu er hjemsted for en koloni af svampe. På jorden omkring dem ligger 27 sølvmonter og 3 guldmønter, som er faldet fra en pung, og den ene har en **flaske modgift**.

Den mystiske statue: Statuen eller rettere busten forestiller bagfra og fra siderne et mandshoved, men forsiden er et blankt ansigt uden næse, mund eller ansigtstræk udover to lukkede øjne i form af halvcirkler – øjnene er markant anderledes, da de ikke er samme naturalistiske stil som resten af busten, og med det ansigtsløse ansigt får det folk til at få kulderystninger. På forsiden af soklen er en fordybning på ca. 5cm i diameter og en cm i dybden – tydeligvis er det meningen at noget skal anbringes her – og i bunde af fordybningen sidder en rød juvel (30 guldstykker). Hvis man forsøger at fjerne juvelen, åbner statuen sine øjne, og et kraftigt lysskær stråler fra dem. Alle, der er foran statuen, skal foretage Resistens (viljestyrke) 14 – hvis det fejler, bryder deres øjne ud i flammer, og hvis flammerne ikke straks slukkes, når ilden at tage fat i i det indre af hovedet og ofret dør; overlever ofret er dets øjne brændt bort.

Anbringer man *messingslange-smykket* i de sirlige mønstre. Der tager et par øjeblikke at finde det rigtige sted, åbner sig

en skjult lem i siden af statuen, og i hulrummet finder man

Yastls stav.

- **Eventyrpoint:** For hvert rum (topkammeret, skakten, bundkammeret, jordhulen) udforsket – 100 eventyrpoint; for at opleve statuens effekt – 200 eventyrpoint.

M28 – Den rosenduftende lysning (Mellem P18 og P19)

- Mysterium; lysning på stien

Stien fører jer gennem en lysning. I den fjerne ende vokser en del rosenbuske, som fylder luften med en sødmefyldt duft, og ved et lille vandhul står der et gammelt træ, og ved træets rødder ligger en ung mand og sover. Ved siden af vandhullet står et lille træbord med en vinflaske og to krystalglas.

Rosenbuskene: Rosenbuskene i lysningen udsender en fortryllet duft, som luller folk i søvn. Alle, der mærker den sødmefyldte duft, skal klare et resistens (stamina) 8. Hvis det fejler falder man i søvn med det samme. Klarer man tjekket, kan man mærke trætheden i sin krop og kan ikke lade være med at gabe gentagende gange; og bliver man der mere end en halv time falder man alligevel i søvn. Så længe man sover, ældes man ikke, og der kan gå 1t100 år førend man bliver vækket af andre rejsende. Sovende kan vækkes, hvis man fjerner dem fra rosenduften.

Den unge mand: Den unge mand er Loukas, og han er vidunderligt smuk – enhver, der ynder unge mænd, skal

klare et resistenstjek (viljestyrke) 8 eller blive fascineret af ham og forsøge at vække ham. Hvis Loukas vækkes, skal et nyt resistenstjek (viljestykke) 8 klares – hvis det fejler, forelsker man sig voldsomt i ham og er villig til at dræbe andre for at få ham for sig selv. Loukas er en enfoldig ung bondemand, der ikke har blik for sin egen skønhed. Han husker, at han var ude og gå tur, da han mødte en smuk kvinde, som boede i lysninger og bød ham på vin – og her har han sovet i mere end 100 år, mens alferne beundrer hans skønhed.

Vinen og glassene: I vinflasken er fortryllet rosenvin, som får folk til at glemme tiden. Drikker man af vinen, skal man klare et resistenstjek (visdom) 12. Hvis det fejler, mister man sin tidfornemmelse, men det er ikke åbenlyst, hvad der er sket. Hvis alle i selskabet enten er påvirket af vinen eller faldet i søvn, går der en måned, førend de kommer til sig selv igen, da vinens effekt fortager sig, og de sovende nu kan vækkes. Selskabet er nu meget sultent, og de har ikke flere forsyninger på sig. Hvis ikke alle sover eller er påvirket af vinen, vil de, der er påvirkede af vinen, konstant falde i staver og se tanketomme ud, medmindre man taler direkte til dem eller på anden vis konstant hiver fat i dem. Denne effekt varer en måned, eller indtil der plaskes vand i hovedet på dem.

Den fortryllede dam: Drikkes af vandet, skal der rulles på tabellen. Der kan kun opnås effekten af en tår for hver person.

1t6	Dammens fortryllelse
1	<i>Vederkvæget.</i> Tåren styrker, og al træthed forsvinder. Karakteren får effekten af en nats søvn (livspoint retur, fornyet adgang til magi og des lige).
2	<i>Sæt.</i> Tåren mætter, og personen føler ingen sult og tørst i en uge og har intet behov for at spise og drikke.
3	<i>Læsket.</i> Tåren behager og beroliger. Den afslappede fornemmelse styrker, og de næste fem tjeks er der <i>fordel</i> på.
4	<i>Tørstig.</i> Tåren gør personen mere tørstig, og der en voldsom trang til at drikke mere. Det kræver et Resistens (viljestyrke) 8 at lade være med at drikke mere af dammens vand, og hver halve time skal der laves et nyt Resistens (viljestyrke) 8 for ikke at drikke enten en tilfældig ting, som personen har på sig (inklusive trylledrikke, gifte og andre væsker), eller drikke noget, der er umiddelbart tilgængeligt. Hvis tørsten ikke stilles, bliver personen voldelig og går til angreb, indtil tørsten stilles. Tørst-effekten varer indtil solopgang.
5	<i>Drukner.</i> Tåren gør, at personen ikke kan trække vejret uden at gøre det gennem vand som en fisk. Vedkommende må dykke ned i dammen, eller have hovedet i en sæk vand eller lignende for ikke at begynde at drukne som en fisk på land. Effekten varer i 1 time.-
6	<i>Oversæt.</i> Tåren får personen til at føle virkelig fyldt med væske. Personen orker ikke at drikke mere, og det kræver et Resistens (viljestyrke) 10 at drikke noget (f.eks. trylledrikke). Effekten giver <i>ulempe</i> på de næste fem tjeks, hvorefter den manglende tørstfornemmelse forsvinder.

Eventyrpoint: 100 point for at besøge lysningen. 100 point for at opleve effekten af at drikke af dammen. 100 point for at opleve effekten af rosernes duft. 100 point for at opleve effekten af Loukas' skønhed.



M29 – Det veldækkede bord (Stien mellem P14 og P15)

- Mysterium; Dufte; En lille sidesti med flækkede fliser

Skovstien, I bevæger jer på, er mudret og tilgroet med højt græs. Et stykke nede bemærker I en sidesti, der fører i en ny retning. Usædvanligt er det ikke en trampet jordsti, men en sti, der er bestået af gulligbrune, flækkede fliser, der er halvt tilgroet med mos, og mellem dem vokser ukrudt og små blomster.

Hvis eventyrerne følger flisestien:

Efter nogen tid fører den lille sti jer frem til en lysning. Midt i det åbne græsareal står et middagsbord dækket op med en hvid dug, service og lækre retter. Mellem lystagerne med de tændte lys står åbne vinflasker, og på fade er anrettet

stege, friske frugter og friskbagt brød, der endnu damper lunt. Der hænger en liflig duft af veltilrettet mad i luften, og der er en sødmefyldt duft fra den frise frugt og fra kagefadet. Der er ingen væsner at se.

I lunden er et fortryllet bord anrettet med skovtrolddom og alfemagi. Det er uforudsigeligt og fyldt med narrestreger og grusomme forbandelser for dem, der vækker skovens vrede.

Magisk aura: Bordet og maden er fortryllet, og hele lunden er fyldt med trolddom. Trolddommen hæmmer angreb, som bliver langsomme og træge – alle angreb sker med *ulempe*.

De fortryllede retter: På bordet er flasker med rødvin, hvidvin og søde dessertvine. Der er fade med frisk frugt, andesteg, helstegt vildsvin, gåsesteg, laks, brød, kager, oste, tørrede frugter, honningristede grønsager, kogte grønsager og postejer.

Hvis karaktererne spiser noget, betyder det noget hvilken rækkefølge de spiser tingene i, da de fortryllede retter har forskellige effekter. Spørg spillerne, hvad deres karakterer vælger at tage på deres tallerkner og spise. Retterne står ikke i nogen orden på bordet. Hver ret har kun effekt en gang, og hvis karakteren vender tilbage til retter, der er tidligere i forløbet, har de ikke længere nogen effekt. Ikke alle retter inden for hver kategori skal spises. Det er nok at tage noget fra hver kategori. Hvis tingene indtages i forkert rækkefølge, se nedenfor.

Forretter: frisk frugt, laks, hvidvin

- Hvis disse ting spises først:
 - *Hvidvin:* Effekten styrker kampevner – karakteren får *fordel* på sit næste angrebsrul.
 - *Frisk frugt:* Karakteren fyldes med en indre varme, som giver fordel på alle resistenstjeks mod kulde og is indtil solopgang.
 - *Laks:* Karakteren vokser gæller i siden af halsen, og karakteren kan nu trække vejret under vand indtil solopgang, hvor gællerne forsvinder igen.

Hovedretter: andesteg, gåsesteg, helstegt vildsvin, honningristede grønsager, kogte grønsager, brød, rødvin.

- Hvis disse ting spises næstfølgende:
 - *Rødvin:* Karakteren helbredes for sår og skader. Rul førstehjælpsterningen to gange.

- *Andesteg*: Effekten styrker helligfolk – de kan bruge evnen *Bringe balance* en ekstra gang (og hvis de er for lavt niveau til at anvende evnen, kan de bruge den en gang (indtil solopgang)).
- *Gåsesteg*: Effekten styrker troldfolk – de kan bruge en trolddomsevne og en formular en ekstra gang i løbet af dagen (indtil solopgang).
- *Helstegt vildsvin*: Effekten styrker kampevner – karakteren kan på et succesfuldt angrebsrul vælge at aktivere sit våbens effekt, også selvom resultatet på terningen ikke var højt nok (indtil solopgang).

Desserter: kager, tørrede frugt, oste, dessertvine

- Hvis disse ting spises til sidst:
 - *Dessertvinen*: Effekten styrker karakteren – et tilfældigt evnetal (rul 1t6) stiger permanent med +2 point, og karakterens øjenfarve bliver grøn.
 - *De tørrede frugter*: Effekten hærdner karakteren – antallet af livspoint stiger permanent med 6 point, og karakterens hårfarve bliver grøn.
 - *Ostene*: Karakteren begynder at undergå en forvandling til et æsel – hvis karakteren klarer et resistens (udholdenhed) 8 modstås effekten og efter nogle minutter forsvinder effekten, og ellers forvandles karakteren permanent til et æsel (formularer, der kan ophæve forbandelser, kan fjerne effekten).
 - *Kagerne*: Karakteren forvandler den næste metalgenstand, som karakteren rører ved, til sølv, og karakteren bliver 5 år yngre og 10 cm lavere.

Den korrekte rækkefølge: Hvis karakteren har indtaget retterne i den korrekte orden, begynder karakteren at se skovvæsner, som sidder omkring bordet og spiser og fester. De bliver stadig tydeligere for karakteren, og skovvæsnerne begynder også at bemærke karakteren – men samtidig med begynder karakteren at blegne for sine venner (hvis de ikke er underlagt samme effekt). Karakteren skal nu klare et resistens (karisma) 8. Hvis det fejler, blegner karakteren helt og bliver en del af skovfolkets verden – og karakteren er fortabt, festende for evigt blandt skovfolket men ikke

længere en del af de dødeliges verden. Hvis tjekket er en succes, river karakteren sig fri af effekten og blegner ikke. Skovfolket forsvinder atter ud af syne.

Forkert rækkefølge: Hvis retter indtages i forkert rækkefølge, skal karakteren klare et Resistens (gift)-tjek 10. Hvis det fejler, bliver karakteren fuld, og har *ulempe* på angreb, opmærksomhed og balance og lignende, samt alle resistenstjeks involverende de fortryllede retter indtil solnedgang eller solopgang alt efter, hvad der kommer først.

Hvis eventyrerne ikke tager sig af retterne: *Pludselig lyder en dyb og buldrende stemme: "hvem vover at takke nej til vort bord? Behager vore retter ikke?".* Væsner, der forlader lunden efter advarslen, skal klare et Resistens (skovmagi) 16 eller blive forbandet med "Skovens sult og tørst". Hvis man præsenterer sig først og forklarer, hvorfor man ikke spiser, og klarer et karisma-tjek 6, lyder det fra den usynlige stemme "Nuvel, du kan gå", og personen kan forlade lunden uskadt.

Forbandelsen "Skovens sult og tørst": Karakteren mærker hele tiden en konstant sult og tørst, og hver gang karakteren ser noget spiseligt, skal karakteren klare et resistens (viljestyrke) 8 eller straks spise og drikke det spiselige. Effekten gælder karakterens forsyninger, trylledrikke og lignende, samt spiselige ting som karakteren støder på. Effekten varer ved, indtil karakteren forlader skoven.

- **Eventyrpoint:** For at besøge lunden – 100 point; for at opleve madens fortryllende egenskaber – 100 point; for at opleve en karakter blegne bort – 100 point; for at opleve den buldrende stemme – 50 point; for at opleve forbandelsen – 50 point.

M30 – Prøvelsernes plads – Den sølverne ridder (stien mellem P15 og P16)

- Møde: Sølvridder; lysning på stien

Stien fører jer til en lysning, der er flankeret af høje klipper på den ene side, som skærmer mod solen, og på de andre sider er omgivet af slanke træer. I den fjerne ende af lysningen nær klipperne står et sribet telt i farverne rød og hvid. Ved teltet er lille bord med en vinflaske, et stativ med lanser og en hest i sølvskinnende harnisk, og midt i lysningen er et rækværk – men der er ingen at se.

Ved denne lysning har en af Måneprinsessernes riddere i sølv slået lejr. Ridderen er udvalgt til at teste rejsende, der måtte udforske lunden, og ridderen træder ud af teltet, hvis

eventyrerne bevæger sig ind i lysningen. Forlader de området, sker der ikke yderligere. På det lille bord ved teltet står en mørk vinflaske med rødvin. I stativet er otte lanser. Inde i teltet har Sølvridderen en bænk, tre flasker vin (rød, hvid og dessert) samt seks sølvbægre (1 guld stykket).

Mødet med ridderen: Ridderen træder ud af teltet, når eventyrerne udforsker lysningen og hilser på dem. Ridderen spørger om de er klar til at blive testet på deres færdigheder (men kommer ikke ind på hvilken test det er). Sølvridderen beder eventyrerne udpege en forkæmper til prøverne. Hvis eventyrerne ikke indvilliger, mister sølvridderen sin interesse for dem og beder dem forlade området. Hvis forkæmperen er:

Lykkeridder, halvork, dværg: Sølvridderen fløjter en gang, og ud af skoven kommer en stridhingst i harnisk. Der skal nu dystes på lansekamp, og målet er at vælte modstanderen af hesten.

- Ridderdysten
 - Dysten foretages ved, at de to modstandere begge foretager et angrebsrul med hver deres lanse imod hinanden på hesteryg. De to kæmpende har samme initiativ, turneringslanserne gør 1t4 i skade. Sølvridderen har forsvar 16, angreb +10, skade 1t4+8. Bliver man ramt, skal man klare styrketjek 4+skade for ikke at blive væltet af. Første, der væltes af, har tabt. Hvis begge væltes af, tages en runde mere.
 - Hvis karakteren bruger en form for list og snilde, tæller angrebet som et improviseret angreb, og der skal ruller initiativ (Sølvridderen har initiativ 1t10+7, mens karakteren har initiativ 1t10+4 (det er således en fordel for spilleren at bruge list, da spilleren derved kan få lov at slå først og vælte sin modstander af).
- Hvis Sølvridderen taber, lykønsker Sølvridderen vinderen og forærer denne en **Sortilla natlotus**.

Eventyrer, halving, helligfolk: Sølvridderen går ind i sit telt og henter tre flasker vin og sætter dem på bordet sammen med tre glas. I en af de tre flasker er en dødelig gift – der er tale om en hvidvin, en rødvin og en dessertvin. Den udfordrede skal skænke sig et glas og drikke det. Overlever man, har man klaret dysten.

- De tre flasker vin. Hvis den seneste vin, man har drukket er
 - Elverfyrstens vin: Den giftige vin er dessertvinden.
 - Sølvridderens rødvin: Den giftige vin er hvidvinden.
 - Skovens konges vin: Både den røde og den hvide vin er giftig.
 - Hvis man ikke har drukket nogen af ovennævnte vin: Den giftige vin er rødvinen.
- Hvis man drikker den giftige vin, skal man klare Resistens (gift) 12. Hvis det er succesfuldt, tager man 3t10 skade, og hvis det fejler, dør man. Testen er fejlet.
- Hvis man drikker den rigtige vin, lykønsker Sølvridderen vinderen og forærer denne en **Sortilla natlotus**.

Troldfolk, andre: Sølvridderen finder en skriftrulle frem fra et skjul under rustningen og læser følgende digt højt. Bagefter skal modstanderen recitere digtet i korrekt orden, men hvis man reciterer digtet forkert eller i forkert orden, brænder ordene på tungen.

- Digtet, som Sølvridderen reciterer: *Bare bringe skam at slås med en våbenløs modpart det var jo ikke spor fair mænd så ville sejren for jer*
- Ved hver fejl: Ordene flammer op i den talendes mund, og den talende tager 1t4 i skade for hvert forkert ord – ved forkert orden er det 1t4 for hvert ord i linjen!
- Den korrekte løsning: *Det var jo ikke spor fair at slås med en våbenløs modpart: / Så ville sejren for jer, mænd, bare bringe skam!*
- Fremsiger man digtet korrekt, lykønsker Sølvridderen vinderen og forærer denne en **Sortilla natlotus**.

Sølvridderens prøver er barske og farlige, men sølvridderen er underligt tolerant over list, snilde og småtricks, så spillerne kan bruge deres ressourcer til at finde løsninger eller omgå udfordringerne.

Rødvinen: Efter testen byder Sølvridderen på et glas rødvin og henter sølvbægre fra sit telt. Sølvridderens fortryllede rødvin smager af sommer og modne bær. **OBS:** Hvis eventyrerne fortæller, at de kommer fra Skovens konge, så byder Sølvridderen først på et glas rødvin, inden der dystes.

- Den fortryllede rødvin hælder, og den giver fordel på næste tjek, man foretager.

- *Skovens konge:* Hvis man tidligere har drukket Skovkongens dessertvin, bliver man pludseligt plørefuld (*ulempe* på aktiviteter), indtil man forlader elvernes hjørne af skoven.
- *Elverfyrsten:* Hvis man allerede har drukket af Elverfyrstens hvidvin, styrkes man af Sølvridderens rødvin, der fungerer som en dobbelt *helende trylledrik*.

Den mystiske vinter: Sølvridderen kender ikke årsagen til den mystiske vinter, men det gør Skovens herre.

Elverfyrsten: Hvis eventyrerne ikke har mødt fyrsten, kan Sølvridderen fortælle, at Skovens herre har sit hof ikke langt herfra, og at de vil nå dertil inden solnedgang. Sølvridderne betegner Elverfyrsten som *Skovens herre*.

S1 – Bjergskrånningen

- Møde: dværge (8 styk); åbent land

Forude ændrer skoven sig til åbent land, der snart munder ud i en stejl bjergskrånning. Lige uden for skoven sidder en flok lasede og udmarvede dværge ved bjergskrånningens fod. På jorden foran dem ligger deres sparsomme rejseudstyr og

nogle få rustne våben. I når at høre lidt af deres samtale, og I kan forstå, at de er faret vild og ikke ved, hvor de skal hen. Da I kommer nærmere samler dværgene frygtsomt deres våben op og gemmer sig bag et par klippeblokke.

Flokken af dværge er udvandret fra de vestlige egne af Hinterlandet, og de har slået lejr her midlertidigt, inden de fortsætter deres færd. De er forhutlede efter lange og hårde vandringer efter at deres hjem er blevet lagt i ruiner. Dværgene hedder Jari, Harr, Gloi, Billingr, Skirfir, Hepti, Hugstari og Nainn.

Bemærk: Dette møde er specielt, da det binder an til megascenariet på Fastaval 2016, hvor Dragen er begyndt at hærge ødemarken. Spillerne kan her få tips og tricks, som bliver relevant i til Fastaval.

Udveksling af informationer: Dværgene er på flugt fra Dragen i vest, som har brændt deres landsby af og drevet dem på flugt. Der er i alt 8 dværge, men da de er sultne og udmarvede er de bange for fremmede. Dværgene er til gengæld ivrige efter at høre, hvor de er henne og forsøger at tigge sig til mad, udstyr og våben. Udveksling af informationer giver mulighed for at høre rygter om Dragen og den egn, de boede i.

1t6	Rygte
1	Dragen er en ældgammel, rød drage. Flammer, ild og jern bider ikke på den, og den kan knægte folks vilje bare ved at kigge på dem. Få ikke øjenkontakt med den, og lyt ikke dens lokkende ord.
2	Den yngste dværg, Hepti, udbryder: Dragen har dusinvis af orker og hinterlændinge i sin sold, og det ser ud til at de arbejder sammen. Mange af hinterlændingene synes mest loyale ud af frygt for Dragen.
3	Dværgen med den brækkede arm, Skirfir: Vi mødte nogle andre eventyrere, der fortalte os om nogle aggressive elvere her i skoven. Pas på, med at gøre dem vrede (hans råd giver en +2 til parlay bonus til mødet ved P19).
4	En muskuløs og krigerisk dværg, Harr, erklærer højlydt, at han ved hvordan dragen skal dræbes. Frost og kulde! Hvis man kan mobilisere kulden i denne egn, vil man kunne svække og dræbe Dragen!
5	Dværgen Regin kan fortælle, at orkerne bevogter et ældgammelt tempel, og at i det tempel er en sølvport, som skjuler en våben, som Dragen frygter.
6	Ifølge oraklers udsagn beretter dværgen Nafir, at der en skjult skat bevogtet af en statue, som kun en messingsluge kan passere.

En gavmild gestus: Såfremt dværgene bliver udstyret med nye våben og proviant tilbyder den ældste dværg at tegne et kort over deres egn, som viser indgangen til landsbyens skatkammer.

- **Eventyrpoint:** Mødet med dværgene giver 100 point.

S2 – Det hule træ

- Mysterium; stien ender ved sumpet skovsø

I et område med tæt, mørk skov med knudrede træer og tornet krat løber stien forbi en sumpet skovsø, ca. 50 meter i

diameter. På den anden side står et vældigt, kroget egetræ på bredden med rødder som stikker ned i vandet. Der er en åbning i stammen, en lille meter i diameter, ca. en meter oppe. Fra åbningen strømmer et dæmpet, støvet, blåligt skær ud over søens vande (tilpas beskrivelsen til vejret og tiden på døgnnet). Søens vand bobler sumpet.

Det ligner en magisk verden gemt i et hult træ, men det er i virkeligheden en nederdrægtig skov-ånd i form af et træ, som prøver på at æde folk. Træet er gigantisk (ca. 5m i diameter), ældgamlet og kroget, selvom dets fulde størrelse ikke helt er til at indse, som det er skjult i krat og buskads ved søbredden.

At komme til det enorme træ: Eventyrerne kan kæmpe sig vej gennem krattet med sværd og økser med ca. en halv times hårdt arbejde, eller vade gennem det lave vand på et par minutter (det kræver et behændigheds-slag mod sværhed 6 for ikke at falde og blive gennemblødt og vride anklen for 1t4 skade).

Den mystiske åbning: Man skal stå lige foran træet for at se ordentligt ind i hullet, og det kan kun én af gangen. Man kan kun se blått skær og lidt blomster, med mindre man stikker overkroppen ind for at se ordentligt. Kæmper man sig gennem krattet om til træets bagside (det er fem meter i diameter) er der intet hul dér, og intet blått lys. Træet har en kraftig magisk aura af svært bestemmelig karakter.

Gennem hullets mørke træ-tunnel kan du se en lysning badet i et blåligt tusmørkeskær. Der er statuer af tre skikkelser (vist nok tre kvinder) hyldet i blomstrende ranker. Der er blomster i mange farver og størrelser overalt i det frodige græs. Skoven rundt omkring er mørk og vildsom. Duften af blomster er bedøvende.

Træet er et mægtigt væsen, af kødædende karakter, som dominerer hele området. Den som vover pelsen ved at stikke hovedet/overkroppen ind skal tage Resistens (viljestyrke) 17:

- **Succes!:** Vedkommende ser de slimede, klobesatte ranker som rækker ud for at trække dem ind. Det kræver Resistens (undvige) 12 for at kaste sig baglæns ud af hullet og undvige. Hvis man bliver grebet, kan man tage et Resistens (styrke) 15 og 2t6 skade for at bryde fri (én anden kan hjælpe med et styrke-tjek mod sværhed 10 for at give +2). Fejles, trækker træet sit offer ind. Det skærer et evt. reb over.
- **Fejlet!:** Beskriv malende den smukke lysning på den anden side for offeret og lad dem interagere med det (i ikke så lang tid). Beskriv for de andre hvordan kroppen bliver slap og glider ind i hullet. Et evt. reb brister efter et øjeblik, men en enkelt person som forsøger at fastholde offeret kan flå det ud med et Resistens (styrke) 20 (som gør 2t6 skade på offeret).

At redde ofret ud af træet: Hvis eventyrerne forsøger at gøre noget slemt ved træet efter at et offer er trukket ind (hvilket er vanskeligt pga. terrænet) siger en grufuld stemme fra træet „**JERES OFFER ER MODTAGET, GÅ NU MED MIN VELSIGNELSE!**“ Accepterer de, modtager de træets velsignelse: Indtil de forlader skoven, kan de slå to gange og vælge bedste resultat, når de ruller førstehjælps-terninger, og de kan rulle nu, gratis, fordi træet velsigner dem.

Truer de træet eller forsøger at købslå er det et Parlay-slag, hvor evnerne truende eller veltalende hjælper, og velpræsenterede slagøkser eller spektakulær ildmagi giver fordel på slaget. På 20+ spytter træet sit offer ud igen uden at protestere yderligere (som dog har taget 3t10 yderligere skade). På 15+ lokker træet med sin dejlige velsignelse og med guld. Det kan få en slimet ranke fra søen til at række dem en krukke med 60 guldstykker. Nægter eventyrerne, eller fejler de parlay-slaget men nægter at trække sig tilbage, og prøver de at angribe træet med store økser eller ild der er større end bare fakler, vil træet skrike skrækindjagende – Resistens (frygt) mod sværhed 14 for at undgå en times panisk flugt. Er der stadig folk med ild/store økser tilbage, spytter træet sit offer ud som beskrevet ovenfor. Andre midler bider ikke rigtig på træet, og forlader de det, vil det bruge sin magt over terrænet til at forhindre dem i at vende tilbage – eventyrerne kan ikke finde træet igen.

- **Eventyrpoint:** Mødet med træet giver 100 point; At opleve nogen blive slugt af træet giver 350 point.

S3 – Grotten bag vandfaldet

- Møde: grotteål (3), Mysterium, skjult hule bag vandfald

Forude kan I se, at landskabet åbner sig, og det tynder ud i skoven. Træerne erstattes af krat og buskads, og foran jer rejser sig en vældig klippevæg, som I skal lægge hovedet langt tilbage for at se toppen på. Skovens lyde erstattes helt af den højlydte plasken fra et vandfald, som stien ender ved. Ved foden af klippevæggen er en bred og dyb sø med klart rent vand, og hvor små grupper af fisk bevæger sig rundt, og fra vandfaldet kommer hele tiden mere vand til. I den sydlige ende af søen kan I se, en flodmunding. I har formodentlig fundet kilden til den flod, som løber gennem skoven.

Stien fører frem til en sø ved foden af en stejl klippe. Den højlydte plasken af vand, der skyller ned fra klippens top overdøver de fleste lyde i området. Bag vandfaldet er en skjult grotte, som ikke er synlig udefra, og som spillerne kun kan finde, hvis de aktivt erklærer, at de vil lede efter huler skjult bag vandfaldet.

Den skjulte indgang: Vandfaldet falder med en fast jævn kraft, og det har en bredde på ca. 1½ meter. Omtrent en meter over søens overflade midt i væggen bag vandfaldet er en grotteåbning på ca. en ½ meter. At klatre op imod vandfaldet for at nå åbningen er svært (klatretjek 20). Hver gang man fejler, tages 1t4 i skade fra udmattelse, rifter og koldt vand. Man kan nå frem til åbningen ved at klatre langs

siden af klippevæggen – men det skal gøres på den modsatte side af søen, så eventyrerne skal først krydse søen eller floden.

At klatre langs siden er muligt grundet en smal hylde og mange små sprækker og indhak – det er næsten, som om de er placeret med vilje og camoufleret som en del af klippesiden – og det kræver et klatretjek 8 at komme frem. Fejler det, falder man i søen.

Søen: Søen er ca. 10 meter dyb, og den rummer talrige små sprækker i klippesiderne, og flere steder rager lange, spidse klipper frem. Til trods for at vandet er klart, er der mange skjulesteder i søen. Der er et rigt fiskeliv, og søen er også hjemsted for **3 grotteål**.

At svømme i søen kræver svømmetjek 8, hvis situationen er stresset, eller man har sit udstyr med sig. Fejler det, med 4 eller mindre, tager man 1t6 i skade fra udmattelse og kommer frem, og fejler man med mere end 4, tager man 1t6 i skade fra udmattelse og begynder at synke. Det kræver et udholdenhedstjek 8 at komme op – fejler det, tager man 1t6 i skade fra udmattelse og skal prøve igen. Fejler det tre gange, drukner man. Andre svømmere, der ikke har fejlet deres tjeks, kan ved succesfuldt svømmetjek 8 give den druknende en +4 bonus.

Grottegangen: Bag vandfaldet er en smal grottegang, som er omtrent en halv meter bred (svært at klemme sig forbi hinanden) og som snor sig en del. Vandfaldet ekkoer voldsomt i gangen (man kan ikke snakke sammen), og der er et ujævnt lys udefra. Gulvet, væggene og luften er fugtige af tusindvis af bittesmå dråber fra vandet. Efter omtrent 5 m fører grottegangen ind til en grotte.

Grotten: Grotten er en naturlig og fugtig hule, hvis vægge glinser af fugten fra vandfaldet. Der er et konstant ekko fra vandfaldets brøl, og man kan kun tale sammen, hvis der tales højlydt. Grotten er ujævn, og den rummer mange sprækker, den er omtrent 10m dyb og 6m bred. Oppe under loftet kan man se drypsten, og på gulvet er ved at danne sig deres modparter. Midt på gulvet foran en besynderlig stensokkel ligger et skelet iført et læderkyrads, et rustent sværd, en rusten daggert, et ødelagt skjold og en pung med 40 sølvstykker og et **fortryllet stearinlys (Vækkelys)**. Skelettet hoved ligger et lille stykke derfra, og dødsårsagen synes at være halshugning med en meget skarp klinge. Kraniet har en guld tand (1 guld stykke).

Soklen: Midt i grotten en en besynderlig stensokkel. Den er omtrent 75cm høj og 30cm på hver side. Soklen er skåret med stor præcision, og der er ingen mærker efter værktøj.

Soklen summer af en ukendt kraft, når man rører ved den. På dens forside en *gylden metalplade*: Pladen er ca. 11cm x 15cm og synes at være lavet af guld. I pladen er indgraveringen af en nøgen mand og en nøgen kvinde, der står side om side, og omkring dem er flere streger, der er lavet med omhu, men deres betydning er uklar. Det virker som om pladen er blevet delt i to, og at der mangler dens venstre halvdel. Over metalpladen siden en *rød krystal*, som er fæstnet i stenens flade.

Den røde krystals fælde: Hver gang man forsøger at fjerne pladen eller krystallen, står en rød stråle ud fra krystallen. Strålen skærer hele vejen fra krystallen ud til klippevæggen og svinger hurtigt fra den ene væg til den anden væg – enhver, der i området omkring krystallen skal foretage et resistens (undvige) 12. Hvis det er succesfuldt, når de at springe uskadt til side. Hvis det fejler med mere end 6, skærer strålen gennem ofret, der skæres helt over og dør. Hvis det fejler med 6 eller mindre, rammes man af strålen for 3t10 i skade, og hvis karakteren er dør, er hovedet kappet af, og hvis karakteren overlever er noget af kroppen skåret af (en fod, en hånd, et øre etc.). Strålen aktiveres kun, hvis man forsøger at fjerne eller beskadige krystallen eller pladen – hvis man bare rører ved det, sker der ingen ting.

Krystallen og pladen kræver hver et styrketjek 14 at få løs. Bag dem begge er nogle besynderlige metaltråde, der forsvinder ind i et hulrum i soklen. Krystallen er 12 guld værd, pladen er 5 guld værd. Fjernes de, kan soklens hemmelighed ikke afsløres.

Soklens hemmelighed: Hvis man rører ved soklen og lader dens vibrationer påvirke en (i stedet for straks at trække hånden til sig), vil man den følgende nat have en besynderlig drøm om at svæve i et uendeligt rum omgivet af små lysende prikker, og nogle gange kommer flammende ildkugler sejlene forbi i mørket, og omkring dem spinder små klynger af farvede kugler. Den følgende morgen har fået permanent +1 visdom – denne effekt kan kun opnås en gang.

Den anden plade: Hvis den manglende plade anbringes i forlængelse af pladen, begynder soklen at rumle, og derefter glider den ned i bunden af grotten. Øjeblikket efter glider en besynderlig metalsøjle af ukendt oprindelse og håndværk frem på 1½ meter i længden, som ender i en slags tang, der holder om en gylden disc (30cm diameter) i hvilken, der er graveret sære mønstre. Øjeblikket efter begynder disken at rotere, og luften fyldes med lydende af utallige stemmer, der taler ukendte og fremmede sprog. Efter nogle minutter stopper disken. Den kan nu fjernes – disken er 15 guld værd.

- **Eventyrpoint:** At udforske grotten – 100 point; at opleve krystalstråleffekt – 350 point; at undersøge soklen – 100 point; at opleve den besynderlige drøm – 75 point; at opleve diskens budskab – 150 eventyrpoint; hvis en spiller gennemskuer pladen/disken – 200 eventyrpoint til den spiller alene.

S4 – Alfekongens hof

- Møde: Elverfyrsten; lysning for enden af sti

I ankommer til en lysning omgivet af høje slanke træer. Solen er næsten forsvundet i horisonten, og skyggerne er blevet lange. Luften er fyldt med aftenens dug, og i det fjerne kan I høre gøgen kukke. I lysningen er adskillige pavilliontelte med blå og gyldne striber. Mellem dem er bål, og ved bålet er en tronstol formet af blomstrende grene, hvorpå en dunkel skikkelse sidder. Rundt om i lejren og ved bålet ser I skovelvære gå rundt i deres grønne klæder bevæbnet med buer.

Her holder Elverfyrsten hof i en lejr, som flytter sig med månens faser rundt i skoven. Elverfyrsten er et magtfuld men flygtig skikkelse, der ikke helt befinder sig i de dødeliges verden, men i stedet holder til på kanten til Søvnens rige, og når man besøger Elverfyrstens hof, træder man ubemærket ind i dette grænseland. I området omkring lejren er der adskillige elvervagter, der vogter over området med deres buer. Elverne har for længst opdaget eventyrerne i området, og de bliver derfor ikke overrasket over deres tilstedeværelse.

Elverfyrsten: Elverfyrsten er et ældgammelt og magtfuld væsen, der er tidsløs, så længe denne befinder sig i skoven. Elverfyrsten har bleg hvidlig grøn hud med grøn teint og ravfarvede øjne. I Elverfyrsten skygge kan man ane stjernehimlen. Elverfyrsten er iført smukke grønne og gyldne klæder, der på fyrstens bud kan forvandle sig til et magisk panser. Elverfyrsten præsenterer sig aldrig med navn, men bruger allerhøjest sin titel om sig selv. Elverfyrsten mestrer elvertrolddom og har fuld kontrol med lysningen, og hvis det på nogen måde kommer til kamp, lader elverfyrsten sine gæster vågne og opdage, at deres møde med ham, har fundet sted i søvnens rige.

Skumring: Hvor Elverfyrstens lejr er, er det altid skumring. Solen er næsten forsvundet ude i horisonten, skyggerne er blevet lange, og aftenen er blevet behageligt kølig. I det fjerne kan man høre gøgen kukke. Eventyrerne kan ikke undgå at bemærke, hvordan det pludselig er blevet aften, uanset hvad tid på døgnet, de trådte ind i lejren.

Søvnens rige: I det eventyrerne trådte ind i lejren, er de i virkeligheden faldet i en fortryllet søvn på et sikkert sted. Når de forlader lejren, bliver sendt bort af Elverfyrsten eller bliver til gene for elverfyrsten vågner de pludselig i en tom lysning, og det er blevet daggry.

Mødet med elverfyrsten: Da eventyrerne ankommer til lejren, bliver de budt velkommen af elverfyrstens opvarter, der fører dem til elverfyrsten, hvor de bedes præsentere sig og deres ærinde. Imens serverer opvarteren dem på kølig hvidvin.

Hvidvinen: Den kølige hvidvin smager af sommer og søde bær.

- Når man indtager Elverfyrstens fortryllede hvidvin føler man sig opstemt, veltalende og musiksk – der er +4 bonus på parlay-handlinger, så længe man taler i rim (dvs. spilleren skal rime sine sætninger), i de næste fire timer.
- Hvis man først har indtaget Sølvridderens rødvin: Man falder pludseligt i en tung søvn, som man ikke kan vækkes fra. I stedet vågner man, når resten af gruppen forlader Elverfyrstens hof og selv vågner.
- Hvis man først har indtaget Skovens kongens dessertvin: Den drikkende undergår en magisk forvandling ud fra følgende tabel: 1-2) Al hår på kroppen forvandles til grønne blade (+2 bonus til skjul i skov og krat; -2 bonus til parlay med civiliserede væsner) 3-4) Al hud forvandles til hård bark (+2 forsvarsbonus, -2 bonus på bevægelse, balance og behændighed grundet stive lemmer) 5-6) Fra hovedbunden springer kbviste med grønne blade og fra fødderne et rodnet (Er der sollys og jordbund, kan man slå rod og suge næring i stedet for at spise og drikke; rødderne giver slip jorden, når man løfter fødderne; -2 på sansetjeks, da man er konstant distraheret af sollys og jordbund). Hver dag ved daggry, kan den forvandlede foretage et Resistens (elvermagi) 8. Hvis det er succesfuldt, forsvinder fortryllesen igen.

Den mystiske vinter: Hvis eventyrerne spørger, forklarer Elverfyrsten: Vinteren kommer fra en anden verden. Der er åbnet en port mellem vores og et andet sted, og gennem den port strømmer vinteren. Det er ikke en forbandelse, og det ikke noget, som heksene i Heksens hule kan fjerne. Vi frygter for, at vinteren vil forskubbe balancen i skoven og vække en slumrende fjende, hvis minde vi har stræbt efter at udviske. *Skovens konge:* Skovens konge er min blodsbror,

og han står under min beskyttelse. Hvad end løfter, han har givet jer, er de ikke gældende.

Hvis eventyrerne vil have en tjeneste eller lignende fra Elverfyrsten, beder Elverfyrsten dem om en *sortlilla lotus*, og hvis de ikke har en, bliver de peget i retning af Prøvelsernes plads (M30).

S5 – Den skyggefulde lysning – Skovens konge

Stien, I følger, er omgivet af høje, bladfyldte træer, der fylder området med skygger, og luften omkring jer sval og kølig.

Omkring jer er fuglesang og insekters summen, og i det fjerne kan i høre den brusende lyd af en flod. Efter kort tid ankommer I til en stor skyggefuld lysning, hvor der er en enorm træstub i midten på omkring tre meter i diameter, og omkring træstubben er samlet en flok væsner, der bruger stubben som en slags bord. Der er flasker og vinglas, og fra deres snøvlende stemmer og klodsede sang, lader det til, at de har fået en del at drikke.

Denne plads er hjemsted for "Skovens konge", som er den selvvalgte titel, som Elverfyrstens tossede blodsbror bærer. Den enormt brede træstub fungerer, som højbord for "Skovens konge", der holder hof for andre af skovens væsner, som føler sig hjemme i den kuldrede fyrstebrors selskab – de er alle lidt sære ... men venlige ... men sære ... og lidt venlige.

"Skovens konge" præsenterer sig som Skovens mægtige konge og hersker, og han vil byde eventyrerne velkommen til sit hof, byde dem på kølig dessertvin, og derefter spørge til, hvad deres ærinde er. Han vil løbende afbryde eventyrernes udsagn med små mishagsudbrud, hvorefter den talende kanin, Hr. Regnskabsfører, forsigtigt vil hviske til eventyrerne forklarende dem vil protokol, de har brudt, og hvad de skal gøre for at rette op på fornærmelsen af Hans Majestæt.

Dessertvinen: Den svale dessertvin smager af sommer og friske bær. Skovens konges fortryllede dessertvin giver folk 1t6 dyretræk (øre, hale, næse, øjne, hår, klør, fødder etc.) fra et af følgende dyr (lad spilleren vælge): ræv, egern, grævling, odder, bæver, rotte, kanin, hare, hjort. Effekten er permanent, og hvis karakteren får 4 eller flere træk, stiger et vilkårligt evnetal med 1 point. Hvis man har drukket først elverfyrstens hvidvin og sølvridderens rødvin, så påvirkes man ikke af Skovens konges dessertvin.

Oplysninger:

- *Den mystiske vinter:* Hvis eventyrerne spørger, så slår Skovens konge ud med armene og forklarer, at det er bare årstiderne, der er lidt tummelumske, og vinteren skal nok finde tilbage på sin plads.
- *Prøvelsen:* Skaf en sortlilla natlotus (kan vindes ved M30). Hvis heltene allerede har udført denne opgave og fortæller dette til Skovens konge, forlanger denne i stedet at heltene skal underholde Skovens konges hof med en sang – bed spillerne opdigte og syng en sang til Skovens konges hæder.
- *Belønningen:* Får heltene udført Skovens konges prøve, meddeler Skovens konge, at han er taknemmelig for deres indsats, men hans blodsbror, Elverfyrsten, ikke vil lade ham invitere gæster til Elverfyrstens bal, så han kan desværre ikke give heltene den lovede belønning, men de er velkomne til at drikke og feste til solopgang her og nu hos Skovens konge.
- *Hvem er Elverfyrsten?:* Elverfyrsten er blodsbror, og den mægtige herre over skoven, når den sover.

Ved kamp vil Skovens konge og hof forsøge at flygte ud i skoven. Angribes "Skovens konge", opnår man fjendskab med skovens elvere og deres allierede, og medmindre man kan formilde Elverfyrsten (lokation S4) med fornemme gaver og passende undskyldninger, kan man ikke få nogen hjælp fra elverne og Elverfyrsten og deres allierede, og har man dræbt Skovens konge, vil skovelverne og Sølvridderne bekrige en.

S6 – Khurans tårn

Se appendikset med Khurans tårn. Khurans tårn er et sideeventyr i sig selv – og det giver adgang til scenariet Dragedræberens grav, hvis et eksemplar af scenariet er til rådighed. Khurans tårn bevæger sig fra sted til sted, og det kan dukke op andre steder i Skoven.

S7 – Højen

- **Møde:** Ensom dødning; skjult hule for enden af sti

Stien fører jer frem til en lysning, og midt i lysning er græsklædt høj. På dens top står tunge, grå sten, og her har de stået i evigheder. På jorden omkring højen ligger adskillige skeletter groet til med ukrudt.

Lysningen er fredelig og et behageligt sted, og det eneste, der forstyrrer det behagelige indtryk er de mange skeletter. Der er mindst 20 spredt rundt om, men de har ligget der

længe, og deres ejendele er forgået eller rustet bort – man kan dog være heldig at finde to spader.

Hvis man ruller den tunge jættesten på højens top til side (kræver 40 styrkepoint, maks 4 personer) afslører sig en åbning, eller hvis man graver sig ind i gravhøjen om dagen, finder man i højens indre et gravkammer. På en simpelt udskåret stentrone sidder højens beboer, **ensom døddning**, mens århundrederne glider forbi. Når højens beboer forstyrres, springer denne straks til live.

Ved nattetide rulles jættestenen på højens top til side nedefra. Under stenen er en skakt, som fører ned i gravhøjen. Gravhøjens beboer forlader nu højen for at strejfe omkring og finde sig selskab til at få tiden til at gå i gravhøjen. Beboeren vil forsøge at kidnappe sig en med sig ned i højen som selskab.

Omkring tronstolen er samlet en masse gravgaver, der er dækket af støv, og ser ud til ikke at have været rørt i århundreder. I højen ligger også knoglerne fra flere lig, og de synes at have været her længe, men ikke lige så længe som gravgaverne eller højens beboer. Højens beboer er en ældgammel krigerkonge, hvis navn er gået tabt, som ikke kan finde hvile, og som savner selskab. Han er interesseret i at blive underholdt, og hvis man kan underholde ham en hel nat med historier og sange, slipper han sin gæst fri (karismatjek 16), og fejler det, bliver man der til næste nat, hvor man kan forsøge igen (eller dø af sult og tørst).

Gravgaverne: 3 irrede bronzekedler med rester af indtørrede korn (15 sølv stykket), 57 sorte sølvstykker, 11 beskidte guldstykker, rusten sværdske, læder rådnat bort men tilbageværende sølvspænder (20 sølv), prangende, irret

bronzehjelm med støvede rester af hanekam af farvede fjer (60 sølv; hvis hjelmens hanekam restaureres er hjelmen 100 sølv værd), knoglerne af en hest med rester af sadel, bidsel og remme, 6 forseglede lerkrukker med indtørrede rester af primitiv øl og et **elversværd**.

- **Eventyrpoint:** for at udforske lunden – 50 point; for at udforske gravkammeret 100 point.

PS1 – Helligkilden

- Under

I kan forude høre højlydte plaskende lyde, og stien i følger fører jer gennem ujævnt klipperigt terræn. Overalt stikker klippeflader frem af jorden, og mellem dem vokser buske og træer. Længere fremme kan I se en klippevæg i hvilken, der er udskåret et stort stenansigt. Fra ansigtets mund fosser vand og strømmer af sted gennem skoven som en kilde.

Eventyrerne er ankommet til en fortryllet kilde, der enten medfører gode eller dårlige ting.

Stenansigtet: Udskåret i den grå-sortede klippe, og udformet som en gammel mands ansigt med skæg og skaldepande og munden på vid gab. Fra den vidt åbne mund fosser vand ud og lander i et lille basin på en halvanden meter i diameter, hvorfra det strømmer af sted gennem skoven.

Kilden: Når man drikker direkte af kildevandet, sker der mærkelige ting. Hver karakter kan påvirkes en gang på en mission. Brug tabellen til at se, hvad der sker.

- Eventyrpoint: Hvis man udforsker området – 100 eventyrpoint. oplever kildens effekt – 100 point.

1t8	effekt
1	Stemmen bliver klar, gennemtrængende og magtfuld – og det bliver svært at tie stille. Karakteren har <i>fordel</i> på sang og på parlay, hvor sang bliver brugt, og <i>ulempe</i> på at snige sig, gemme sig og tie stille. Effekten varer, indtil man drikker vin eller forlader skoven.
2	Huden begynder at gløde sølvernt, og det kilder en smule. I de næste 1t6 timer fungerer karakteren som sin egen lyskilde
3	Vandet har en besynderlig hindbærsmag, og ganen kilder en smule. Trylledrikke indtaget fra nu og til solopgang har den dobbelt varighed – undagen helbredende drikke, som i stedet heler med dobbelt effekt. Til gengæld smager alle væsker i samme periode som fesen hindbærssaftvand.
4	Vandet smager fladt og intetsigende. Til gengæld værdsætter man jord og klipper langt mere end før. Man får enden til at stå, så hvis begge fødder er plantet på jorden, kan man ikke væltes omkuld, hvis man ikke vil det, og man går man langsomt, kan man gå på selv lodrette klippe og jordvægge. Effekten varer indtil solopgang, eller indtil man forlader en grotte.
5	Vandet smager lidt af roser. Den næste person, som man kender i forvejen, som man får øje på, forelsker man sig vildt og voldsomt i. Man får en trang til at udgyde kærlighedsdigte og kaste sig i døden for sin elskede. Effekten varer 1 time.
6	Øjnene mister deres farve, og indtil solnedgang eller solopgang har man sort/hvid syn, hvor farver er helt væk, men til gengæld har man (hvis nat) nattesyn eller (hvis dag) fordel på sansestjeks, der involverer at få øje på ting.
7	Vandet har en brændende smag, og i de næste par minutter står damp ud af ørerne på personen, som bliver brændende varm og lider af kraftige smerter. Når effekten fortager sig, er personen forvandlet. En vilkårlig evne er gået 2 point op, og en anden er gået 1 point ned. Effekten er permanent.
8	Vandet smager køligt og lidt af jern. Pludselig udglattes vedkommende hud – alle ar og skrammer, rynker, mærker, piercinger og tatoveringer forsvinder. Vedkommende heler desuden to førstehjælpsterner.

PS2 – Dammen – Vest (Også M20 – stien mellem P31 og P32)

- Møde: Lygtefolk; Et lille stykke væk fra stien

Ikke langt borte kan I høre lyden af plaskende vand, og forude kan I se høje siv og dunhammere, som vokser ved bredden til en lille dam. Inde mellem sivene aner I lys, og snart ser I gyldne lys hoppe og danse fulgt af en perlede livlig latter. Det er Levende lys eller rettere lygtemænd. De levende flammer stopper op, nogle hængende i luften, andre lander på grene og rødder, og de vender deres opmærksomhed mod jer.

Lygtefolket er levende flammer. De er både harmløse og meget farlige væsener. De er drevet af nysgerrighed, og de flagrer gennem skoven forstyrrende beboerne med deres sære og fjollede spørgsmål. Skovens væsner har for længst lært at tolerere de flyvske flammer, men ikke alle eventyrere ved bedre. Overfaldes lygtefolket vil de gøre brug af deres fortryllelser og derefter stikke af – *fordi lygtefolk er, som de er, har de i modsætning til andre væsener ingen stats, og man kan ikke komme til at kæmpe imod dem.* Bemærk dette møde er magen til mødet med M20 – det er muligt at møde lygtemændene to steder i skoven.

At forhandle med lygtefolket: Lygtefolket er til falds for gaver. Skænker man dem guld og guldsinnende skatte, vil de guide folk ad hemmelige stier til andre områder, og hvis man skænker dem sølv og sølvskinnende skatte, vil de dele deres oplysninger. For hvert guldstykke skænket efter det første, er der +1 på forhandlingstjekkiet (maks +4), og for hver fem sølvstykker skænket efter det første, er der +1 på forhandlingstjekkiet (maks +4). Sværhedsgraden af forhandlingstjekkiet er 12.

Hvad lygtefolket ved: Lygtefolkene kender til skovens beboere, men de har glemt mange af skovens hemmeligheder igen. De ved, at skovens træer kan være meget mere levende end man aner, og langt mere farlige end man. De ved, at skoven beskyttes af Skovgnomerne, som bor ved træernes fødder, og uden skovgnomer vil skoven dø. De ved, at vinteren kommer fra en anden verden, og den verden er trængt ind i skoven, og at der ikke er noget, som har formået at standse den, og vinterens portal er ved dammen, men det er det rene selvmord at gå igennem, hvis man ikke har kuren mod frostens knude. De ved, at der sover en hær et skjult sted i skoven, og hæren venter på at blive vækket af en hærfører, og de ved, at jorden under træerne skjuler mange hemmeligheder.

Lygtefolkets hemmelige stier: Lygtefolket kan på magisk vis finde vej gennem skoven, som ingen andre levende væsener kan. Hvis man akkompagneres af lygtefolket, kan man blive ledt hvor som helst hen i skoven af fortryllede stier, men fornærmer man dem, efterlades man i de dybeste og giftigste mosehuller. Hvis heltene får forhandlet sig frem til en rute gennem skoven, kan de blive ledt sikkert hen, hvor de lyster, og ruten vil føre dem uden om mellemliggende steder. Uden lygtemændenes hjælp kan ruten ikke bruges eller genfindes.

I praksis beskriv hvorledes lygtefolket guider vore helte af smalle stier, hvor buske og træer vokser helt tæt op til stien, og hvordan når eventyrerne er ankommet, at stien bag dem ikke længere er der, og lygtemændene er borte efterladende eventyrerne et nyt sted i skoven.

- **Eventyrpoint:** At mødes og snakke med lygtefolket – 100 point; at blive ført af en lygtemand til et andet sted – 100 eventyrpoint; at blive ført til et mosehul eller lignende fare af en lygtemand – 150 eventyrpoint.

PS3 – Dammen – øst

Se appendikset Frostknuden for denne lokation.

Under normale forhold fører stien frem til en lille dam omgivet af høje siv og dunhammere. Ikke langt derfra kan man høre vandet fra en bæk. Denne del af dammen er voldsomt ramt af vinterudbrud. Der er et tykt lag sne, og frosten hænger i luften. Vandet på den nærmeste del af dammen er frosset. Området er ekstremt koldt, og det gør 1t4 i frostskaade hvert andet minut, man befinder sig området. Den tykke sne er svær at gå i, og det vil tage mindst 15 minutter at gå gennem området (7t4 skade) og 8 minutter til den nærmeste sti. Det vil tage en halv time at cirkel rundt om området og nå om til den fjerneste sti, men kun 15 minutter til den nærmeste sti.

PS4 – Korsvejen

- Mysterium

Stien I følger begynder at ændre karakter. Fra at have været en smal skovsti, der snor og vender sig om buske og træer, bliver den bredere og mere lige, nærmest som om det er en kejserlig landevej, I følger. Omkring jer åbner skoven op, og det tynder ud mellem træerne. Forude kan I en korsvej.

Hvis selskabet kommer fra nord: *Da I er kommet frem til korsvejen, kan I høre støj og larm fra stien mod øst. Nogen eller noget stort kommer løbende.*

Uanset om selskabet skjuler sig eller bliver stående, ser de en trolde komme rendene af stien. Trolde er panisk og på flugt, og medmindre eventyrerne hindrer den i at flygte, vil den ignorere dem og fortsætte sin flugt mod vest. Hvis eventyrerne hindrer trolde, vil den forsøge at fejle dem til side, mens den frygter for at "Ridderen" skal indhente den – den er på flugt fra Den Sølvne ridder, som har jagtet den siden daggry. Hvis trolde får lov at flygte, og eventyrerne bliver stående ved korsvejen, vil de nogle minutter senere opleve en kold vind fejle forbi dem, og mens vinden fejler forbi dem, kan de høre rustnings ringlen og hoves klapren.

Hvis selskabet kommer fra øst: *Da I er kommet frem til korsvejen, kan I mærke en kold vind fra nord, og med vinden kommer en tuden og hylene, som får det til at isne ned langs ryggen på jer. Øjeblikket efter hører I trampen, raslen og rumlen. Pludselig ud af ingenting marcherer en spøgelseshær forbi jer. I kan se gennem de talrige soldater, ryttere og heste, men I kan tydeligt også høre og mærke hæren marchere forbi jer. Soldaterne har alle alvorlige udtryk, de virker som veteraner, og de er ikklædt rustninger og skjolde, som I ikke har set før.*

Spøgelseshæren marcherer forbi eventyrerne ude at bemærke dem. Det tager en halv time førend den mystiske hær har passeret. Hvis man træder ind i hærskaen, angriber eller forhindrer den i at marchere, griber usynlige kræfter fat i karakteren, der trækkes med og bliver en del af den marcherende hær. Næste gang man oplever hæren marchere af sted, vil karakteren være blandt de marcherende ikklædt de klæder og rustning, som karakteren havde, da denne gik tabt. Karakteren kan forsøge at modstå med et Resistens (viljestyrke) 18. Succesfuldt, bliver karakteren fundet bevidstløs et lille stykke borte knugende en **spøgelsesklunge**. Hvis det fejler, ender karakteren som en del af optoget til evig tid.

Hvis selskabet kommer fra syd: *I takt med at I nærmer jer korsvejen, kan I se to skikkelser nærme sig fra nord, og de bliver tydeligere, kan I se, det er to sorte hunde. En kold vind fra nord kommer fejende, da I står over for de to sorte hunde.*

De to sorte hunde stopper et lille stykke foran heltene. De er overnaturlige væsner, der jager dødnings, der er undsluppet dødsriget. Hvis der er nogen dødnings blandt eventyrerne, vil de to sorte hunde gribe og slæbe dødningsen bort til dødsriget – og de blegner bort uden at eventyrerne kan gøre noget. Hvis der ikke er nogen dødnings, vil hundene kigge nysgerrigt på eventyrerne, og eventyrerne kan mærke, at det er som om de sorte hunde kigger ind i deres sjæle. Derefter blegner hundene bort, men hver gang

en eventyrer på resten af missionen falder til 2 livspoint eller færre, kan de se eller mærke de sorte hundes tilstedeværelse. *Hvis karakteren er døende (på negativ livspoint) eller død, vil hundene stikke med personen og trække vedkommende til Dødsriget – andre karakterer har en runde til at helbrede den døende karakter, eller er karakteren borte.*

Hvis selskabet kommer fra vest: *Som I nærmer jer korsvejen, kan I se en skikkelse komme ridende mod jer fra øst. I solens skær glimter rytteren imponerende, da både rytter og ganger er ikklædt metal fra top til tå. Da I kommet tættere på hinanden, bliver det tydeligt, at rytteren og hesten er ikklædt pladerustning, der glimter som sølv i solen. Rytteren stop op på den modsatte side af korsvejen.*

Ridderen er en **sølvridder** (se M30). Ridderen er ude og jage trolde, og ridderen antager, at eventyrerne er en del af dødningsene eller deres allierede, siden de er tilstede. Hvis eventyrerne peger ridderen i en retning, hvor der er en trolde, vil ridderen belønne dem for hjælpen og fra et skjul bag rustningen finde en pung med 5 guldmønter og **lykkemønt** frem og give dem det som tak. Hvis eventyrerne ikke kan pege i nogen retning eller peger et falsk sted hen, takker ridderen for deres indsats og rider af sted.

- **Eventyrpoint:** For at opleve en episode – 100 eventyrpoint

PS5 – Grusgraven

Stien fører jer frem til et område, hvor skoven åbner sig. Her deler stien sig og render i to nye retninger, og hvor skoven åbner sig, ser i en kæmpe grusgrav. Det er et stort område på flere hundrede meter på tværs, og hele vejen rundt vokser der træer og buske ud til kanten. Skråningerne er stejle grusvægge uden nogen tydelige holdepunkter, og der er måske ti meter eller mere ned. Bunden af grusgraven består hovedsageligt af rødtligt grus, men her og der er små vandpytter og omkring dem er noget sparsom vækst.

Området er ubeboet. Hvis man bruger en halv time, kan man finde et sted, hvor det er let at komme ned af skråningen. Hvis ikke kræver det et klatretjek 10 (+4 bonus hvis man reb), og fejler tjekket, slår man sig for 1t6 skade. Falder man hele vejen, gør det 4t6 skade.

- **Eventyrpoint:** 100 point for at udforske området.

Denne lokation er i scenarie 4 hjemsted for en særlig ruin.

P19 – Bro over åen

- Møde: Elvere (5 styk); Synlig; På stien

Ret forude ser I en elegant, hvid bro, der krydser over en brusende å. Skovens træer står tæt om broen, men alligevel er det som om, at broen er omgivet af en lysende vind. Da I nærmer jer, ser I en vagtsom og bevæbnet skovelfer holde øje med jer midt på broen.

Broen repræsenterer overgangen til et område af skoven, som elverne betragter som deres. På broen står skovelferen Xantalas, som er kommandant for en mindre gruppe, der beskytter broen mod det væld af fremmede, som er begyndt at udforske skoven, og i særdeleshed den mystiske vinter, som truer skoven. og som elverne mistænker de fremmede for at have bragt med sig (teknisk set skyldes det eventyrere, som dræbte isheksen og slap hendes kræfter løs, så helt forkert er elvernes mistanke ikke).

Xantalas er en selvsikker og arrogant elver, der afviser ethvert forsøg på at krydse broen og komme ind i elvernes domæne. Han anmoder strengt enhver om at vende om og gå tilbage den vej de kom fra. I buskene bag ved broen sidder **4 årvågne elverskytter** på vagt med deres buer. Såfremt deres kommandant giver tegn til forsvar affyrer elverne pile.

Den fortryllede bro: Broen er fortryllet med elvermagi, der skaber en fortryllet vind, som hænger konstant om broen og hele tiden kan mærkes. Tre gange om dagen, kan elverne påkalde sig en stormvind, som kan feje elvernes fjender af broen: Eventyrere og andre skal klare Resistens (styrke) 14 eller blive slynget af broen og tage 1t6 i skade.

At komme forbi broen: Kommandant Xantalas kan ikke bestikkes, men det er muligt at overtale ham med fornuftig tale eller med en succesfuld parlay-handling. Hvis eventyrerne har mødt dværgene ved S1 og henviser til dem, gives der +2 til parlay.

Kampen om broen: Hvis det kommer til kamp forsvarer elverne indædt broen, men de flygter ind i skoven, såfremt 2-3 elvere mister livet. Broen smal (2 personer bred), så det er kun muligt for to personer at angribe en modstander. Det er dog muligt at krydse åen med et behændighedstjek 8. Hvis tjekket fejler vælter man i vandet, tager 1t4 i skade, og ens tur går tabt.

Den mystiske vinter: Elverne kender ikke årsagen til den mystiske vinter, men den er en trussel, men de forventer at Skovens herre nok skal beskytte sit rige og sine undersåtter.

Skovens herre: Skovens herre er elvernes fyrste, og han holder til her i skoven. *Hvis elverne stoler på eventyrerne:* Gå af den nordlige sti for at finde ham. *Hvis elverne ikke stoler på eventyrerne:* Gå af den sydlige sti.

- **Eventyrpoint:** At møde elverne og udforske stedet – 100 point; At opleve broens trolddom – 100 eventyrpoint.



P30 – Den forladte vandmølle

- Møde: gobliner (11 styk); forfalden bygning ved stien

Fra stien kan I se ud over en stor, smuk skovsø omgivet af træer hele vejen rundt, som spejler sig i vandets overflade. Stien deler sig her, og to grene løber rundt langs søen, mens en tredje fører ind i skoven. Netop her løber en bæk fra søen ind gennem skoven. Bækken løber i bunden af en smal kløft omkring 2 meter dyb, som er lige til at hoppe hen over. Ved bækkenes munding på kanten til søen ligger en forladt gammel vandmølle, hvis møllehjul ikke har kørt i mange år.

Fra søen løber en smal bæk ind i skoven (bække er ikke aftegnede på kortet), og ved bækken er forfalden vandmølle. Vandmøllen er skjulested for en flok gobliner, der har forskanset sig og bruger stedet som deres base til røve rejsende i området: I møllens stue befinder sig **6 gobliner**, og **4 gobliner** gemmer sig nede i møllens "underhus", og **en goblin** gemmer sig ude ved bådene gemt under bådebroen. Hvis eventyrerne ignorerer møllen sker der intet, da goblinerne gerne vil skjule sig for deres omgivelser.

Vandmøllen er anbragt på skrænten til søen, hvor bækken har sin munding. Fra skrænten ned til vandets overflade er to meter. Ved bækkenes munding er et stort møllehjul, som er ramt af råd og ikke længere fungerer. Møllehuset er halvt på land og halvt ud over søen, hvor det er anbragt på pæle. Den halvdel af møllen, der rager ud over vandet, har et

underhus, der ikke er synligt inde fra land, men som "hænger" på undersiden af møllebygningen lige over vandkanten. I forlængelse af vandmøllen løber en gammel bådebro ud i søen.

Hoveddøren: Døren er blokeret på indesiden med store stykker tømmer (styrketjek 20 for at vælte). Goblinerne værende små, bruger en skjult lem i nederste del af døren, som de kravler igennem (sansetjek 8 for at opdage; styrketjek 12 for at få op; kravler man igennem, har goblinerne fordel på deres angreb, og man kan ikke bruge skjold eller behændighed).

Over hoveddøren har goblinerne anbragt en tung sten, som de tipper ned i hovedet på indtrængere – Resistens (undvige) 14 for ikke at blive ramt. Fejler det, tager med 1t10+2 skade.

Møllestuen: Vinduerne og hoveddøren er forskansede, og de eneste udgange er bagdøren, som fører ud til bådebroen, og det er åbningen i gulvet, der fører til møllekammeret. Goblinerne har deres sovepladser og deres skatte i møllestuen, som er deres opholdssted. Midt på gulvet er et ildbækken, som goblinerne bruger til at tilberede mad ved. Her er **6 gobliner**.

- **Kamp:** Goblinerne vil forsøge at skubbe modstandere ned gennem åbningen i gulvet. Improviseret angreb+4; skade: 0 + modstander skal forsøge at holde balancen (balancetjek 6 eller falde ned af trappen for 1t6 skade).

Langs den ene væg er opstillet sække med frugter, nødder og bær, som er begyndt at lugte sødligt. Der er en stabel brænde, to sække kul og en flaske olie.

- **Kamp:** Der er risiko for, at ildbækkenet bliver væltet omkuld og at de brændende gløder får fat i brændet og sækkene med kul. Hver gang en modstander dræbes med et hug, eller et angreb fejler med mere end 6, skal der foretages et balancetjek 8. Hvis det fejler, væltes det brændene bækken ud på gulvet, og runden efter begynder ilden at tage fat.
- **Brand:** Hvis det brænder, skal man hver runde klare Resistens (stamina) 14. Fejler det, tager man 1t4 skade fra røgen, og hvis et resistenstjek fejler, hoster man så voldsomt af røg, at man har *ulempe* på sansetjeks og angrebsrul, indtil man får trukket noget frisk luft. Branden vil konstant sprede sig og få huset til at gå op i flammer, indtil resterne styrter sammen og falder i søen.

Langs en anden væg har goblinerne en samling skind, pelse og beskidte strå, som udgør deres sengelejer (de er også brandbare), og mellem dem gemmer sig et låst træskrin (nøglen tilhører en goblin på jagt; dirke låse 10; bryde op 18), som indeholder et sølvspænde dekoreret med en ametyst (12 guld). I en tung trækiste ved døren til bådebroen er 9 klumper råsølv (samlet værdi 63 sølvstykker), to smukke kalenderstave (til at følge årets gang med; de er smukt håndværk og kan sælges for 2 guld stykket intakte) og tre glasvaser viklet i silke (hver vase er 3 guld værd intakte; silken er 2 guld værd intakt).

Møllekammeret: Åbningen i gulvet er en trappe, som fører ned i møllens "underhus", som hænger over vandet, og hvor der er enorme tandhjul i træ forbundet til møllehjulet, som er uden for møllen. Når møllehjulet er aktivt, drejer tandhjulene, og de driver en enorm stenkværn. Lige nu er maskineriet ikke brug, men rummet er fyldt med hjul, hjulstænger og lignende, som gør det vanskeligt at komme omkring (alle nærkampsangreb har *ulempe*, da man hele tiden rammer ind i maskineriet). Her er **4 gobliner**.

- **Trappen:** Er vakkelvorn, og hver gang nogen bevæger sig på den, skal de foretage et balancetjek 8. Hvis det fejler, falder trappen sammen under dem for 1t6 skade. Uden trappe kræver det et klatre eller springetjek 8 at komme op.

Bådebroen: Bådebroen er forfalden og ustabil. Pælene er mosklædte og mørnede, og brædderne ligger løst og er halv rådne. Skjult under broen er to små lavbundede både store nok til tre af dem eller et fuldvokset menneske samt **1 goblin**. Ethvert menneske- eller dværgestørrelse væsen, der bevæger sig på broen, skal hver runde klare et balancetjek 10 (fejler det med mere end 4: Man vælter i søen; fejler det med mindre end 4: noget af broen falder ned og man kommer ikke videre, men er ude af balance – fjender har fordel næste angreb). Hvis et angrebsrul fejler med mere end 6 ude på broen, falder man gennem og ned i søen.

- **Eventyrpoint:** At udforske møllestuen – 100 eventyrpoint. At udforske underhuset – 100 point.

P33 – Trolden under broen

Forude kan I se at stien deler sig, og hvor den deler sig er der en kløft med en bro over. Da I kommer nærmere, kan I se, at det er en dyb kløft, og i den klippefyldte bund bruser en flod af sted. De stejle sider i kløften er bevokset med krat og klipper rager frem flere steder. Langs flodens breder i bunden af kløften vokser sivene tæt. En bro fører over kløften, men

det er en smal, vakkelvorn træbro. Den mangler flere planker og virker ikke for solid. På den modsatte side af kløften, kan I se flere stier, der fører videre ind i skoven.

På denne strækning på flere hundrede meter i begge retninger flyder floden gennem en slugt med stejle sider. Gennem århundreder har vandet skåret sig gennem siderne. Der er 5m ned til bunden, og der er 20m over til den anden side. Buske og siv gro tæt på slugtens sider og langs flodkanten.

Slugten og floden: klatretjek 7 for at komme ned, 14 for at komme op; fejler et tjek med mindre end 4, kommer man ingen vegne, og med mere end 4, styrter man et stykke for 3t6 skade. Falder man den fulde distance tages 5t6 i skade. Falder man, ender man i en klipperig flod med kraftig strøm og bliver ført bort – svømmetjek 14 (ved succes kan man få fat i brinken og kravle op på klippesiden; fejlet med 4 eller mindre: tager 1t6 i skade fra udmattelse og klipper, mens man kæmper for at holde sin position; fejlet med mere end 4, tager 2t6 i skade og bliver ført med strømmen mod P5. Ankommer efter nogle minutter i det kolde vand ved Mxx, hvor man kan kravle i land – resten af gruppen vil først ankomme efter 30 minutter, hvis de går via stien.

Broen: Over slugten er en træbro i i en sørgelig forfatning. Den virker skrøbelig, men kan holde til at man krydser den en af gangen. Den knirker og knager uhyggeligt, når man bevæger sig ud på den. Broen er ca. 1 meter bred. Al voldsom bevægelse (kamp, løb) eller ekstra tyngde (flere personer, tungt lastet, ridedyr) får broen til at styrte sammen. Hvis broen styrter sammen, skal alle på broen klare et Resistens (undvige) 12. Hvis det er succesfuldt, får man kastet sig ind på land (50/50 for hvilken side, man ender på); hvis det fejler med 1-2, strander man ude på resterne af en vakkelvorn træstøtje, som truer med at vælte, og hvis det fejler med 3 eller mere, styrter man ned.

Trolden: På bunden af kløften skjult i den klipperige side under en klippehylde bor en mægtig **Klippetrold**. I sit skjul har klippetrolden en kæmpe jerngryde, brændsel og en solid jernkiste med en enorm lås, og nøglen er i klippetroldens bælte. Jerngryden er stor nok til at rumme to voksne mennesker.

Troldens kiste: Kisten er låst (dirketjek 12), vanskelig at åbne (styrketjek 16), og udstyret med en **fælde** (fortryllet alarm: Skinger stemme råber "Hjælp! Tyve! Tyve prøver at plyndre mig!" – og det lokker automatisk klippetrolden eller et omstrefjende væsen til; fælden kan opdages ved sværhedsgrad 12; demonteres 14). I kisten er 500

sølvmonter, **den fortryllede harpe Brisei**, og tre trylledrikke (**styrkedrik, helbredende drik, usynlighedsdrik**).

Mødet med klippetrolden: Når første eventyrer er nået et stykke ud på broen, rejser klippetrolden sig fra kløften under broen. Klippetrolden er ualmindelig stor, gammel og gnaven. Hans højde gør, at hans hoved er lidt over højden på eventyreren, der står på broen. Hans rækkevidde vil gøre det svært at undslippe eller overmande den. Trolden er sur over at nogen tramper på dens bro og kræver noget for at lade eventyreren passere en efter en.

Klippetrolden kan bestikkes med mad, historier eller løftet om at noget større kommer, som det næste. Sætter man trolden i udsigt at der kommer noget bedre, så SKAL der efterløgene stræbes efter at leve op til dette løfte – ellers bliver klippetrolden sur og vil smadre broen og den der står på den.

Metaplot:

- **Eventyrpoint:** For at udforske området – 100 eventyrpoint.

P35 – Ravn

- Mysterium/Møde

Afhængigt af hvilken sti eventyrerne kommer fra, hører de pludselig en ravn lette forude fra pejlemærket, og mens ravn flyver bort med hæse skrig, er det som, de hører den sige noget.

Forude kan I se en ældgammel, mosklædt, opretstående sten, og netop som I nærmer jer, hører I vingeslag og ser en kulsort ravn rejse sig mod himlen og flyve bort ind over træerne. Mens den flyver bort, kan I høre dens hæse skrig, og det er næsten som om, den siger [indsæt tekst]

- [Hvis de kommer fra P38] **Død! Død! Frost** kommer! Frost fra nord!
 - Hvis eventyrerne går mod nord, møder de en **frostknude**.
- [Hvis de kommer fra P36] **Død! Død! Døden** vandrer mod aftenlandet!
 - Hvis eventyrerne går mod vest, møder de nogle minutter senere et **pestbefængt offer**.
- [Hvis de kommer fra P34] **Død! Død! Døden** vandrer mod syd!
 - Hvis eventyrerne går mod syd, møder de et par minutter senere et omstrefjende væsen.

- [Hvis de kommer fra P30] *Død! Død! Jægerne kommer med solen!*
 - Hvis eventyrerne går mod øst, møder de kort efter 6 orker samt 3 ulvebæster.

Pestbefængt offer

Forude på stien ser I sært syn. På jorden ligger en hest og en mand, de har bylder og store åbne sår på deres kroppe, og hen over dem står en flimrende skikkelse omgivet af store, sorte fluer. Skikkelsen ligner manden på jorden, men er udstyret med en lang stok, der er højere end ham selv, og så er skikkelsen halvt gennemsigtig.

Hen over liget af manden og hesten er **en pestånd**, hvis værter er døde, og den søger nu nye ofre. Hesten har to saddeltasker, der rummer 6 dagsrationer, et reb, tæppe og fyrtøj. Manden har en pung med 39 sølvstykker, et læderkyrads, kortsværd og daggert på sig.

- **Eventyrpoint:** 100 point for at opleve ravnens varsel.

P38 – Mindesøjlen

- Møde: Spøgelse

Da I nærmer jer et pejlemærke i form af en gammel stensøjle, hvor stien deler sig i to nye stier, hører I paniske skrig, da en lille pige på måske 7-8 år iført en kappe kommer løbende imod jer fra den ene sti. Hun er helt bleg af rædsel, og hendes ansigt er fyldt med angst. "Hjælp mig! Hjælp mig!" nærmest græder hun, mens hun løber jer i møde.

Den lille pige er *Avana*, og hun er blevet væk fra sine forældre (Claudius og Honoria). De har fortalt hende, at hun skal finde stenpælen og vente på dem her, men hun blev utålmodig og gik ud for at finde dem. I stedet fandt hun en flok orker, som satte efter hende, og hun flygtede tilbage hertil, og her rendte hun ind i heltene. Hun er panisk, vejrbitd og kold.

Avana er i virkeligheden et spøgelse, der hjem søger stensøjlen. Hun er bundet til stedet, og kan ikke forlade det mere end omtrent 10m. Hun kan foregive, at hun har en fysisk krop, men den vil altid være lidt bleg og kold. Avana lever af livskraft og varme fra de levende, og hendes mål er at holde så længe som muligt på de levende, der gæster hende (f.eks. ved at bede dem passe på hende, indtil hendes forældre kommer, eller orkerne er borte).

Stensøjlen er en grå søjle, vejrbitd og slidt. Den er omtrent 1½m høj, 10cm i diameter, og dekoreret med simple geometriske mønstre. Et kundskabstjek 12 indikerer, at mønstrene kunne være symboler for død, efterliv og advarsel, men de er for slidte til at sige det med sikkerhed. Ved foden af søjlen begravet et godt stykke nede, er skelettet af Avana, som blev begravet her for mere end 100 år siden. Kun ved at destruere knoglerne eller genbegrave knoglerne ordenligt kan Avana stedes til hvile – indtil da vil hun genopstå hver daggy, hvis hun bliver besejret i kamp.

- **Eventyrpoint:** Udforskes området – 100 eventyrpoint.

Appendiks: Monstre og Biroller

Halvingen Bungo

Halvingen Bungo er en eventyrlysten halving, der synes at være tilsmilet af heldet og af De udødelige for til trods for hans middelmådige evner som eventyrer, har han formået at holde sig i live gennem talrige eventyr, selvom det ofte inkluderer, at han skal reddes.

Bungo er snakkelysten, og hans iver efter at fortælle historier og anekdoter, får ofte hans rejsefæller til at komme galt af sted.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3 (18 livspoint); Resistens 13; Morale 13; Angreb våben+0; Skade våben+0

Bungo snakker: Bungos snak kan forstyrre og irritere. Spilleleder kan tildele *ulempe* til et tjek (f.eks. at snige sig eller diplomatiske forhandlinger eller koncentration om at dirke en lås op) til situationer, hvor Bungos livlige snak kan forstyrre og irritere.

Crapulus af Bacchuskulten

Den fulde og fordrukne Crapulus er en ensom kultanfører for Bacchus-kulten, som grundet sit omdømme for vilde fester generelt ikke har et godt omdømme, og derfor hovedsageligt holder til uden for samfundene. Crapulus har ingen faste kultmedlemmer, og han er derfor alene det meste af tiden – og ifølge traditionen kan kultpladsen ikke lades alene, hvor Crapulus ikke kan forlade den. Til gengæld vil han gerne hjælpe med at indvie folk til sin kult – og derefter overlade ansvaret for helligdommen til dem, mens han stikker af.

- Forsvar 10; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12; Morale 12; Angreb kølle+1; Skade 1t6+1

Claudiana Empta

Claudiana Empta er en erfaren eventyrerske. Hun har været på mange færde i vildmarken, og hun er godt velbevandret særligt i skovområderne. Claudiana Empta foretrækker list i kamp, og hendes

foretrukne strategi er at skjule sig i kampens første runde og cirkle rundt om slagmarken, hvorefter hun springer ind og stikker sine fjender ned og hjælper sine allierede.

Hun er drevet om et ønske om hævn over Gnerl Hudflænsere og orkens brutale krigere, og hun vil følges loyalt med rejseselskabet, så længe der er en reel mulighed for hævn.

Hvis hun opnår hævn, vil hun som tak følges med rejseselskabet i et lille stykke tid (f.eks. 2-4 møder), hvorefter hun vil stikke af fra gruppen, når de er distraheret i kamp eller lignende tagende noget af gruppens skat med sig, som "løn" for sin assistance (enten en trylledrik eller et smykke til omkring 5-10 guld eller noget af stedets skat). I første omgang vil det sikkert se ud for eventyrerne, som om Claudiana bruger sin sædvanlige strategi, men snart nok dukker hun ikke op igen.

- Claudianas indledende manøvre: Forsvinder ud af syne – via en manøvre-handling gemmer hun sig og cirkler rundt om fjenden.
- Claudianas efterfølgende manøvre: Claudia sniger sig ind på fjenden og angriber med et rygstik.

Claudiana Emptas viden: Den mystiske vinter lader til at være koncentreret omkring den lille dam nær helligkilden. Orkerne er på krigsstien, og de bliver anført høvding Krakkin, men der er flere orker, som gerne vil gøre krav på titlen, og uden Krakkin til at holde dem samlet, vil gruppen hurtigt blive opslugt af interne magtkampe.

- Forsvar: Rustning+2; Tærskel 8; Sår 4 (20 livspoint); Resistens 12 (eller +2 bonus); Morale 14; Angreb våben+4; Skade våben

Rygstik: Når Claudia angriber uset, har hun *fordel* på angrebet, og hun gør våbnets skade +4.

Elverkommandant Xantalas

- Forsvar 16; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 15; Morale 15; Angreb: Kortsværd+9; skade 1t6+5

Elvernatur: Elverskytter har skarpe sanser, og de ser i måneskær, som var det dagslys. Elverskytter har +4 bonus til at skjule sig i skov.

Elverskytter

Elvere er slanke væsner, der har et særligt bånd til skove og trolddom. De er ferme bueskytter, og de har en naturlig mistro over for intelligensvæsner, der ikke bliver over 100 år.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 13; Morale 12; Angreb: Kortsværd+4; skade 1t6 eller Bue+8; skade 16+2

Bueskytte: Elverskytter kan skyde ind i kamp uden ulempe. Elverskytter kan aktivere deres våben effekt på terningkast på 19-20.

Elvernatur: Elverskytter har skarpe sanser, og de ser i måneskær, som var det dagslys. Elverskytter har +4 bonus til at skjule sig i skov.

Dvæрге

Dvæрге er lavstammede væsner med en nær tilknytning til jorden, de er ferme til smedekunst, og de har en mistro over for trolddom, som de naturligt kan modstå.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; skade 1t8.

Dværgenatur –dvæрге har en naturlig resistens over for trolddom og lignende. De kan desuden let afkode grotter og huler, som de udforsker.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.

Skovgnom

Bittesmå, brune væsner med store næser og venlige øjne, som på magisk vis bor ved træers rødder i fine små hjem. De plejer skove og er vigtige for skoves overlevelse. De er afholdt af skovens folk og forhadte af onde væsner som orker og gobliner.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 11; Angreb kniv+0; Skade 1t2

Orkerne i Den dybe, grumme skov

Orkerne er ondsindede væsner, der nyder ødelæggelse og at plyndre og hærger, og for dem er deres fjenders angstskrig liflig musik. Orkerne er muskuløse og tætbyggede, deres træk er grove, og i deres blik ulmer ondskaben. Deres kraftige kæbepartier skjuler omtrent deres spidse hjørnetænder, som dog ofte formår at titte frem. Luften omkring orker er tung med stanken af gammel sved, der blander sig med lugten af indtørret blod fra deres ofre.

De fleste orker er iklædt skind og læder, som de påsyr eller fastbinder metalskinner, som skal fungere som panser – og hver orks panser er forskelligt fra de andres, og ofte indrettet til at passe lige præcis den ene ork. De bærer læderstøvler tunge af nitter og søm, og orkerne er bevæbnede med tunge, klodsede klinger og køller, der ofte er dårligt balancerede, men til gengæld ser frygtelige og grumme ud. For orkerne opvejes våbnenes manglende duelighed af, at de mange spidser, kanter og tænder på våbnene gør bibringer de mere grumme sår.

Orkerne er ofte kujoner, når de er i undertal, og de ynder at kæmpe unfair og i overtal. Enhver god ork stræber efter at blive den næste leder, og orker er ofte plaget af interne stridigheder, hvor de slås eller strides om magten, og en større gruppering af orker kan ofte spredes ved at elimenere deres ledelse, da det vil splitte orkerne i mindre røverbander, der kun er farlige over de enkelte rejsende frem for at orkerne samlet i hære er trusler mod hele samfund.

Orkerne i den dybe grumme skov er samlet under høvding Krakkin, der formår at holde styr med på den gennem sit jerngreb, hvor rivaler let bliver henrettet, og orkerne ofte bliver delt op i mindre bander, der sendes ud i vildmarken for at plyndre og hæрге, hvilket distraherer dem fra at gå efter magten hjemme i lejren. Orkerne kan kendes på, at de alle bære høvding Krakkins tegn: En sort slange, der snor sig om en rød blodsdråbe.

De udødelige – i lighed med de fleste andre levende væsner tilbyder orkerne også de Udødelige. Særligt hædrer orkerne Yagrai, som ofte symboliseres ved slanger – sorte slanger, slanger, der snor sig ud af munden – og ikke sjældent har orkerne i deres lejr en slangekule, som de betragter som et helligt sted, hvor de kan skænke deres krigsfanger til Yagrai. Til gengæld lover Yagrai dem, at de kan vende tilbage til livet, hvis de er Yagrais favoritter og bliver dræbt. Det sker, at orker vender tilbage til livet efter tilsyneladende at have lidt voldsomme skader og banesår.

Orkernes natur – orkerne i den dybe, grumme skov er lettere at have med at gøre, hvis man appellerer til deres grådighed og bestikker dem med guld og skatte, og hvis man kan friste den enkelte bandes leder med drømme om at blive den nye høvding i stedet for høvdingen. På dette plan kan orkerne lige frem spilles ud i mod hinanden.

Orkvåben – *ubalanceret* (kun orker kan bruge våbenene uden at have -2 på angrebsrul; også halvorker påvirkes negativt); *grumme flænger* (på terningkast på 19-20 kan orken vælge at aktivere våbnets effekt: grum flænge – angrebet gør normal skade, men såret er sværere at hele: -2 på førstehjælpstjek på at hele sårene efter en kamp, hvor man blev såret af våbnet).

Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De har et

rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+2; Skade 1t8.

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

Orkhøvding Krakkin

Nogle orker aspirerer til mere end bare at hæрге og plyndre, og de kæmper sig vej gennem orkernes hierarkier, hvor mange over dem, ender deres dage med en daggert i ryggen for at gøre plads til de nye. Større, mere muskuløs og mere ondskabsfuld, samt djævelsk snedig er træk, der kendetegner orkhøvdinge.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 11; Morale 12; Angreb: sværd+5; Skade 1t8+3.

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

Krigsbrøl – orkledere kan opildne deres fæller med voldsomme krigsbrøl. Krigsbrøl er en parlay-handling, som kan ophæve en frygteffekt. Orkhøvdingen laver et tjek (1t20+4) mod det værdien af den handling, som skræmte orkerne. Hvis frygten ikke skyldes en magisk effekt, har orkhøvdingen *fordel* på sit tjek.

Ekstrem succes (19-20): Skamferende ar – orkhøvdingen tildeler sin modstander et skamferende ar. Modstanderen mister 1 karismapoint, og ofret har fremover *ulempe* på forsøg på at intimidere, true eller skræmme orker.

Orkløjtnant

- Kreshgal den Blodige
- Gnerl Hudflænser
- Brisk Øgleæder

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.

Krigsbrøl – orkledere kan opildne deres fæller med voldsomme krigsbrøl. Krigsbrøl er en parlay-handling, som kan ophæve en frygteffekt. Orkløjtanten laver et tjek (1t20+2) mod det værdien af den handling, som skræmte orkerne. Hvis frygten ikke skyldes en magisk effekt, har orkløjtanten *fordel* på sit tjek.

Orkkriger

Orker, der har overlevet mange togter, mod deres fjender er modigere, stærkere og farligere i kamp. De er orkstammernes krigere.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+3; Skade 1t8+1

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

Orkernes ulvebæster

Ulvebæster er ulvelignende monstre, som orkerne opforstre at jage for sig. De ligner misdannede ulve med gråsort pels fyldt med røde striber. Deres øjne gløder rødt af ondskab, og deres kæber rummer rækker af sylespidse tænder. De har en overnaturlig evne til at fylde deres fjender med frygt.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 12; Morale 12; Angreb: Bid+5; skade 1t6+1

Frygtens hyl: Når ulvebæster er på sporet af bytte og aktivt på jagt, kan de foretage deres uhyggelige jagthyl, der fylder levende væsner (orker undtaget) med frygt. Ved hvert møde under en jagt kan ulvebæsters tuden tvinge levende væsner til at foretage et Resistens (viljestyrke) 12; Hvis det fejler med mere end 6, flygter ofret panisk og har *ulempe* på angreb, hvis det kommer til kamp i fem minutter. Hvis det fejler med 6 eller mindre, fyldes ofret med angst,

og ofret har *ulempe* på angreb mod ulvebæsterne, indtil et angreb er succesfuldt.

Orkernes jagthunde

Orkernes jagthunde er hunde, der opfostres af de barbariske orker til jagt og til at pine og plage folk. De har et iltert temperament, og de er ikke til at stole på, da de som ofte venter på, at folk vender dem ryggen.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 12; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Orkernes kæmpe vildsvin

Udstyret med gråsort pels og stride børster og med lange krogede stødtænder er de enorme vildsvin, som orkerne bruger som ridedyr på størrelse med ponyer, og de er i stand til at trampe deres ofre til døde og sprætte dem op med deres lange stødtænder.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3 Resistens 10; Morale 10 (med orkrytter: 14); Angreb: Hugtænder+3; skade 1t8

Ekstrem succes (19-20): Spiddet – ofret rammes af de sylespidse hugtænder, og der graves en dyb flænge, der bløder voldsomt. Angrebet gør normal skade, og ofret mister 1t6 livspoint hver runde, indtil behandlet med førstehjælp (sværhedsgrad 8) eller magisk helbredelse (automatisk succes).

Kraftfuldt stormløb: Hvis et vildsvin rammer en modstander med et stormangreb, skal modstanderen klare et Resistens (balance)-tjek 8 eller blive slået omkuld. Hvis modstanderen slås omkuld, kan vildsvinet fortsætte sit stormløb og foretage et mere stormangreb, hvis der er en modstander mere inden for rækkevidde. Vildsvinet kan ikke opnå yderligere angreb.

Ogre

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

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

Ekstrem succes (18-20): Knusende slag – orens kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Goblin

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

- Forsvar 12; Tærskel 5; 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.

Klippetrold

Klippetrolde er enorme væsner, der er flere mand høje, og de er skabt af jorden, hvor ondsindet trolddom har mishandlet jord og klipper. De er jordfarvede, langsomme og dumme, og de er udstyret med en voldsom appetit og stor ondskab.

- Forsvar 11; Tærskel 17; Sår 9; Resistens 11 (Tykhudet: 17 mod fysiske angreb); Morale 11 (tykpanet 15; dum 7); Angreb: Næveslag+12; Skade 3t12

Trold

Trolde er store og grimme væsner, der er karakteriseret ved deres ringe intelligens, og hvor de er stærke nok til at flå et menneske i stykker, er de tilsvarende lette at narre. Trolde er dækket af kort, strid pels, deres øjne er mørke og ondsksfulde, de har en kort hale, der dækker over en rødlig ende, og fra deres store næser drypper en lind strøm af snot. Tænderne er gule og grimme af betændelse, men de er stadig syleskarpe. Trolde har

en ondsksfuld humor, og de ynder at pine levende væsner.

- Forsvar 11; Tærskel 14; Sår 6; Resistens 11 (Tykhudet: 16 mod fysiske angreb); Morale 11 (tykpanet 15; dum 7); Angreb: 2 klør+8; skade 1t8+3

Ekstrem succes (18-20): Skarpe tænder - trolden supplerer sine klør med et hurtigt bid fra dens sygdomsbefængte tænder: +1t10 skade + betændelse (resistens (sygdom) 10 eller svækket for en dag (ulempe på alle aktiviteter) eller indtil helbredt).

Trolde råder over to alternative angreb:

Grib og sving: trolden samler griber modstanderen og svinger modstanderen ind i en anden person: angreb+8; skade 1t8+svinge ofret (angreb+6 og både ofret og målet tager 1t8 i skade)

Fejende slag: trolden slynger en modstander gennem rummet med et mægtigt slag: angreb+8; skade 1t8+6+kast (1t6+5m; modstanderen er omtumlet og har *ulempe* indtil slutningen af næste runde).

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

Øglefolk

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

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

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

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

Calacorn Dak & Lenn

Calacormen er et stort, tohovedet øglevæsen. Dens krop er en stor klods med nogle relativt korte ben, mens dens hoveder rager godt op – begge rager godt op over to meter. Begge hoveder har hjelme – to forskellige hjelme – mens den på kroppen bærer en ringbrynje med en slagkofte over. Den bærer typisk en hellebard og har et sværd ved siden.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 5; Resistens 11 (Drage-magi 14); Morale 13; Angreb: Hellebard+7 eller Sværd+6; Skade 1t10+4 eller 1t8+2

Svær at fortrylle – To hoveder: Calacormen er svære at fortrylle, da trolddom skal binde begge hoveder. Magiske angreb, der påvirker en Calacorns vilje eller sind, foretages med *ulempe* (eller calacormen har *fordel* på at modstå trolddommen).

Årvågen: De to hoveder gør en calacorn har bedre chancer for at se sig for eller høre indtrængere. En calacorn har *fordel* på sansetjeks (eller modstandere har *ulempe* på at snige eller liste sig forbi calacormen).

Kobold

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

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

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandere og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling,

hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

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

Ente – levende træ Jarngam

Levende træer er besynderlige væsner. De holder til i skove, hvor de passer og plejer stillestående træer, og hvor andre ser vildnis, ser de velholdte haver. Enter har en tyk barkhud, der beskytter dem, og de nærer et had til brandstiftere og økser.

- Forsvar 17; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 12 (Ild 8); Morale 14 (ild 10); Angreb: 2 grene+6; skade 1t12+2

Camoufleret: Enter er svære at øjne i skove. Der er *ulempe* på sansetjeks på at øjne en ente, som ikke vil ses. En entes venner kan desuden skjule sig i dens krone.

Sårbar-ild: Ild gør +1 skade mod enter.

Strukturelle skader: Enter kan manifestere en voldsom styrke med et langsomt tempo, og med deres tilknytning til jorden har de en forståelse for jord, sten og tømmer, der gør dem i stand til at forvolde enorme mængder af skade på bygninger på kort tid. De kan vælte mure, tårne og des lige, når de sætter sig for det.

Humlefe

- Forsvar: 18, Tærskel: 4, Sår: 1, Morale: 8. Angreb: +1, 2t4-2 (min 0)

Antimagi: Magi fejler konsekvent inden for en radius af 10 m af humlefeen.

Teleportation: Humlefeen kan ved at koncentrere sig i 5 sek, teleportere op til 2 meter væk. Dette kan den gøre ca hvert 5 minut.

Kløe: Hvis en humlefe føler sig dårligt behandlet, kan den flyve rundt om forsmæderen, der skal foretage et resistensslag (udholdenhed) mod 16 – ellers får denne en irriterende kløe i 10 minutter. Hvis slaget fejles med mere end 8, er kløen så voldsom, at der er *ulempe* på alle slag, mens den står på.

Lejesoldater

Usignerede og bistre er de bedste ord til at beskrive lejesoldaterne. På deres læderrustning, lige over deres hjerte, har de alle malet en hvid ørneklø.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 10; Morale 14 (Se note om bestikkelse); Angreb: Sværd+4; Skade 1t6+3 eller spydstik+5; skade 1t4+2

Fange i net: To lejesoldater kan samlet gå til angreb mod en enkelt modstander. De laver et samlet angreb, og hvis det er succesfuldt, bliver ofret bundet på hænder og fødder, og fanget i et net af de to lejesoldater. Samarbejds-angreb+6; skade 3t4+9+vælte omkuld (ofret er fanget af de tre lejesoldater og kan ikke angribe; at bryde eller vride sig fri kræver behændighedstjek 14).

Bestikkelse: Eventyrerne kan bestikke lejesoldaterne. For en lejesoldat er penge langt vigtigere end ære. Derfor kan karaktererne bestikke lejesoldaterne. For hver 5 guld de tilbyder opnås en +2 bonus på forhandlingstjekket.

Dyr og monstrøse dyr

Stirge

Små, blodsugende insektlignende monstre, som med sylespidse næb forankrer sig på deres ofre og suger blodet af dem til stirgen er mæt eller ofret er dødt. Om dagen sover de i klynger i kroge oppe under lofter og andre steder, hvor de er svære at se. Om natten strejfer de omkring i sværme.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens: 13, Morale 21; Angreb: Stik+6; Skade: Blodsuger

Blodsuger: Stirgen sætter sig på sit offer og suger blod ud automatisk hver runde for 1t4 skade, indtil den har suget 8 livspoint eller en part er død.

Ildfugl

En flammende fugl, hvis vinger, krop og fjer er gyldne røde og gule, og når fuglen vil det, kan den forvandle sine flammende farve til egentlige

flammer. Ildfuglen har et vingspand på en meter, og den minder om en stor ørn.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12 (ild 20; vand 10); Morale 14 (vand 10); Angreb: Næb og klør+4; skade 2t4

Angrebsdyk: Ildfuglen kan angribe ved at dykke fra stor højde. Angrebet har *fordel*.

Flammende: Ildfuglen kan bryde i brand. Alle inden i nærkamp med den, tager automatisk 1t6 ildskade, når de angriber den eller bliver angrebet.

Sårbar: Vand skader ildfuglen, når den er *Flammende*. En vanddunk gør 1t6 skade – angrebet med tæller som improviseret angreb.

Sort vildsvin

Langt Større end normale vildsvin og med en tæt sort pels, med sylespidse lange hugtænder og med et olmts blik i øjnene, er de sorte vildsvin blandt de mest frygtede. Mange jægere påstår, at De udødelige har velsignet sorte vildsvin, og det bruges som undskyldning for ikke at jage dem.

- Forsvar 14; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12; Morale: 15, Flæns+7, 3t4+flænse.

Flænse: For hvert sår, der ikke er stoppet vha Førstehjælp, forbløder karakteren 2 skade per sår.

Giftslange

Kroppen er lang og slank, skællene er fordelt i røde og gule mønstre, og en lang kløftet tunge spiler ind og ud. Et par sylespidse hugtænder afslører sig, når slangen hvæsende åbner sin gab.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 11 (Gift 15; Drage-magi 12), Morale 11 (dyrisk); Angreb giftbid+5, skade 1t6+1+gift

Giftbid: Ofret skal klare et resistens(gift)-tjek 12. Fejler det, tager ofret 2t6 i skade. Er det succesfuldt, tager ofret 1t4 i skade.

At udvinde giften: Med et behændighedstjek 8 kan en dosis af slangens gift udvindes. Slangegift

(giftangreb+1 mod resistens, skade 1t6; giften kan smøres på våben. En dosis rummer nok til to klinger, og effekten holder til et angreb. Rammer klinger, ruller giftangreb mod ofrets resistens).

Bjørn

Brune bjørne holder til i skove, de er gode til at klatre og fiske, og de er nysgerrige rovdyr.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 11; Morale 12 (dyrisk); Angreb 2 poter+4, skade 1t8 eller 1 bid+6, skade 2t6

Vampyrflagermus

Vampyrflagermus er store flagermus. De er på størrelse med katte, og de har lange, sylspidse hugtænder, som lader dem drikke blod af deres ofre. De lever af frisk blod, som de tager fra dyr og humanoider, når de jager om natten. De jager typisk i store flokke, som sætter sig på et enkelt offer, som drænes for blod, hvorefter flokken vender tilbage til sit ly. Vampyrflagermus er ikke udøde væsner.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 10 (dyrisk); Angreb: Bid+4, skade 1t2+bloddrikning

Sværme: Vampyrflagermus angriber typisk i flokke af 8-10 styk. Når mindst 6 vampyrflagermus angriber samme offer, har de alle *fordel* på deres angreb.

Bloddrikning: Når vampyrflagermus sætter sig på deres offer, drikker de blod hver runde automatisk for 1t4 skade, indtil de har indtaget blod for 6 point. Vampyrflagermus, der sidder på et offer, kan angribes – hvis det er med små våben, sker angrebet normalt, mens andre størrelser våben har *ulempe*, og hvis et angreb gør mere skade end vampyrflagermusen har tærskel-værdi påvirker differencen ofret (f.eks. hvis et angreb gør 9 point skade, rammes ofret for 4 point, da vampyrflagermusen har tærskel 5).

Vampyrrose

De ligner almindelige rosenbuske med hvide roser – som skifter kulør mod rød, når de har drukket blod – og de udsender en tung sød duft, som de bruger

til at dysse deres ofre i søvn med. Derefter borer de deres rødder ind i ofret og begynder at dræne det for blod.

- Forsvar 10; Tærskel 11; Sår 3; Resistens 14 (Ild 11); Morale 16 (plante); Angreb: Rosenduft; Bloddrikning.

Plante: Vampyrroser er levende planter, men de påvirkes ikke af effekter, som er målrettet dyr og humanoider. Vampyrroser har ingen selvbevidsthed.

Rosenduft: Når man er i umiddelbar nærhed af en vampyrrose og kan mærke dens duft, skal man foretage et Resistens (stamina) 10 eller falde i søvn. Søvnens varer 2t4 timer eller indtil vækket.

Bloddrikning: En vampyrrosenbusk kan dræner op til 40 livspoint (8 sår), før den er mæt og indstiller sin bloddrikning. Vampyrroser kan kun dræne blod fra forsvarsløse ofre, som de indsætter nogle meget fine små følere fra deres rodnet i, og hver runde dræner de automatisk 1t4 livspoint. Processen vækker ikke sovende væsner, men med et simpelt styrketjek 6 kan man rive sig fri af busken.

Kæmpe ugle

Enorme, intelligente og talende ugler. De er omtrent 120cm høje. Deres fjer er brune med hvidt og sort mønster. Deres øjne er gule og rummer et skarpt blik. De er flittige jægere, der ikke afstår fra at jage intelligente væsner, men de indgår gerne alliancer mod onde væsner, og de jager ikke deres allierede.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 13 (Illusionsmagi 18); Morale 12; Angreb: Klør+6; skade 2t6

Lydløs jæger: Hvis kæmpe-uglen angriber uopdaget, har den *fordel* på sit angreb. Kæmpe-uglen er lydløs, når den flyver for at jage – der er *ulempe* på sansetjeks for at bemærke den.

Skarpe sanser: Kæmpe-ugler har *fordel* på deres sansetjeks, og de er ikke hindret af mørke.

Jagtforbandelsen: En gruppe kæmpe ugler på mindst fire kan dagligt nedkalde en forbandelse på en gruppe på op til 20 personer. Alle de påvirkede rammes automatisk af forbandelsen, og de skal klare et resistens (alkymi) 10 ved daggry – hvis det er succesfuldt, ryster de forbandelsen af sig, og hvis det fejler, bliver forbandelsen hængende til daggry, hvor en ny chance gives. Forbandelsens ofre tiltrækker rovdyr, som har *fordel* på at spore ofrene – en gang i timen dukker et nyt rovdyr op, som er kommet på sporet af de forbandede. Kæmpe uglerne ved desuden altid, hvor jagtforbandelsens ofre befinder sig henne.

Gengangere og udøde

Bengnaver

Klædt i lasede klæder og med dybe hætter ynder de kujonagtige bengnavere at holde deres udseende skjult for de levende. Om bengnavere er levende eller døde er vanskeligt at sige, deres eksistens hænger i grænselandet.

Huden hænger stramt om deres knogler, og de ligner mumier uden bandagerne, så de under deres lasede klæder ligner indtørrede lig, men glimtet i deres skrunkne øjne signalerer med al tydelighed, at der er liv i dem.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 13 (Nekromanti: 17 mod nekromanti); Morale 12; Angreb: Bid+6 & 2 klør+4; skade: Bid 2t8 & hver klo 1t6

Bengnaverbetændelse: Resistens (gift) 10 – ellers bliver ofret langsomt sygt. Dag for dag spreder bengnaverbetændelsen, og ofret begynder langsomt er tørre ind, mister appetitten og de begynder at sky solen. For hver dag, der går, mister ofret 2 point i karisma, og hvis karisma når 0, bliver de til en bengnaver med en appetit for lig og knogler. Hver dag kan der gøres et forsøg med magisk helbredelse (Bringe balance) mod sværhedsgrad 14. Hvis det lykkes, helbredes karakteren, og denne får sine tabte karismapoint igen gradvist med 2 point om dagen.

Det sorte blik: Ulivskraften i bengnaveren kan være frygtindgydende. Får bengnaveren øjenkontakt med

sin modstander, kan den fylde ofret med frygt. Karakteren skal klare Resistens (frygt) 12, eller flygte i rædsel fra bengnaveren i 1t4+2 runder.

Sulten efter knogler: Bengnaveren er let at bestikke. Den vil have knogler, og des friskere knoglerne er, des lettere er den at bestikke. Fra et friskslagtet væsen giver knoglerne fordel på bestikkelse.

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

Spøgelset Avana

- Forsvar 10; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 13; Morale 19; Angreb: Gyselig omfavelse+3; Skade 1t10

Gyselig omfavelse: spørgelset omfavner sit offer for at suge livskraften ud af denne. Ofret kan modstå med resistenstjek 14 – hvis ofret ikke er klar over angrebet, kan spilleder vælge at rulle i det skjulte og langsomt lade spørgelset dræne sit offer for livskraft. Ofret bliver stadig blegere og mere svækket at se på; det vil være let at konstatere årsagen, når først effekten bemærkes (højst halvdelen af ofrets livskraft kan drænes ubemærket).

Ikke af denne verden: Spørgelser er ikke rigtigt til stede i vores verden, og er derfor sværere at ramme. Angribere har *ulempe* på fysiske angreb mod spørgelser. Magi og magiske våben har ikke *ulempe*.

Blodsuger

Monstret tørster efter de levendes blod, og fra sin grav rejser den sig om natten for at stjæle deres livskraft og finde næring til sin egen eksistens. Monstret kan kun stedes endeligt til hvile ved at ødelægge dets grav og på ceremoniel vis lemlæste liget.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 15 (nekromanti 17; genganger); Morale 11 (sollys 7; frygt 19); Angreb: 2 klør+7; Skade 1t6+4+fastholde

Fastholde: Hvis blodsugeren rammer med begge sine kloangreb, kan den fastholde sit offer i et jerngreb.

Sværhedsgrad 10 for at undslippe; *ulempe* på modangreb (kun bruge små våben). Fastholdt kan blodsugeren automatisk suge blod samme runde.

Genganger: Blodsugeren er udød, og ting, der påvirker levende væsner, påvirker ikke blodsugeren.

Listig: +4 bonus på at bevæge sig uset og uhørt. *Fordel* på tjeks mod sovende væsener.

Blodsuger: Fra et forsvarsløst offer eller en person fanget i monstrets greb, kan der suges blod fra. Blodsugeren dræner 5 livspoint og 1 udholdenhedspoint hver runde, og ofret svækkes. For hver 5 livspoint heler blodsugeren 1 sår, hvis den er såret. Blodsugeren kan drikke op til 20 livspoint pr. nat, når den er hele helt op, og den kan drikke det blod, der skal til, for at den heler helt op.

- **Blodtabet**: Hvis udholdenhed når 0, dør ofret straks. Hvis ofret ikke stedes ordentlig til hvile, vil ofret sidenhen rejse sig af sin grav som en blodsuger. Skaden kan heles med trolddom, men ellers heles skaden først to dage efter at blodsugeren er holdt op med at drikke af ofret. Derefter heles 2 point udholdenhed hver nat. Tabet af livspoint heler normalt, men kan ikke hele den nat, det blev drænet.
- **Svækket**: Fysiske anstrengelser giver den svækkede *ulempe* på sine handlinger – herunder kamp, trolddom og rejser. Effekten varer ved, indtil helbredt ved trolddom eller to nætter uden blodsugning har fundet sted.
- **Sovende ofre**: Hvis blodsugeren tager sit blod fra et sovende offer, vågner ofret ikke undervejs.

At dræbe blodsugeren: Hvis blodsugeren mister alle sine sår, fordrives den, og den søger straks tilbage til sin grav. Hvis adgangen til graven er blokeret, omkommer den ved solopgang.

Sollys: Ved sollys mister blodsugeren sine kræfter, og den flygter tilbage til sin grav. Hvis det lillebitte hul er blokeret, brænder blodsugeren op, når den ikke kan komme ind i sin grav.

Graven: Blodsugeren får næring fra de levendes blod, og når den suget blod, ser dens lig helt friskt og næsten levende ud. I dagtimerne, mens solen er oppe, ligger blodsugeren forsvarsløs i sin grav, og dens krop kan ødelægges, og den kan endeligt stedes til hvile.

Levende lig Karandos Henathos

Levende lig er folk, der på ren viljestyrke holder deres legemer gående efter døden, og mens deres kroppe rådner langsomt og snarere tørre ind end svinder bort. Det er af ond vilje og fornægtelse af livets gang, at de holder sig levende, og den ondskab brænder i dem som en sort flamme.

- Forsvar 13; Tærskel 12; Sår 7; Resistens 15 (nekromanti 17; genganger); Morale 11 (sollys 7; frygt 19); Angreb: Knokkelhånd+4; Skade 1t4+livsdræn

Genganger: Det levende lig er udød, og ting, der påvirker levende væsner, påvirker ikke det levende lig.

Frygtens blik: Det levende lig kan hver runde forsøge at nedstirre et offer og fylde det med frygt. Mødes deres øjne, skal ofret foretage et resistens (viljestyrke) 10. Hvis det er succesfuldt, kan det levende lig ikke påvirke offeret yderligere indtil næste solnedgang, og hvis det fejler, fyldes ofret med frygt, så det får ulempe på angreb mod Det levende lig, indtil ofret har spenderet mindst tre runder på at flygte.

Den sorte flamme: En indre flamme af ond vilje brænder i det levende lig, og liget kan hver tredje runde spy en bølge af sorte skyggeflammer ud over sine ofre (kegleformet områdepå 5 meters længde og 3 meters bredde). Alle levende væsner i området skal klare Resistens (undvige) eller tage 1t6+2 i skade samt blive handlingslammede (næste handling kan kun udføres, hvis der klares et resistens(viljestyrke) 10 – og indtil tjekket er succesfuldt, kan ingen handling foretages. Der kan foretages et tjek hver runde).

Livsdræn: Nekrotiske skeletter dræner 5 livspoint fra deres ofre, når de rører ved dem, og hver gang 10 livspoint drænes, får skelettet et ekstra sår (højest 10 sår).

Spøgelse

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

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelser er nonkorporlige udøde, der kan bevæge sig gennem vægge og lignende, men som oftest af ren vane glemmer denne evne

- Forsvar 12 ; Tærskel 9; Sår 3; Resistens ; Morale 12; Angreb livskold berøring+5; Skade 1t6+frygt.

Frygt: Ofret skal klare et resistenstjek (viljestyrke) 10 eller blive ramt af frygt. Ramt af frygt skal ofret enten flygte fra det hvileløse spøgelse eller have *ulempe* på sine aktiviteter.

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 udholdenhedstjek (viljestyrke) 9 hver runde for at kunne gøre noget. Denne effekt varer i 1t6 runder.

Levende Skygger

Skygger er levn af døde, der ikke har fundet sikkerhed i efterlivet. Drevet af kold, nekrotisk energi bevæger de sig som refleksioner på vægge, som skygger kastet af lys, efter de levende for at stjæle deres liv og varme. Strejft fra skyggerne er koldt og stjæler livskraften af de levende.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 12 (Nekromanti 15); Morale 19 (frygtløs); Angreb: strejf+6; Skade 1t4+koldt strejf

Udød: Skygger tæller som kropsløse udøde, og de påvirkes ikke ting, der særskilt påvirker levende eller kropslige væsener.

Koldt strejf: Dødskulden dræner ofret for 1t4 styrkepoint. Falder ofrets styrke til 0, dør ofret, og vender tilbage som en skygge efter 10-100 minutter. Effekten varer indtil helbredt ved trolddom (f.eks. helende drik giver både livspoint og styrke tilbage) eller Bringe Balance. Effekten kan ophæves ved et varmt, nærende måltid (koster en dagsration og kræver varme).

Den ensomme dødning

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 7; Resistens 12 (Nekromanti 16; genganger); Morale 14 (Forfængelig 8); Angreb: berøring+5; Skade: 1t10+4+livssvækkelse

Genganger: Den ensomme dødning er udød, og biologiske effekter (gift, sygdom, træthed og lignende), der påvirker levende væsner, påvirker ikke Den ensomme dødning.

Ekstrem succes (18-20): Knæsætte: Den voldsomme kraft i berøringen tvinger modstanderen i knæ. Modstanderen kan i denne og følge runde ikke bevæge sig fra stedet medmindre det den eneste handling, der foretages. Angrebet gør normal skade.

Livssvækkelse: Dødningens berøring er nok til i sig selv at fratage de levende lysten til livet. Rammes man af livssvækkelse, skal man klare Resistens (vilje) 8 eller bedre. Hvis det lykkes, modstår man effekten efter tre dage, men i de tre dage heler man ikke ved nattesøvn men kun via førstehjælp og trolddom. Fejler tjekket, kan man ikke hele via nattesøvn, og hver morgen, hvor karakteren begynder dagen med uhelede sår, skal karakteren klare et Resistens (Vilje) 8. Hvis det fejler, rammes ofret af mismod, og ofret kan ikke foretage noget den dag, men sidder i stedet helt apatisk. Effekten kan helbredes Renselse-formularen (Helligfolk styrke 4 formular) eller en daglig behandling med Bringe Balance ved tre solopgange i stræk.

Dødens blik: En gang pr. kamp kan gengangeren kaste et blik på de levende væsener, der står foran den. De skal hver klare Resistens (vilje 8) eller blive ramt af en voldsom svækkelse, som midlertidigt dræner dem for deres liv. Hvis de i løbet af kampen mister halvdelen af livspoint, som de har, når de rammes af svækkelsen, går de i jorden, som var de døde (f.eks. en lykkeridder med 43 livspoint, vil falde om, som var hun død, hvis hun mister 21 livspoint). De faldne vil komme til sig selv ved solopgang, eller hvis dødningen besejres; hvis de ikke falder, men f.eks. flygter fra kampen og kommer på tilpas afstand, kan de ryste dødens blik af sig.

Pestånd

En pestånd er et dæmonisk væsen, hvis eksistens er at sprede sygdom og ødelæggelse. Pestånden tager form af sit seneste offer, men er altid udstyret med en lang vandrestav, flimrer, er halvt gennemsigtig og er omgivet af tykke, sorte fluer.

- Forsvar: 12; Tærskel 8; Sår 5; Resistens 12 (Udød; Nekromanti 14); Morale 14; Angreb: *Åndestrejf*+4; Skade: *Smitte* eller *Smittebærer*

Udød: Pestånden har status som en ulegemelig dødning

Åndestrejf: Peståndens ulegemelige angreb påvirkes ikke af rustning, skjold eller parader, medmindre disse er magiske.

Smitte: Hver gang pestånden strejfer sit offer, skal denne klare et resistens (stamina/sygdom) 6. Hvis det fejler, rammes ofret af *pest*.

Pest: Et smittet offer mister 1t6 udholdenhedspoint om dagen, som først heler med 1t4 om dagen, når sygdommen er helbredt. Når udholdenhed til 0, dør ofret af sygdommen. Sygdommen kan helbredes med evnen Bringe Balance eller ved et succesfuldt førstehjælpstjek mod 18 (højst et forsøg om dagen).

Smittebærer: Hvis pestånden får inficeret et offer, kan pestånden vælge at besætte sit offer. Ofret skal klare et resistens (sygdom) 8. Hvis det fejler, besætter pestånden ofret, og denne bærer nu på pestånden, som rejser usynligt med ofret, indtil ofret omkommer, hvorefter pestånden leder efter et nyt offer. Pestånden kan fordrives med formularer mod trolddom, og pestånden kan opdages via formularer, der skærper sanserne. Pestånden kan fordrives ved at bade ofret i koldt kildevand ved daggry – ofret får et fornyet resistens (sygdom) 8 til at udstøde ånden, som nu springer over i et nyt offer, hvis der er et til rådighed, ellers driver den bort med vandet. Når pestånden har besat et offer, forbliver pestånden passiv, indtil ofret dør, eller den fordrives fra ofret.

Overnaturlige og fantastiske væsner

Skyggerøver

Overnaturlige væsner, der lever i sprækkerne til virkeligheden. De æder folks skygger, men de kan sjældent påvirke de levendes verden. Kun via fortryllede spejle og lignende trolddom kan de påvirke de levendes verden. Skyggerøvere har grå tåget skikkelse, der synes at være en blanding af rovdyr og menneske. Deres hænder ender i lange klør, og deres ansigtsløse hoveder rummer et bredt gab, der splitter der ansigt, og er fyldt med rækker af små, sylespidse tænder.

- Forsvar 16; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (nekromanti 14); Morale 14; Angreb: Klør og bid+6; Skade 1t6+1 eller *fortære skygge*

Fortære skygge: Fortære skygge gør 1t6+1 i skade på karakterens skygge – hver karakters skygge har et

antal livspoint svarende til karisma plus klassens basis livspoint (f.eks. en lykkeridder med karisma 12 har 22 skygge-livspoint, troldfolk med karisma 8 har 12 skygge-livspoint). Rammer karakteren 0 skygge-livspoint, frarøves skyggen, og et offer frarøvet sin skygge, forvandles til en stenstatue.

Overnaturligt væsen: Skyggerøvere er usynlige, kropsløse væsner, som ikke påvirkes af mange ting, som påvirker de levende (søvn, sult, gift, sygdom etc.).

Overnaturlige sanser: Skyggerøvere har ikke syn eller andre sanser, som mennesker kender, men de kan stadig sansere deres omgivelser. De kan derfor ikke blændes eller på lignende vis forstyrres.

Skumringsaura: Bruges evnen Sanser magi i nærheden af Skyggerøvere, tager den sansende 1t4 i kuldeskade i runden. Nogle troldfolk spekulerer, at det skyldes, at man trænger ind i skyggerøvernes domæne og påvirker deres sanser.

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).

Ådselslusker

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

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

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

Måneprinsessernes sølvriddere

De tjener måneprinsesserne, og de er udødelige riddere, der kun ender deres liv på slagmarken. De er iført sølvrustninger og bevæbnet med sølvvåben, som alt sammen er skabt af måneskær, og som smelter bort, hvis sølvridderen dræbes.

- Forsvar 16; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 12 (16 mod alkymi); Morale 15; Angreb: 1 våben+10; våbenskade+8

Appendiks: Magiske skatte

Den fortryllede harpe Brisei

Den syngende harpe Brisei er har form som en harpe på omtrent en halv meter i højden, og dens 'front' er som en udskåret galeonsfigur forestillende en smuk kvinde. Harpen er skåret af gyldent træ, og dens sider er dekoreret med sirlige blomsterudskæringer.

Spirende stemme: Når man spiller på den syngende harpe begynder alle planter inden for 100 meter af harpen at gro. For hver time spillet, vokser planterne 10%, og effekten er permanent. For hver time man spiller på harpen, skal klares et udholdenheds-tjek 12, eller man får ømme fingre og kan ikke spille mere den dag.

Den smukkeste stemme: Harpen Brisei har sit eget sind, og Brisei kan lokkes til at synge med sin undersmukke stemme. En gang dagligt kan man forsøge at overtale hende til at synge ved at tale smigrende om hendes sangstemme og klare et karismatjek 12. Hvis det er succesfuldt begynder Brisei at synge, og hun gør det op til to timer, og alle, der lytter til hendes stemme i mere end 5 minutter, skal klare et Resistens (viljestyrke) 10 eller forelske sig over hals og hoved i Brisei. Forelskelsen varer i 12 timer.

Over land: Musikken fra Briseis harpe kan høres viden om. Hvis man vil det, kan ens harpespil høres op til 2 mil borte.

Dragende: Når der høres musik eller sang, dskal bæreren af Den syngende harpe Brisei klare et resistens (viljestyrke) 6 eller finde harpen frem og begynde at synge og spille med.

Heptaleas krukke

Heptaleas krukke er en fortryllet krukke, der kan skabe koldt, rent drikkevand. Krukken er omtrent en halv meter høj og på sit tykkeste sted 30cm i diameter, og selvom den ligner en rødbrændt lertøjskrukke, gør dens fortryllelse krukken ekstraordinært holdbar – og kun under ekstreme forhold kan krukken gå i stykker. Siderne er dekoreret motiver af en ædel kvinde, der øser vand fra en krukke til gæster, fattige, dyr og bønder.

Heptaleas krukke besidder følgende evner:

Overflod: Påkaldes Heptaleas ånd kan krukken lade vand strømme fra sit indre. Der strømmer op til en liter vand fra krukken i timen.

Honningsødme: Hvis det ønskes, skifter vandet smag til honningsødet vand. Hvis serveringen og indtagelsen af det honningsødede vand indgår i forhandlinger, giver det krukken ejer *fordel* på parlay.

Dragende: Kræsen tørst - Hver morgen ved daggry skal ejeren af krukken foretage et Resistens (viljestyrke) 8. Hvis tjeppet fejler, nægter bæreren at indtage anden væske end krukken (inkl. trylledrikke og des lige).

Yastis stav

En kort, tyk stav i hærdet sort træ, der er usædvanligt tung at løfte. Staven er omtrent 30cm lang, og den er dekoreret med sølvbeslag, der forestiller løver og tigre i vild kamp.

Stavens trolddomskraft: En gang om dagen kan troldfolk bruge staven til at styrke et magisk angreb, de foretager med en formular (gælder ikke for en magisk evne). Formularens magiske angreb har *fordel*.

Hærdet: En gang om dagen kan staven låne sin styrke til en troldfolk, der har staven i hånden, og staven negerer fem livspoint i skade - effekten kan aktiveres, når spilleren kender skaden.

Dragende: Stolt trussel – bæreren af staven skal foretage et Resistens (viljestyrke) 6 hver gang en parlay-situation bliver fjendt eller truende. Hvis tjeppet fejler, finder ejeren straks Yastis stav frem og løfter den frem og råber truende, at kræfterne i Yastis stav vil blive brugt, hvis ikke modparten makker ret (dette kan ødelægge forhandlinger, det kan også blive til bluff eller en overbevisende trussel).

Krigshammeren Malleox

Hammerhovedet er i glat sten, den ene halvdel svagt rød og den anden svagt blå. Skaftet er forstenet træ.

Et krævende (sty 12) tohåndsvåben (1t10 skade). Unik magisk skat. Krigshammeren Malleox tæller i hænderne på en dværg som hammer.

Elementbetvingeringen: Malleox har +1 skade mod ting og væsner, der overnaturligt kolde eller varme.

Jordrysteren: på en naturlig 20'er kan brugeren slå hammeren hårdt i jorden og få alle små og mellemstore væsener, inkl allierede i en radius af 2 meter til at vakle – de er ude af balance og har *ulempe* på næste handling, hvor balance spiller en rolle (f.eks. angreb).

Entevin

Entevin er en gylden tykflydende væske, der smager sødt, klistret og lidt af harpiks. Det er en nærende drik, sm kun enter formår at udvinde. Entevin tæller som et nærende måltid, og vinen fjerner al frygt og ophidselse og beskytter mod tilsvarende i en dag (+4 på relevante resistenstjeks). Det betyder også, at halvorker skal fejle et visdomstjek 12 for at gå bersærk og at sværhedsgraden på at lave vrede trusler stiger med 2, så længe man er påvirket af entevin.

Elversværd

Smukke, buede klinger dekoreret med vinranker, som snor sig langs klingene, indtil de ved skæftet former et håndtag. Klingerne har et mildt måneskær over sig. Elversværd hader orker, og de hugger dybere, når de kæmper mod orker (+1 skade). Elversværd kan indgyde håb – fremdrages klingene frygtløst som en handling, får allierede et fornyet tjek med *fordel* mod mismod, frygt og panik. Elversværdet giver +2 bonus til **Opildne**-handlingen.

Ophit jade-maske – forbandet

Den grønne jademasker er formet som et kantet menneskeansigt udstyret med reptiltræk. Masken passer er tung og varm, og når man holder masken i hånden, kan man mærke et besynderligt pulsslæg, der dunker gennem hele ens krop. Tager man masken på, skærpes ens sanser, og man kan dufte sine omgivelser langt kraftigere end normalt. Den skærpede duftesans giver *fordel* på at sanse og på at spore i situationer, hvor duftesansen gør en forskel. Hver nat efter man har haft masken på, drømmer man vilde drømme om grønne giftslanger, der snor sig om statuer dedikeret til De udødelige. Hver gang man har haft masken på, at der er 10% risiko for, at man forsvinder på mystisk vis i løbet af natten for aldrig at blive set igen. Alt hvad ens efterladte finder er rester af grønne slangeskæl, hvor man lå og sov. Masken er forbandet, så man kan ikke skille sig af med den, uden at den bliver røvet eller på anden vis taget med vold fra en, og hver dag skal man klare et resistens (viljestyrke) 9. Hvis tjekket fejler, vil man i løbet af dagen tage masken på.

Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

Tajem-urt

En mørkegrøn urt, der tørret bliver let grålig. Bladene er lange og slanke, og de folder sig sammen, når de tørres. Tajem-urt bruges ofte som røgelse af kulte, men urten har også andre ejenskaber.

- Et bundt tajem-urt kan anvendes ved behandling af gift. De giver *fordel* på et førstehjælpstjek i behandlingen af gift.

Røgen et bundt tajem-urt øger helligfolks chancer for at få profetiske drømme fra De udødelige. Hvis en helligfolk mediterer i en time ved røgen fra urten, er der 30% chance for at modtage en profetisk vision fra De udødelige, som guider helligpersonen til løsningen på et problem.

Ophit-kultens drømme-amulet af jade

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

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

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

Fortryllede tårer – Askens tårer – flammende dråber

En sky af røg og aske skabes af tåren, når den knuses, og en sort askesky i hvis dybder ulmer en intens varme vælder frem. Alle inde i askeskyen er blændede, og de skal hver runde klare et Resistens (stamina, asketrolddom) 10 (eller der foretages et magisk angreb+2), indtil de påvirkes eller er ude af effektens rækkevidde. Hvis de påvirkes, tager de 1t6 i skade og har *ulempe* på deres angreb hver runde, indtil de er ude af røgen igen. Flammende dråber skaber en sort askesky på 3m i diameter, og skyen bliver hængende i fem minutter, eller indtil kraftig vind opløser den.

Fortryllede tårer – Dragens tårer – hede tårer

Da perlen rammer jorden, opløses den i en sky af aske og ulmende gløder, som hvirvler omkring i en sky, der først fylder 2m i diameter, men vokser med 1m hver runde, indtil den fylder 5m i diameter. Luften er tung af aske og gløder, som svider og gør det vanskeligt at se og høre noget. Alle i skyen har *ulempe* på sanser tjeks og på angreb. Skyen holder i 3 minutter, eller indtil blæst væk af en kraftig vind. Opholder man sig i skyen i mere end en runde, skal man i efterfølgende runder klare et Resistens (stamina, dragemagi) 12 eller tage 1t6 i skade.

Fortryllet stearinlys: Æterisk lys

Æterisk lys gennemlyser sine omgivelser og gør dem let spøgelsesagtige at se på. I æterisk lys kan man se gennem vægge, væsner og andet, som rammes af lyset, og lysets stråler bremses ikke.

Åndedrag på flaske – Frøernes drag

En lille flaske af blød, grøn sten, der giver et indtryk af, at flasken er fugtig. En næsten grønlig luft står ud fra flasken, og den afslører, om en væske er forgiftet. Hælder man åndedraget fra en frø ned over en giftig substans, forvandles åndedraget til en grøn dis, der driver bort. Tætheden af den grønne dis afslører om giften er øjeblikkeligt dødelig, skadelig eller om giften har en anden effekt (som f.eks. søvn). Hver gang åndedraget i flasken anvendes, skal man foretage et behændighedstjek 7 for at fange åndedraget igen. Hvis det fejler, underslipper draget, og flasken kan ikke længere bruges.

Fortryllede tårer – Dragens tårer – vredens dråber

Da perlen knuses, springer frem en sky af gløder og flammer, der brænder alle, som deres flammetunger kan nå. Perlen kan kastes op til 3m bort, og den brænder alle væsener inden for 2m af sig, da de fanges i skyen af gløder og flammer, og 1t4 tilfældige væsener (brugeren undtaget) op til 6m borte rammes af flammetunger, der springer ud fra skyen. Væsener fanget i skyen i skyen, laves der et magisk angreb+4 imod (karakterer skal klare Resistens (undvige; dragemagi) 12). Hvis de påvirkes, tager de 1t4+4 i skade. Flammetungerne laver magiske angreb+4 (eller Resistens (undvige, dragemagi) 12), og gør 1t4+4 i skade, hvis de rammer.

Smedesøm

Et elegant, spidst søm, der er blankpoleret. Smedesøm kan fæstne ting med stor kraft. Smedesøm kan på magisk vis presses gennem træ, metal, læder og lignende materialer, men dets trolddom virker ikke på levende ting. Smedesømmet presses gennem objektet og ind i en ting bag objektet (f.eks. en væg), og genstanden er nu fæstnet med smedesømmets trolddom. Det kræver et styrketjek 16 med *ulempe* at rive en ting fri, der er fæstnet med smedesømmet (fejler tjekket med mere end 8, tager man 1t6 i skade fra anstrengelsen). Trolddommen fra smedesømmet holder til solopgange, hvorefter genstanden ikke længere er fæstet på magisk vis. Smedesøm kan kun anvendes en gang.

Fortryllet stearinlys: Vækkelys

Lyset bruges i lejre til at beskytte de overnattende. Vækkelys brænder i ekstrem lang tid; lyset spenderer kun en andel efter fire timer (i modsætning til de andre lys, der spenderer en efter ti minutter). Bevæger nogen eller noget inden for lysets kreds, vil alle sovende i området straks vågne (lysets effekt aktiveres ikke af ligegyldige ting, som en gren, der bevæger sig i vinden).

Åndedrag på flaske – Salamandernes drag

En lille flaske med en lang, slank hals i rødt glas. Gennem glasset kan man ane en rødlig røg hvirvle, og når proppen løsnes står et rødt åndedrag ud fra flasken, som dæmper gløder og ild. Hælder man åndedraget fra en salamander ud over flammer og gløder, dæmpes flammerne straks og varmen går af gløderne i et område på op til 3x3x3m. I det næste minut kan man bevæge sig uskadt gennem de påvirkede flammer og gløder, hvorefter varmen blusser frem igen. Står man klar med flasken, kan man forsøge at fange åndedraget, når minuttet er gået, og hælde det tilbage på flasken – det kræver et behændighedstjek 6 – og lykkes det, kan åndedraget i flasken atter bruges, og ellers kan flasken ikke længere bruges.

Trylledrik: Voksevækst

Brygget på snottet fra kæmper lader denne trylledrik folk vokse i højden. Voksevækst strækker folk, så de bliver højere, op til den dobbelte højde, og med den øgede højde får de bedre rækkevidde, så de har +1 bonus på nærkampsangreb. Efter en time ophører trylledrikkens effekt, og personen får næsten sin normale højde igen: Der er 50% chance for, at personen ender med at være 1t6cm højere eller lavere end normalt.

Trylledrik: Usynlighed

Med denne drik bliver brugeren usynlig. Usynligheden varer ved, indtil trylledrikken udløber eller den usynlige foretager en offensiv handling, succesfuldt eller ej, hvorved usynligheden straks ophører. Brugersens udstyr bliver også usynligt, men ting, der rækker ud over de personlige ejendele, gør ikke. Hvis man ved, hvor den usynlige er, kan man forsøge at angribe den usynlige, men angreb er med *ulempe*.

Trylledrik: Styrkedrik

Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

Trylledrik: Katteblik

Tilsat knurhår fra en grå kat, og et hvæs fra en sort kat giver trylledrikken evnen til at se klarere og skarpere i mørke end ellers. I skumring og stjernesvær kan man orientere sig, som var det dagslys. I fuldkomment mørke er det fortsat ikke muligt at se. Trylledrikken Katteblik giver desuden evnen til at få øje på ting, der forsøger at bruge mørket til at skjule sig i. Der er *fordel* på tjeks til at få øje på dem. Effekten af Katteblik varer i 1 time.

Dragedrik

Denne trylledrik er udviklet af dragemagikere. Den er giftiggrøn og bruser, den stinker fælt, og smager værre. Den potente trylledrik heler en livspointterning og tvinger den drikkende til at lave et resistens (gift)-tjek 5. Fejler tjekket, rammes den drikkende af kvalme og har *ulempe* på sine handlinger de næste 10 minutter. Har den drikkende evnen *trolldomskyndig*, heler trylledrikken tre livspointterninger.

Tryllestøv: Glitterpulver

Et fortryllet pulver, der ligner hvidt salt, indtil det kastes op i luften. Herefter begynder pulveret at blive hængende i en sky på 2m i diameter, hvor det glimter og reflekterer lys i alle regnbuens farver. Glitterpulveret bliver hængende i fem minutter, eller indtil vinden fejer det bort. Imens pulveret hænger i luften distraheres alle seende væsner. De skal klare et resistens (viljestyrke) 10 eller have *ulempe* på deres sansetjeks, så længe er synligt (alternativt giver glitteret *fordel* på snige tjeks).

Trylledrik: Ugleblik

Den grumsede, gråbrune væske med sine små klumper afslører, når man tømmer flasken, at der er ligger bittesmå knogler på bunden. Ugleblik gør den drikkende nærsynet i dagslys og langsynet i mørke. Trylledrikken giver i dagslys +2 bonus på at undersøge ting, der er inden for armsvidde, og -2 bonus på at bemærke ting længere borte. I mørke giver trylledrikken -2 bonus til at undersøge ting inden for armsvidde, og +2 bonus på at bemærke ting længere borte. Effekten af Ugleblik holder indtil solopgang eller solnedgang alt efter, hvad der kommer senest.

Trylledrik: Modgift

Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med *fordel*. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Helbredende drik

Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Stenolie

Sten, der påføres denne olie, kan brænde, som om det var kul. Stenolie kan bruges til at bygge bål af sten eller til at brænde sig gennem stenvægge. En dosis er nok til 1 kubikmeter sten.

Månemønt

Om natten udstråler månemønter samme lysskær som månen. Er det nymåne, stråler den som nymånen, og er det fuldmåne, stråler den som fuldmånen. Væsner og effekter, der påvirkes af måneskær, påvirkes også af månemønter, som f.eks. varulve.

Glødesten

Glødesten er nævestore, rundede grårøde sten, som skjuler en kerne af ild, som er blevet indlejret, da stenen blev udsat for vildfaren flammemagi eller længere tid har været i et flammevæsens rede. Glødesten er altid lidt lune at røre ved, og udsætter man dem for varme (f.eks. luner dem med hænderne), begynder de at udstråle en blid varme og et blødt varmt lysskær, der er omtrent lige så kraftigt som et stearinlys men noget mere rødt. Hver gang en glødesten aktiveres, lyser den i fire timer.

Gnomernes løvkroner

En løvkroner er vævet af kviste støbt i sølv, som er bundet i en krans. Sølvkvistene er dekoreret med grønne jade-blade.

Løvkroner er 15 guld værd.

Løvkroner giver +2 parlay bonus med Skovens folk, hvis man bærer den synligt og redeligt har fået den af skovgnomerne.

Åndedrag på flaske – Fiskenes drag

En lille flaske af mørkeblåt glas med en tætsluttende korkprop. En salt duft rejser sig fra flasken med antydningen af grå skyer på en stormfuld dag med voldsomme bølger og et hav i tumult.

Sætter man næsen til flasken og ånder dybt ind, kan man trække trolddommen fanget i flasken ud, og den giver evnen til at holde vejret i flere minutter under vandet. Efter at have trukket vejret dybt ind, kan man holde vejret under vand i 10 minutter. En flaske med fiskernes åndedrag indeholder 1t4 åndedrag, når man finder flasken.

Lykkemønt

Skænker *fordel* på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

Sortlilla natlotus

Den sortlilla natlotus er en stor, smuk blomst med blade i en dyb natlilla farve, og en behagelig duft, der minder en om den sidste drøm, man havde.

Sortlilla natlotus skal behandles varsomt, og den holder sig frisk i op til tre dage efter, at den er blevet plukket, men direkte sol får blomsten til straks at krølle sammen – og nogle urtesamlere kender de hemmelige skikke, hvormed blomsternes blade kan tørres, så de bevarer deres fortryllende dufte.

Duften af nattens drømme: Dufter man dybt til en sortlilla natlotus, vækkes straks mindet om seneste drøm, som står klart og tydeligt for en.

Foretages efterfølgende et visdomstjek 10 kan man lære noget vigtigt, profetisk fra drømmen, som giver fordel på et tjek inden for de næste fire timer. Når bonussen aktiveres, skal spilleren redegøre for, hvordan drømmen har en profetisk effekt.

Hver person kan kun påvirkes en gang af en sortlilla natlotus, og det kun så længe den er frisk.

Flammepulver

Kastes dette pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

Vejrets tårer – forårssolens stråler

En fortryllet tåre med en form som en perle.

Når perlen splintres, står varme stråler fra forårssolen ud og luner omgivelserne bringende forårets livgivende håb. Brugeren og dennes allierede inden for 5m af dråben heler en førstehjælpsterning og får *fordel* på næste resistenstjek (viljestyrke) foretaget inden for 15 minutter.

Vejrets tårer – Sommersolens stråler

En fortryllet tåre med form som en perle. Når perlen splintres bades hele området i det hede skær fra sommersolen. Alle ondskabens mørke tjenere og nattens monstre blændes af sollyset. Lav et magisk angreb+4 mod væsnerne, hvis de er inden for 5m af perlen. Væsner ramt af sollyset har *ulempe* på deres næste angreb (foruden solens effekt på dem), og parlay-tjeks på at true dem til flugt og retræte har *fordel* mod dem, hvis foretaget denne eller næste runde.

Drømmelys

I skæret fra dette lys, begynder alle sovende at drømme, og i deres drømme konfronterer de et problem, som plager dem, og de kan i drømmen spørge til en løsning, som der kan gives et ja/nej svar på.

Skriftrullen fra Ishme-Dagan: Værn mod trolddom

En pergamentrulle med knudrede ord skrevet med skarpe kanter. En besynderlig lugt river i næsen, da skriftrullen åbnes. Skriftrullen gengiver trolddom udviklet i civilisationer, som ingen i levende live har erindring om, men som vismænd og troldfolk i generationer har formået at holde i live.

Magisk skriftrulle: Væsener, der kan læse, og læse teksten højt kan bruge skriftrullen. For at anvende trolddomsrullen skal trolddomsordene gengives af spilleren. Derefter foretages et trolddomstjek for skriftrullens grad af succes. At anvende den magiske skriftrulle tæller initiativmæssigt som en magisk handling.

Trolddomsordene: Krasse ord, der flår i svælget og svir på tungen, danner ordene i tunge knudrede sætninger, da trolddomsord fra glemte tidsaldrer rives fri af skriftrullen, og deres kantede tegn tvinger sig ud af munden på oplæseren.

Trolddomstjek: Oplæseren skal lave et intelligenstjek 8. Ved resultater under 8, påvirkes kun brugeren selv. Ved succes kan brugeren inddrage en allieret i formularens beskyttende sfære, og for hver 4 point over 8, kan en ekstra person inddrages. De beskyttede skal være inden for armslængde af hinanden.

Efterfølgende opluges bogstaverne af røde flammer, der ætser dem bort, og skriftrullen forsvinder på øjeblikke i en sky af gløder.

Effekt: *En næsten usynlig sfære vokser frem om brugeren. Dens ydre ring anes af og til, da røde flammer kortvarigt flakser over overfladen.*

Brugeren og allierede, som befinder sig inde i sfæren, har *fordel* på resistenstjeks mod trolddom og magi, som kommer ude fra sfæren. Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

Appendiks: Frostknuden

Kraftige vinde farer gennem området. De kommer som voldsomme stød og slag, de bærer skarpe iskrystaller og skærende frost med sig, og de skifter hele tiden retning. Slagene kommer fra forskellige retninger, og de fører hele tiden en masse sne med sig, så spor sneer til på kort øjeblik.

Hele tiden er eventyrerne ved at blive slået omkuld, og hele tiden vandrer de gennem en intens kulde, som fryser alle væsker, og hvis kulde brænder levende væsner. Gruppen tager 2t10 i kuldeskade for at vandre gennem området. Det tager dem omtrent 5-10 minutter, og lige pludselig er de i hjertet af stormen:

Foran jer hænger et skærende hvidt lys i luften et lille stykke over jorden. Det blændende hvide lyspunkt synes at være nogle meter i diameter, men dets yderpunkter er svære at se. Kraftige vinde hvirvler om stedet, og der er et intens snefog, som gør det vanskeligt at omgivelserne. Alt synes at være hvidt i hvidt, og kun det skarpe lys fra midt i kulde, der er smerteligt at se på, adskiller sig det ellers så kridhvide landskab. Konstant bombarderes I af bittesmå iskrystaller, der skærer i huden og trænger gennem klæderne.

Eventyrerne kan her enten vende om, eller de kan fortsætte. Vender de om, er de efter 5-10 minutter og 2t10 skade atter ude af frostknudens kulde. Hvis de fortsætter, passerer de gennem det kraftige hvide lys, og pludselig forandrer alt sig – når de er trådt igennem, og der ikke står flere på vintersiden:

Jorden forsvinder pludseligt under jer, og omgivet af sne og kolde vinde kan I mærke, at I tumler gennem luften for pludselig at lande i en dyb, kold dyne af sne. Overalt trænger kulden sig på, mens I kæmper for at komme fri, og pludselig åbner sig foran jer et besynderligt syn. I er kravlet fri af en gigantisk snedrive, der måske er 5-10 meter høj, og et stykke over den, hænger en rund cirkel af skærende hvidt lys. Den er omgivet af hvirlende kolde vinde fyldt

med sne – og I befinder jer inde i et kæmpe lokale med metalgrå vægge.

Eventyrerne befinder sig i rum #1.

Rum #1: Vintersalen – Porten

Overalt hvor I kigger hen er vægge og gulve beklædt med mat, gråt metal. Ingen sammenføjninger synes synlige, og det er ikke til at begribe, hvem bygmestrene måtte være. Foran jer er, hvad der synes at være en port i væggen. Den er omtrent 5 meter bred, og består af to brede døre, der begge er markeret med et påmalet bredt, rødt bånd på måske en halv meter i bredden. På begge sider er porten flankeret af en hvid statue – eller er det en rustning? – som overordnet set har menneskeform, men synes at være mere kluntet. Hvor hovedet ville være, er en rund, hvid kuppel, og i den er en stor, sort glas-atig flade.

Eventyrerne befinder sig midt i en stor sal. Midten er fyldt af den enorme stendrive, og over den er Vinterens frostknude – en slags portal, som konstant er omgivet af en snestorm – og foran dem er en port flankeret af to ”statuer”. Hvis eventyrerne ser sig mere omkring, opdager de, at der omtrent 5 meter over gulvet er en metalbalkon på halvanden meters dybde med et metalrækværk malet gult. Knyttet til balkonen er en døråbning. Oppe under loftet mere end 10 meter oppe hænger en metalgren, som er forbundet til loftet, og som er omtrent 6 meter lang og har flere knæk. Langs metalarmen er flere sorte reb, og armen ender i en slags glassyl, som er over en meter langt. Detaljer er vanskelige at se nede fra gulvet. Hvis eventyrerne har den rette trolddom eller ressourcer, kan de se nærmere på balkonen og metalarmen. Hele salen er oplyst af det sære, kridhvide lys fra portalen. I det fjerne hjørne af salen står en metalarm mere. Den er monteret på gulvet, og rækker hele vejen op til loftet. Den er en halv meter tyk, og den består af flere led, hvor det yderste ender i noget, der minder om en enorm tang.

Statuerne: Statuerne er lavet af et besynderligt hvid materiale, der føles lidt som stof uden at være det. De

er stive, tunge og kolde at røre ved. Stikker man hovedet helt hen og kigger gennem den sorte glasflade, kan man ane et kranie på den anden side. Statuen er en slags hvid, heldragt med en hjelm, og inde i dragten er et skelet.

Porten:

Balkonen: Fem meter over gulvet monteret på en glat metalvæg uden mærker. Væggene er ikke til at klatre af, mens hvis eventyrerne når der op (f.eks. via reb med entrehage), opdager de, at gulvet i balkonen er et metalnet, og trods at det synes skrøbeligt, er det solidt nok. På balkonen sidder en **metalkasse** fastmonteret: På den er en metalpind (5 centimeter), som er monteret midt i en sort cirkel af et blødt materiale. Man kan vippe pinden i alle retninger. Ved siden af pinden er tre runde flader i hver sin farve – gul, grøn og rød. Trykker man på dem, kommer der et højlydt klik, og fladen skubbes et lille stykke ned i kassen. Trykkes en gang mere, falder fladen tilbage på sin plads plant med kassens overflade.

Balkonens dør: I væggen er en døråbning, men den er blokeret af en en metalflade med samme rødmaledede bånd, som porten. Ved siden af dørfladen på væggen er en rød cirkel. Trykker man på den, glider døren pludseligt og lydløst til side. Trykkes igen, falder dørfladen i igen.

Portalen: Eventyrerne kan nå tilbage via portalen, som hænger frit i luften, men den hænger otte meter over jorden. Den kan ikke nås fra snedriften, som hele tiden falder sammen. Portalen kan nås fra begge de to metalarme, hvis man klatrer langs dem (man kan fra balkonen springe ud på den ene; den anden kan man klatre op af). Det kræver et klatre eller balancetjek 10 at nå ud til portalen, hvor man kan springe igen og vende tilbage til skoven. Hvis tjekket fejler med mere end 4, styrter man ned for 3t6 skade, og hvis det fejler med mindre end 4, taber man balancen og hænger over afgrunden i stedet. Det kræver et styrketjek 8 at komme op igen, og andre kan hjælpe og give *fordel* på tjekket.

Gangene

Gangen er 1½m bred og 2½m høj, og vægge, gulve og lofter ligner hinanden. De er alle af et gråt, mat metal, og de er oplyst af et blegt, koldt lysskær, som kommer fra nogle smalle, hvide flader, som sidder oppe i loftet midt i gangen og er placeret regelmæssigt hele vejen.

Alle gangene er ens, og de er sært rene, selvom ingen eller intet synes at have været her i meget lang tid. Hvis eventyrerne stopper op og er helt stille, kan de nogle gange høre en virren og summen akkompagneret af skurrende lyde. Lydene kommer altid fra et sted ude af syne et stykke væk, og så snart man nærmer sig, forsvinder lydene. Er man hurtig, kan man finde et fugtigt, renskuret område, som lugter lidt af sæbe og antiseptik, og som hurtigt er ved at tørre.

Gangene er altid oplyst. Lyset er blegt, og det kommer fra nogle matte, hvide flader i loftet. Fladerne er omtrent 10cm brede og 20cm lange, og de er kolde at røre ved. Slås de i stykker, forsvinder lyset, og der er nogle underlige metal- og glasstykker, samt nogle hvide ting af ukendt materiale.

Rum #2: Rummet med skeletterne

Døren glider lydløst op og afslører et større rum med samme grå, matte metalvægge, som I har set andre steder, men her er et tykt lag støv, og her er mørkt. Lyset kommer hovedsageligt fra døråbningen, hvor I står, og så er der nogle bittesmå, blege blå lysprikker inde i mørket, og der er helt stille. Til gengæld møder jer en kraftig stank af ælde og forrådnelse jer.

Lokalet er mørklagt, og der lugter sært af død.

Ved den ene væg er et besynderligt møbel, og på nogle spinkle og sært indrettede sidepladser sidder indtørrede lig lænende sig ind over møblet. Trukket stramt hen over knoglerne på skeletterne er rester af hud og hår, mens kødet er tørret ind og rådnet bort. Skikkelserne er iklædt falmede røde kofter, og de synes at være mennesker.

Møblet er lige så langt som væggen, og det er halvanden meter højt. Det minder om en lang skrivepult, og det ser ud til at skikkelserne har siddet

og arbejdet her, da de døde og faldt sammen ind over skrivepulten. Møblet har ved hver af de fem skeletter et område, der er fyldt med støvede knapper, som skeletterne ligger ind over. Foran dem er der, som en del af pulten en bagvæg i hvilken er monteret en grå glasflade. Fra forskellige dele af skrivepulten er bittesmå punkter, hvorfra der kommer et blåligt skær.

Rum #3 – Den store sal

Foran jer er et mørklagt område, som kun er oplyst af det blege lysskær fra gangen. Herinde er et markant ekko, som afslører, at det er et stort område. Luften herinde føles støvet, og der er lidt varmere her, end I synes at have oplevet andre steder. I det begrænsede lys kan I ane konturerne af en række større genstande.

Salen: Salen er højloftet. Der er 12 meter op til loftet, og langs to af væggene er en spinkel, men solid metaltrappe, hvis trin er af et metalnet, som fører op til en svalegang, der løber hele vejen rundt gennem hallen med samme metalnet, som på trapperne, og med et gulmalet metalrækværk.

Tingene: Rundt på gulvet står nogle store ting – måske en slags vogne, for de er udstyret med enorme hjul, der næsten er mandshøje, og sorte lavet af et ukendt, lidt blødt materiale. Vogndelene er af hovedsageligt metal, og enten er de generelt malet rødt eller gult. Vogndelene synes at have kuskæsæder for en enkelt eller to personer, som er afskærmet af glas, men der er ingen synlige steder at spænde heste for, og det er også uklart, hvordan heste nogensinde kommer til at trække disse enorme skrumler. De andre dele af vognenes funktioner er uklare, men de er udstyret med noget tungt maskineri. Nogle ser ud som om, de kan grave eller løfte ting.

Porten: Bagerst i hallen er en port, som er omtrent 5 meter høj og 10 meter bred. Den er markeret med samme røde bånd, som de andre døre og porte. Ude ved den ene side er en stor rød cirkel, men når man trykker på den, lyder der en kortvarig rumlen af enorme maskiner, der hakker og hamrer i det, og porten skælver en smule, men så sker der ikke så meget. Ude ved den anden side er et enormt drejehjul, som to mand kan arbejde med (det kræver samlet 30 i styrke at dreje rundt). Når hjulet drejes

under voldsom masen, tvinges porten langsomt op. De to portdele glider fra hinanden og afslører et skarpt, brændende lys, og en masse tørt sand fulgt af varm luft begynder at sive ind. Det er kun muligt at fremtvinge en sprække på 20 cm i bredden.

Udenfor: Varm, tør luft siver dovent ind sammen med en masse tørt sand, og udefra kommer et brændende varmt sollys. Udenfor er en skarp, blå himmel oplyst af en gylden sol, og der er soltørrede sandbanker, så langt øjet rækker. Hist og her rækker resterne af besynderligt maskineri frem af bankerne, som skeletterne af enorme dyr fra glemte tidsalder. Lykkes det, eventyrerne at klemme sig ud, kan de se, at metalporten sidder i en metalvæg, og den metalvæg sidder i en vældig klippevæg – tilsyneladende er hulerne inde i et bjerg, der ligger ud til en brændt verden.

Rum #4 – De ældstes sal

Rummet, som I træder ind i, er helt hvidt. Inde i midten står en besynderlig hvid sokkel i et ukendt materiale. Soklen er rund, omtrent en meter høj og halvanden meter i diameter. Pludselig oplyses rummet, I er i, men hvorfra lyset kommer, kan I ikke se. Ved soklen i midten flimrer luften, og i luften over soklen opstår en illusion! Et billede af midalderende mands ansigt dukker frem, og ansigtet taler til jer med en alvorlig stemme, men I forstår ikke et ord.

Rummets vægge er bare, og alt er hvidt. På den fjerne side af soklen er to fordybninger. Frem af den ene, stikker en hvid krystalstav (som er magen til den røde, som Vitrius har givet eventyrerne), og den anden fordybning er tom. Den hvide krystal er ikke til at fjerne, og hvis den slås i stykker, svækkes den mystiske vinter en smule, men den hører ikke op. Kun hvis den røde krystal indsættes, standser den mystiske vinter: Rummet bades i et rødt lys, det illusoriske billede over soklen stivner, og kort efter begynder hele komplekset at skælve og ryste. Hvis eventyrerne skynder sig, kan de nå gennem portalen, inden den lukker, og den mystiske vinter ophører.

Hvis eventyrerne studerer illusionen: Den alvorlige mand snakker en masse, og i baggrunden kan man se op til syv andre mænd og kvinder ikklædt hvide klæder

af et fremmed snit, der arbejder fordybet med sære apparater og himstragimser. Den talende mand præsenterer en af gangen de syv personer, som er i forskellige aldre – og en af dem ligner en ung udgave af Vitriarius! Den talende mand fremtryller billeder, der forestiller enge, skove og mystiske byer, som til at begynde med er grønne og frodige, men visner og forvandles til ørken under en brændende sol. Derefter viser manden, at man med trolddom sender enorme offergaver i metal mod himlen for at formilde De udødelige, og dernæst viser manden, otte mærkelige senge eller rør med glaslæg, og han angiver at han selv og de syv personer, han præsenterede, vil sove i disse. Pludselig flimrer billedet, det forvanskes, og så dukker i stedet en ung kvinde op med et brændende blik i sine øjne. Hun taler intenst på det fremmede sprog, og baggrunden bag hende synes at være stedet med sengene, hvor de syv nu har lukkede glaslæg. Hun fortæller noget, løfter en klar krystalstav op, og derefter standser det illusoriske billede. Derefter begynder hele sekvensen forefrag.

Forlader eventyrerne rummet, slukkes alt derinde, indtil de vender tilbage. Det er op til dem selv, hvor meget de vil studere sekvensen af illusioner. Hvis nogen blandt spillerne er veteraner fra sidste års scenarie, kan det være, at de genkender kvinden.

Rum #5 – Dæmonen

Et besynderligt syn venter jer, da døren glider lydløst til side. Kammeret er oplyst af et blegt blåligt skær, som kommer fra en gennemsigtig kugle, som hænger midt i luften, og under den er en besynderlig sort-rød masse, der har en glinsende, gennemsigtig overflade, der pulserer blævrende. Den skælvende masse er måske to-tre meter i diameter, og ud fra den former sig adskillige slangelignende følere, der ligger og vrider dovent sig på gulvet trækkende et tyndt slimspor af sig. Tingen har træk, som en gigantisk vandmand, men ligner også forkullede slagter, der er drevet fra en dæmonisk kraft. På bagvæggen er der en række menneskehøje glaslæg anbragt side om side i en lang række, og de er grå af støv.

Kammeret er beklædt med de samme metalvægge, som alle andre steder. Rummet er fyldt med en syrlig

stank, som kommer fra *Tingen*, der befinder sig herinde. Den suger kraft ud af en blå globe, der hænger i midten af lokalet og lyser stedet op.

Globen er et gennemsigtigt lysfænomen, en slags illusion, der ikke er drevet af trolddom. Ser man nærmere efter, er der flimrende billeder inde i globen, som bevæger sig! De synes at forestille en sekvens af ansigter eller billeder af buste af mænd og kvinder – otte i alt. Sekvensen gentager sig i det uendelige.

Glaslågene er langs bagvæggen. Der er otte buede læg, to meter høje og en halv meter brede. Et tykt lag støv dækker dem, men kan man komme rundt om *Tingen* og feje støvet af dem, kan man se indskrunke skikkelser (lig?) af gamle mænd og kvinder iført hvide klæder bag glaslågene. Tvinger man et glaslæg op, begynder skikkelsen inde bagved at vågne op, og netop som der lyder et plop, da kold luft kommer ud fra det lille kammer, vågner skikkelsen helt og begynder panisk at sige et og andet på et glemt sprog – og personen synes at kvæles og synker kort efter død om. To af de otte glaslæg står på klem, og kigger man ind i hulrummene kan man se, at det er beklædt med et hvidt, blødt materiale – og at de er tomme! (Har eventyrerne mulighed for at sammenligne med de otte portrætter i globen og personerne bag glaslågene, kan de se, at der mangler en kvinde og en ung mand).

Tingen

Midt i rummet er en den pulserende gele masse af *tingen* med sine langsomme følere, der snor sig slimet over gulvet, mens de langsomt rører på sig. Massen er sort-rød, vagt gennemsigtig og som sorte slagter, men glinser også fugtigt. En stank af syre hænger i luften omkring den.

Hvis massen forstyrres, begynder den at vågne op og sende sine følere ud efter alt levende i kammeret. De enorme masse kan bevæge sig skælvende og blævrende hen over gulvet foruroligende hurtigt, så kun ved rask løb kan man undslippe den.

Eventyrerne skal foretage et behændighedstjek 6 for ikke at forstyrre massen. Fejler en, begynder den at

vågne op. Hvis eventyrerne åbner en forseglede kapsel, vil det også forstyrre tingen.

- Forsvar: 12; Tærskel 16; Sår 12; Resistens 10 (kulde 15; ild 15; syre 20); Morale 20 (uden intelligens, uden frygt; distraktion 14); Angreb: Tentakkelslag og/eller tentakkelgreb

Tentakkelslag+6; skade: 1t10

Tentakkelgreb+5; skade: grebet (fanget af tentaklen tages i slutningen af hver runde 1t4 skade fra dens syre; man kan vråde sig fri med et tjek mod 10).

Angreb: *Tingen* kan hver runde bruge fire fangarme til at angribe med. Det kræver en fangarm at lave et tentakkelslag, og det kræver to fangarme at lave et tentakkelgreb og at fastholde et offer. *Tingen* kan ikke fastholde mere end et offer af gangen.

Fortære: Hvis *Tingen* får grebet et offer, er *Tingen* tilbøjelig til at stoppe op for at koncentrere sig om at fortære sit offer, og den lader andet bytte stikke af. Hvis *Tingen* stopper op for at fortære, vil den forsøge at absorbere ofret ind i sin krop – det tager tre runder, og hver runde gør det 1t4 syreskade. Når ofret er absorberet, vil ofret tage 3t10 skade i runden, indtil det er dødt, og derefter vil en langsom fortæring af liget finde sted.

Mobil: *Tingen* kan bevæge sig langs gulve, vægge og lofter uden besvær. Den kan klemme sig gennem meget små åbninger, da den ikke har nogen knogler i sin krop, og den kan med sin enorme vægt og bevægelighed vælte døre og barrierer ned.

Ætsende: *Tingens* overflade er dækket af syre, der gør 1t4 skade på biologiske ting hver runde, de er i berøring.

At forløse frostknuden

Den frygtelige kulde, der plager skoven, kan standses inde fra rum #4 – De ældstes sal. Hvis eventyrerne bruger krystalstaven, som de Vitrarius gav dem, og anvender den som en stemmegaffel, kan de få glasvæggen til at falde sammen, og det giver dem adgang til ... I samme øjeblik træder det illusoriske billede af den ranke kvinde med det korte, sorte hår

ind foran eventyrerne, og hun formaner dem med al tydelighed adgang. Imidlertid kan hendes illusoriske billede ikke standse dem, og hvis eventyrerne træder gennem hende, bevæger hun sig skyndsomt over til en af vægstatuerne, hvor hendes illusoriske billede glider sammen med statuen, og den træder pludselig fri af væggen og har nu hendes ansigt projiceret hen over sit eget. Med den levendegjorte statue forsøger hun at standse eventyrerne.

Den hvide metalstatue

- Forsvar 19; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12; Morale 20 (frygtløs; distraheres 14); Angreb: Kraftfuldt næveslag+8, skade 1t10+slynge gennem luften (flyver 1t4+2m) *eller* kvælertag+4, skade kvælning

Kunstig skabning – ikke påvirket af biologiske elementer som træthed, sult, sygdom, gift mm.

Kvælning – fanger ofret med begge sine hænder om halsen og begynder at klemme til – ofret skal klare udholdenhedstjek 10 hver runde eller besvime; hvis ofret er besvimet, klemmer statuen livet ud af ofret runden efter; ofre har *ulempe* til deres aktiviteter). Hvis statuen distraheres, taber den sit kvælertag.

Det hele styrter sammen

Når eventyrerne får afbrudt det besynderlige apparatur med den røde krystalstav fra trolldanden, så begynder Portalen i rum #1 at lukke sig:

Da stavan anbringes udsender den et kraftigt, dybt rødt lys, som bader hele rummet i et rødt skær. Alle de fortryllede billeder låser sig straks i den position, som de havde, og så begynder jorden at skælve under fødderne på heltene, og støv begynder at drysse fra loftet.

Hele komplekset begynder at skælve og ryste, og der lyder nogle voldsomme brag fra ting, der styrter sammen i det fjerne. Eventyrerne er nu nødt til at skønne sig tilbage til rum #1, og enten kravle via balkonen eller metalarmen på gulvet op til portalen og skynde sig igennem.

Hvis eventyrerne ikke har konfronteret *Tingen*, vil den dukke op på et dramatisk relevant tidspunkt inde i rum #1, og gøre hele situationen værre, mens portalen langsomt begynder at lukke sig. Tingen vil også forsøge at komme gennem portalen. Hvis eventyrerne ikke når igennem, kan de i stedet nå at flygte ud gennem porten i rum #3, som grundet rystelserne står på klem, hvis ikke åbnet tidligere, og i så fald forlader vi dem, mens de står på randen af ørkenen strandet et ukendt sted. Måske hører vi mere fra dem i næste eventyr?

Hvis eventyrerne når gennem portalen, og Tingen er i hælene på dem, og eventyrerne ikke har gjort noget for at hindre at Tingen kommer igennem (for eksempel at en har stået tilbage for at hindre den eller noget

lignende), så vil den slippe ind i Skoven, og herfra vil den enten forsøge at forfølge eventyrerne (indtil de er på afstand), eller den vil skjule sig i dammens dyb ved PS3 – og i så fald hører vi måske mere til den i næste eventyr?

Med den mystiske kuldes ophav standset, har eventyrerne løst deres mission, og de kan vende hjem og hente deres belønning, eller de kan fortsætte udforskningen af skoven.

Eventyrpoint: For hvert rum udforsket – 150 point. For at gennemse hele illusionsskvensen mindst en gang – 100 eventyrpoint. For at være den spiller, der først identificerer den unge kvinde og deler den viden med sin gruppe – 100 eventyrpoint.

Appendiks: Khurams tårn

Det Tredje Skumringstårn

Dette tårn, er et ud af fem mystiske Skumringstårne, det findes i Hinterlandet – og andre fjerne egne. Tårnene har ingen fast fysisk placering i verden, men eksisterer i et en lille magisk dimensions-lomme, der opstår når i spændet mellem den sene nat og det første morgenlys; i den smalle grænse, mellem mørke og lys. Ikke meget er sikkert om tårnene, andet end at de kun kommer til syne i vores dimension når dag går til nat og nat går til dag; at de kun viser sig ved særligt fortryllede områder og at ingen har povet sig ind i tårnene i flere hundrede år.

Dette tårn, det tredje skumringstårn, er overtaget af stormagiker Khuram, der bruger tårnet som katalysator til sine mange eksperimenter.

Om Khuram

Khuram er en magtfuld magiker, eventyrerne kort vil møde, inden han forsvinder igen. Eventyrerne får en kort mulighed for at komme ind dele af Khurams hemmelige arbejdsområde igennem Skumringstårnet og transport-spejlene. Khuram arbejder med mørk magi for sine egne skumle formål. Han samler magi og magiske genstande fra overalt i Hinterlandet og har for nylig opdaget at skovens magi, kan høstes og gemmes.

Mødet med tårnet

Tårnet viser sig for eventyrerne, mens eventyrerne tager en pause eller på et tidspunkt mellem dag og aften eller morgen og nat.

Blandt mørke træer og tætte krat, fremstår pludselig en åbning ud i den ene side af den tæt bevoksede sti i er ved. Åbningen skærer igennem det tunge buskads med et nærmest magisk lys; en let fortryllet sne glimter ud fra indgangen i skoven. Igennem indgangen kan i svagt skimte en lille lund, med grønt græs, et stort æbletræ og en klar blå himmel. En klart skyfri blå himmel. I midten af lunden står et stort sort tårn.

Træder eventyrerne ind i indgangen, går de ind i en lille lomme-dimension, der kun findes for Det Tredje Skumringstårn. Dimensionen strækker sig lunden rundt, med en kant af træ og buske der er uigennemtrængelige.

Lunden er perfekt rund, 50 meter i diameter, med tårnet præcis i midten. Der er fauna i lunden, vinden er stille og luften klar og frisk.

Tårnet i midten har ingen vinduer, men en stor dobbeltdør som indgang. Døren er ikke låst. Tårnet er et slankt lille tårn, 20 meter i diameter.

Specielle regler i lomedimensionen

Lomedimensionen har form af en kugle, 50 meter i diameter.

Kuglens nederste del er jord, øverste del er luft – omkredsen af træ og buske er uigennemtrængelig – men ikke på grund af træerne og buskene, men fordi det ikke er muligt at bevæge sig uden for lomedimensionen.

Lomedimensionens faser

Faserne i lomedimensionen bestemmer hvor langt lomedimension er fra at forsvinde igen fra den fysiske verden. Dette sker, når det sidste felt i fase 3 er udfyldt – når eventyrerne kommer til lomedimensionen er denne i fase 1.

En gang imellem, så længe eventyrerne befinder sig i lomedimensionen, rul et fasetjek (1t6 til 3t6) – det er dig frit for som spilmester, hvordan disse slag skal fordeles, hvor hurtigt du slår eller hvor hurtigt lomedimensionen opløses.

For hver 6'er, udfyld et af felterne:

Fase 1

○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○

Fase 2

○○○○○ ○○○○

Fase 3

○○○○○

Ved at besøge hvert rum i tårnet, bliver der i forvejen udfyldt 18 fasefelter ud af i alt 35 fasefelter.

Faserne skifter når det sidste fasefelt i den nuværende fase er udfyldt. Når faserne skifter er der en tydelig forskel på hvordan lomedimensionen opfører sig.

Fra fase 1 til fase 2, skifter himlen farve og tårnets ambiente lys, fra blå til blodrød; luften bliver tung og en stort synligt rødt lyn går igennem hele lomedimensionen – alle eventyrere i lomedimensionen mister 3 livspoint.

Ved skiftet fra fase 2 til 3 bliver lyset i hele lomedimensionen sænket og hele verden bliver en lille smule gennemsigtig. Alting bliver mere spøgelsesagtig – alle eventyrere i lomedimensionen mister 5 livspoints. På grund af det det dårlige lys, har alle eventyrere -3 til kamprul.

Alt efter hvilken fase lomedimensionen er i, gælder følgende effekter:

Faseeffekt 1

Når der rulles for at udfylde fasefelter, hvis en eller flere terninger viser 2 eller derunder, får alle eventyrere 1 livspoint tilbage.

Faseeffekt 2

Når der rulles for at udfylde fasefelter, hvis en eller flere terninger viser 2 eller derunder, mister alle eventyrere 1 livspoint.

Faseeffekt 3

Det er ikke længere muligt at få livspoint tilbage i lomedimensionen-hverken med magi, drikke eller medicin – magi virker ikke og det gælder for både magiske genstande og formularer. Eventyrerne vil kunne mærke, at nu er lomedimensionen bånd til den fysiske verden ved at gå i opløsning.

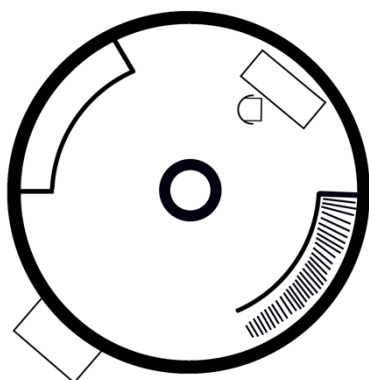
Når fase 3 slutter

Når felterne for fase 3 er fyldt ud, forsvinder Det Tredje Skumringstårn fra den fysiske verden. Så længe Det Tredje

Skumringstårn ikke er forbundet med den fysiske verden, går tiden kaotisk, og flere årtier kan gå, inde i lommedimensionen, før lommedimensionen kobles på den fysiske verden igen.

Eventyrere der fanges i lommedimensionen når fase 3 er slut, bruger deres sidste tid af deres liv på at gå hvileløst rundt inde i tårnet indtil de bliver sindssyge – de regnes for døde.

S1 – Entré



Et cirkelformede rum, åbner sig for jer – væggene er som udenfor, også opført i sorte kampesten; et svagt ambient blåt lys ligger over hele rummet. Langs væggen til højre skræner en trappe op i mørket – et stort skrivebord med stol og en bogreol fylder resten af rummet ud. Et flot vævet rundt tæppe pryder gulvet rundt om en stor brønd. Her er øjensynligt tomt.

Udfyld et fase-felt første gang eventyrerne er på dette niveau af tårnet. Faseeffekten indtræder derudover en gang automatisk.

Skrivebordet indeholder en fælde. I dens to skuffer er der en pil i hver – forsøger man at åbne skufferne, spidse kanyler stikke ud langt kanten og ramme eventyrerens hænder. Kanylerne er giftige og giver 1d4 i skade med det samme.

En karakter der er forgiftet tager 1d4 i skade, hver gang lommedimensionen skifter fase. Der er ingen anden permanent virkning.

Fælden i skrivebordet kan afvikles ved et tryk på en lille knap under hver skuffe, der kan findes hvis undersøger skrivebordet først.

Bogreolen indeholder en række støvede bøger, i et ukendt sprog og uden værdi i denne verden.

Tæppet er 10guldstykker værd men er meget tungt.

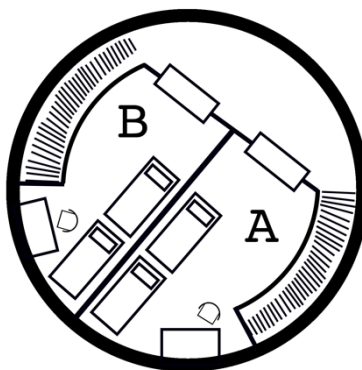
Brønden fører ud af lommedimensionen og ud i ingenting – alt der smides ind i brønden er væk for altid. Brønden er sort og har ingen bund.

Hvis eventyrerne larmer, f.eks. ved at skribe og skråle efter at blive ramt af fælden, eller hvis de skræmmer for meget rundt med bogreolen, læs følgende:

"Gongo! Gongo! Der er nogen nedeunder! Skynd dig – meld det til mester!" – fodtrin kan høres igennem loftet – og ned af trappen.

Ned af trappen kommer seks hobgobliner, med sværdene trukket og klar til kamp.

S2 - Soverum



For anden af trappen er i nu i et lille gang, med en trappe for anden. Til højre to store egetræsdøre.

Udfyld to fase-felter første gang eventyrerne er på dette niveau af tårnet. Faseeffekten indtræder derudover en gang automatisk.

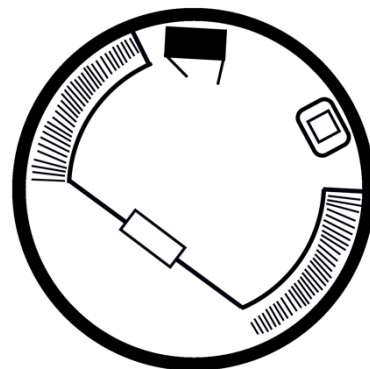
Hvis hobgoblinerne ikke blev alarmeret i #1, læs følgende:

To hobgobliner kigger forstrækket på jer og trækker deres sværd

Hobgoblinerne vil som det første forsøge at åbne den ene dør og råbe "ALAAARM" hvorefter fem yderligere hobgobliner vil komme ind i gangen fra rummene bag dørene. Hvis hobgobliner ikke når dette, er de fem hobgoblins fordelt på de to rum.

Inde i hvert rum står to køjesenge (i alt fire senge), et skrivebord og en stol – under den ene seng i, kan eventyrerne finde et lille låst skrin med 20 guldstykker.

S3 – alterrum



Det ellers tomme rum, indeholder kun et lukket skab i den fjerne ende af hvor i er kommet ind og et alterlignende møbel overfor. En mærkelig glød emmer fra begge.

Rummet er tomt for værdi undtagen klædeskabet og alteret.

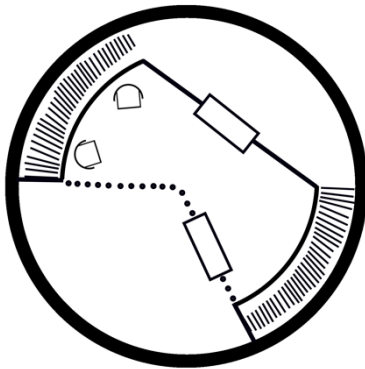
Klædeskabet er af træ og låst. Klædeskabet kan kun åbnes af sølvnøglen i forbytningsalteret. Hvis klædeskabet åbnes er det tomt, undtagen et stort spejl der fylder hele bagvæggen. Spejlet er magisk og kan transportere væsner fra et sted til et andet. Hvis spejlet røres læs følgende for eventyrerne:

Spejlet glimter blåt og lilla mens jeres spejlbillede langsomt begynder at hvirvle rundt i en spiral inde i spejlet. Hurtigere og hurtigere drejer spejlbilledet rundt indtil det pludselig med et blændende glimt står stille: i er nu et helt andet sted end i var før

Eventyrerne er nu i "#K1 Khurams ankomsthal"

Alteret er et forbytningsalter, med en stor fordybning i midten. Når et helt objekt ligges ned i alteret, forsvinder objektet i en magisk tåge og det objekt der lige nu er i forbytningsalterets buffer, kommer frem i stedet. Forbytningsalteret indeholder lige nu en pung med 60 guldmønter og en sølvnøgle.

S4 – Fængslet



Så snart eventyrerne åbner døren, angriber to hobgobliner dem.

Rummet består af to stole og et fængselgitter med en stor jern-dør. Ind i hvad der ligner et fængsel, sidder et stort gråt væsen og fnyser

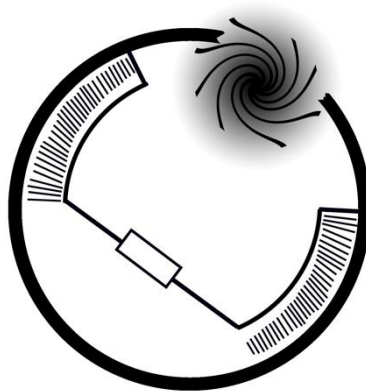
Udfyld fire fase-felter første gang eventyrerne er på dette niveau af tårnet. Faseeffekten indtræder derudover en gang automatisk.

Væsnet der sidder i fængslet er en Gråhudet Kæmpeork – en slags ork, hvis organer har specielt interesse alkmyster og magikere for dens specielle egenskaber.

Hvis eventyrerne bliver i rummet i mere end et par minutter, eller henvender sig til den gråhuede kæmpeork, vil den blive vred og angribe fængselsdøren, der af en eller anden grund ikke er låst.

Der er intet af værdi i rummet.

S5 – Hullet i virkeligheden



Udfyld fem fase-felter første gang eventyrerne er på dette niveau af tårnet. Faseeffekten indtræder derudover en gang automatisk.

På døren ind til rummet hænger et skilt med teksten:

GÅ IKKE IND

Hvis eventyrerne går ind alligevel, vil de straks blive suget ind mod døråbningen.

Et stort sort hul i virkeligheden suger jer ind mod døren; i stimer ned i intet – absolut intet, der kraftigt suger jer ind i rummet.

Hullet i virkeligheden suger eventyrerne til sig. Der er tre positioner eventyrerne kan have udenfor hullet. Uden for døren, inden for døren og foran hullet. Suget fra hullet er kraftigt så det er svært at bevæge sig frem og tilbage. Brug en terning for hver karakter for at holde styr på eventyrernes position.

Første gang døren åbnes, skal hver spiller rulle 1t6. Hvis resultatet er 4 eller derover, er karakteren i fare for at blive suget ind i hullet og rykker én position tættere på hullet med det samme.

Hver tur må karaktererne nu forsøge at undgå at blive suget ind i hullet. Kun ved at lukke døren, kan de undgå effekten fra hullet. Hver tur der går hvor døren ikke er lukket, skal alle spillere rulle 1t6

1 - 4 Karakteren står fast – ingen ændring

5 - 6 Karakteren rykker én position tættere på hullet

eventyrere der ikke er i fare for at blive suget ned i hullet, kan hjælpe andre eventyrere, der er i fare for at blive.

Rul 1t6:

1 - 3 Eventyreren hjælper succesfyldt den anden eventyrer i at komme et trin længere væk fra hullet

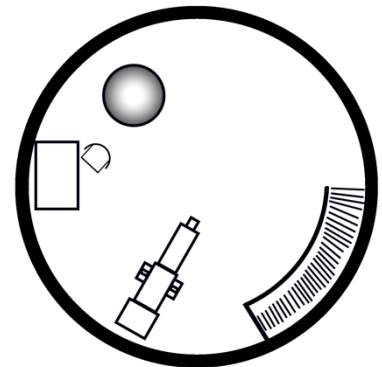
4 - 5 Intet sker

6 Eventyreren, der prøver at hjælpe, er selv i fare for at blive suget ind i hullet.

Hvis en eventyrer der står foran hullet bliver suget ned i hullet, dør eventyreren.

eventyrerne kan bruge reb, stave og andet for at gøre det lettere at slippe væk fra hullet.

S6 – Khuram



En lysende kugle der emmer af magi, stråler blåt ud i rummet og oplyser alt - inde i kuglen kan man skimte et snevejr. Et skrivebord og stol står længst borte og nær dem, et stort teleskop, der peger ind i væggen. Ved den store lysende snekugle, står en fipskægget høj mand, i en dydblå kappe broddet med mørkegyldne symboler. Manden læser en bog, og drejer langsomt hovedet mod jer, da i kommer ind. "Nu igen ?!" udbryder han og stirrer vredt...

Udfyld tre fase-felter første gang eventyrerne er på dette niveau af tårnet. Faseeffekten indtræder derudover en gang automatisk.

Manden i biblioteket er Khuram. Det første Khuram vil gøre er at tale til eventyrerne;

Jeg ved ikke hvordan i er kommet her, til mit tårn, men nu er jeg ved at være træt af jeres slags der bryder ind i mine eksperimenter - jeg har ingen tid til pjat! Jeg har alt for vigtige ting at tage mig til, end at beskæftige mig med jeres slags. Guld og magiske ejendele er det eneste der interesserer jer. Forsvind herfra, og kom ikke tilbage!

Khuram har en magisk medaljon der gør han vil vinde alle initiativ-rul. Han vil straks kaste en forsvindelsesformular der gør han forlader lommedimensionen. Sammen med Khuram forsvinder også den store lysende snekugle og alt inventar i rummet. Eventyrerne kommer ikke til at se ham igen i dette spil.

Når Khuram forsvinder, udfyld fasefelter i fase 1 og fase 2. Igennem garderobeskabet (i S3) vil seks hobgobliner komme ud og løbe op efter eventyrerne. Derudover bliver døren til garderobeskabet barrikaderet indefra. Døren kan ikke længere åbnes. Læs dette op for eventyrerne:

I hører larm fra de underliggende etager; lyden af flere væsner der løber op af trappen, rustninger der skramler mod hinanden og sværd der rasler.

Hvis eventyrerne er hurtige er det muligt at gemme sig for de angribende hobgobliner, i et af rummene på de andre etager i tårnet.

Teleskopet i rummet kan se igennem lommedimensionens rum og tid - og ser stjernehimlen som man ser den i Hinterlandet.

Khurams hule

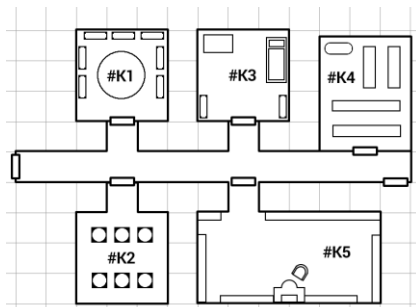
Eventyrerne vil finde sig i Khurams hule i en kort periode. Der er i alt fem rum tilgængelig for eventyrerne. Khurams hule indeholder mange flere rum, men disse fem er tilgængelige for eventyrerne – med mindre I vælger at krydse over til scenariet *Dragedræberens grav*.

Alle døre ud til skraverede rum eller gange, kan ikke åbnes eller gennemtrænges på nogen måde, ligesom der ikke er mere information om Khurams hule eventyrerne kan hente andetsteds.

De to døre i mellemgangen der ikke fører til et rum der kan besøges, er begge påsat en seddel hvorpå der står

KARANTÆNE
BLIV HER

Khurams hule er ikke blevet genoprettet siden eventyrer har besøgt hulen – derfor har Khuram valgt at barrikadere denne del.



Rul fra tid til anden 1d6. Ved resultat 1-3 lyder en dyb stemme igennem gangene "FORSVIND FRA MIT HJEM" og ved resultat 1, fremstår der desuden et magisk spyd der rammer en tilfældig karakter for 1d4+2 i skade. Rul så tit der er brug for det.

#K1 Khurams ankomstrum

I står midt i en cirkel, af sorte sten, i en ellers granit-gulv belagt rum. Foran jer er et åbent klædeskab; lige det i lige stor foran, men nyere og i pænere stand. I rummet står fire andre klædeskabe alle lukkede døre. En enkelt dør står på klem langs den ene væg.

Det er kun det klædeskab og spejl eventyrerne brugte der kan bruges; de andre klædeskabe kan ikke åbnes. Det er heller ikke muligt på andre måder at komme ind i klædeskabene eller ødelægge dem.

Eventyrerne kan forlade Khurams hule igen ved at berøre spejlet igen.

#K2 Khurams trofærum

Dette rum er fyldt med piedestaler med særlige fremmede objekter, kranier og beklædningsgenstande. Langs væggene står flere kabinetter med glas fascader der gemmer på besynderlige og fremmede ting.

Hvis eventyrerne gennemser rummet, finder de intet af interesse. Rummet er et trofæ-rum, der opbevarer Khurams ikke-magiske trofæer fra sin færd i Hinterlandet. Skjult bag et udstoppet elghovede er 1t6 tilfældige *trylledrikke*.

#K3 Khurams soveværelse

Dette lille rum er fyldt med møbler; langs den ene væg står et klædeskab, i forlængelse heraf en skrivepult med stol – og længst langs den ydre væg, en stor himmelseng. Det er tydeligt at dette har været nogens studie- og soveværelse.

Der er intet af værdi i rummet. Der er ingen sovepude i sengen.

#K4 Khurams laboratorium

Det bobler og syder i glas, fra hvad der mest af alt ligner et laboratorium. Flere borde står midt i rummet med stel fyldt med kolber, glas og karafler fyldt med forskellige væsker i mange farver, temperaturer og konsistens. Flere små flammer fra olielamper lyser rummet op og varmer væskerne. I det fjerne hjørne står et stort badekar fyldt med en grålig tyk cement-agtig væske

Lænket til væggen, liggende på gulvet, er et mærkeligt dødt halvråddent væsen

Alle væskerne har en forskellig virkning. Drikket eventyrerne af væskerne, rul 1d20; 1-5 er virkningen gavlig, 6-18 er virkningen skadelig og 19-20 er virkningen dødelig.

På flere af væskerne står der "Fra Xenatrus" samt et efterfølgende nummer. Der er i alt 40 glas og kolber med væsker i rummet.

Den grålige cement-agtige masse er mudder – det døde væsen på gulvet er et mandsvin.

#K5 Khurams bibliotek

Stakkevis af bøger står opmagasineret langs dette rums vægge, på enorme reoler der strækker sig fra gulv til loft. En tændt kamin pryder væggen længst fra jer og foran den lænestol.

Bag på en stor del af bøgerne i biblioteket står skrevet "Fra Xenatrus' personlige bibliotek". Bøgerne er besværet og kan hverken forstås eller læses af andre end Khuram.

Rummet er derudover tomt.

Eventyrpoint: For hvert rum udforsket opnås 100 point; for at opleve lommedimensionens effekter – 150 point; For at opleve hullet i virkeligheden – 150 point; For at møde Khuram – 100 point.

Hobgoblin

Højere og mere fæl at se på end en goblin, de ondsindede hobgoblener 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 7; Sår 2; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1; Resistens 12; Morale 12.

Gråhudet kæmpeork

Halvanden gang så høj som et menneske og dobbelt så grim som orker er gråhuede kæmpeorker fæle væsner. Deres øjne gløder rødt af ondskab, og deres ansigtstræk er grove og deforme. De har enorme kæber med lange, spidse tænder, og deres kroppe bugner muskler og røde tatoveringer.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 4; Angreb: Kølle+7; Skade 1t8+4; Resistens 14 (trolddom 16); Morale 13

Tykhuede: Gråhuede kæmpeorker kan ryste trolddom af sig. I slutningen af hver runde har en gråhudet kæmpeork 50% chance for at ryste uønsket trolddom af sig. Der skal foretages et tjek for hver uønsket trolddom.

Værdifulde organer: Gråhuede kæmpeorkers organer er eftertragtede af alkymister, der typisk betaler 4-8 guldstykker for liget af gråhudet kæmpeork alt efter hvor god stand organerne er i.

Terræn

- T1 – Skovklædte bakker
- T2 – Floden fra bjergene
- T3 – Klippeskråningen
- T4 – Søen

Pejlemærker (minst tre stier)

- P1 – Det ødelagte vejskilt
- P2 – Den knækkede søjle
- P3 – Brønden
- P4 – Jættestenen
- P5 – Bro over åen
- P6 – Det grædende piletræ
- P7 – Bro over åen
- P8 – Den sortsvedne eg
- P9 – De gule sten
- P10 – Det enorme stenhoved
- P11 – Hvepseboet
- P12 – Lysningen med udsigt til klippeskråningen
- P13 – Den bemalede murrest
- P14 – De væltede træer
- P15 – Stagerne med de afhuggede hoveder
- P16 – Træerne med de røde ringe
- P17 – Den tilgroede statue
- P18 – Den udskårne træstamme
- P19 – Bro over åen
- P20 – Bro over åen
- P21 – De to stensøjler
- P22 – Rokkestenen
- P23 – Trælågen
- P24 – Vejskiltet
- P25 – Det lille vejalter
- P26 – Varden
- P27 – Det flækkede træ
- P28 – Kludetræet
- P29 – Galgetræet
- P30 – Den forladte vandmølle
- P31 – Fiskepladsen
- P32 – Udkigspladsen
- P33 – Bro over åen
- P34 – Tømmerpladsen
- P35 – Megalitten
- P36 – Murresterne
- P37 – Forgreningen i det udtørrede flodleje
- P38 – Den gamle stensøjle

Pejlemærker/Sti

- PS1 – Helligkilden
- PS2 – Dammen med lygtefolk
- PS3 – Dammen
- PS4 – Korsvejen
- PS5 – Grusgraven
- PS6 – Gravhøjen

Steder (højst to stier)

- S1 – Bjergskråningen
- S2 – Det hule træ
- S3 – Grotten bag vandfaldet
- S4 – Alfekongen
- S5 – Skovens konge
- S6 – Det magiske tårn
- S7 – Den gamle høj

Møder

- M1 – Orker på jagt
- M2 – De sorte fugle
- M3 – Gobliner og bier
- M4 – Troidenes lejrplads
- M5 – Urtehaven (og bagudgang)
- M6 – Mudderhul og bjørnehule
- M7 – Skikkelsen i vandet
- M8 – Slagmarken
- M9 – Øglefolkets offerplads
- M10 – Lejesoldaterne
- M11 – Lejesoldaternes Lejrplads
- M12 – Spejldalen
- M13 – Slaget i skoven
- M14 – Totempæle
- M15 – Den hellige lund
- M16 – Kæmpeuglerne
- M17 – Træet, der faldt
- M18 – Pibeurtsbålet
- M19 – Bacchuskultens lund
- M20 – Lygtefolket
- M21 – hulen med disen
- M22 – Den lille gravplads
- M23 – Calacornen
- M24 – Skovåndernes sang
- M25 – Skiltet og ruinen
- M26 – Den hvide højderyg
- M27 – Huset på Højen
- M28 – Den rosenduftende lund
- M29 – Det veldækkede bord
- M30 – Den sølverne ridder

Bacchuskulten

Mikro-supplement: Bacchus-kulten – Med dette supplement er det muligt at lade en helligfolk-karakter, tilhører Bacchus-kulten. Dette bestemmer de særlige kultevner, som helligfolket har, og det giver desuden adgang til ekstra formularer foruden de almindelige helligfolk-formularer.

Medlemskab af Bacchus-kulten: For at en karakter kan være helligfolk af Bacchus-kulten skal karakteren have mødt et kultmedlem i spillet, som har indviet karakteren i Bacchus-kulten.

I bjergene høres der trommer, bækkener og vilde skrig. Omkring store bål danser tilbedere ekstatisk, mens de drikker vin i utilbørlige mængder. Geder flåes fra hinanden og ædes rå, og lysterne får frit spil. Ordentlige mennesker bliver indendøre de nætter, for mænaderne flår alt med deres bare hænder, som de kan få fat i ...

Bacchuskulten

Bacchus er en af de Udødelige og står for vin, fest og frihed for normer og krav. Regler og selvhøjtidelighed er anatema for ham.

Han hædres ved fester, Bacchanalia, ude i naturen, hvor der drikkes heftigt og deltagerne driver sig selv ud i ekstase, for at komme nærmere deres udødelige. Kulten er så godt som bandlyst i Kejserriget efter nogle uheldige episoder. Kulten dyrker Bacchus i naturen, i det usete, og om natten.

Helligfolks særlige evne

Helligfolk af Bacchus-kulten får evnen *Uromager* på niveau 1 og evnen *Bælle* på niveau 4 foruden de sædvanlige evner og formularer, som helligfolk har adgang til.

Uromager – Ved tjeks, der involverer retslige instanser, lovhåndhævere eller andre øvrighedspersoner, der repræsenterer lov og orden, har du *ulempe*.

Bælle – Evnen til at drikke andre under bordet og imponere folk eller lokke informationer ud af dem. +4 bonus til bælle alkohol eller lignende. Hvis brugt under Parlay-initiativhandlingen gives +2 bonus til at udfordre modstander til at bælle.

Kultevner:

Bacchus' Frihed: Bacchus løsner bånd, der binder, og helligfolk af Bacchuskulten kan påkalde sig Bacchus' kraft til at løsne deres allierede. At anvende Bacchus' frihed er initiativmæssigt en Team-handling.

For at aktivere Bacchus' frihed foretages et Styrketjek 8, og helligfolket slår højlydt et bækken sammen. Hvis tjekket er succesfuldt, løses alle tilstedeværende af effekter, auraer og formularer, der hæmmer dem, herunder giver dem ulempe, sløver dem eller forleder dem, men f.eks. ikke effekter, der blot forårsager skade. Bacchus' frihed varer runden ud. Efterfølgende runder kan effekten opretholdes ved at gentage team-handlingen – dette



tæller stadig som én brug af evnen. Hvis helligfolket forinden har drukket mindst en flaske vin, er der +2 til styrketjekket.

Hvis denne evne bruges succesfuldt mere end én gang på en dag, skal helligfolket snarest efter anden anvendelse ofre for 5 guld vin til Bacchus – og for hver efterfølgende succesfuld anvendelse ofre for yderligere 10 guld i geder. Hvis dette ikke efterleves, vil Bacchus ramme misdæderen med galskab.

Bacchus' oprigtighed: Med en trolddomshandling kan helligfolket i en forhandlingssituation højlydt anråbe Bacchus og fjerne tilbageholdenhed, fordomme, ære og autoritetstro, der forhindrer de forhandlende i at komme modparten i møde. Alle tilstedeværende vil forhandle med hjertet og forsøge at tale lige ud af posen. Det forhindrer ikke nogen i at lyve, men den lyvende kommer nemmere til at tale over sig. Effekten bliver endnu stærkere, hvis der samtidigt serveres vin.

Bacchuskultens særlige trylleremser

Disse trylleremser kan kun anvendes af helligfolk af Bacchuskulten. De kan vælges side om side med de almindelige helligfolks trylleremser.

Vinens indflydelse

Helligfolks trylleremse, Styrke 1

Helligfolket påkalder Bacchus' hemmelige kræfter, og de gennemsyrrer de vinflasker, som helligfolket messer over. Denne remses kastes på en samling vinflasker, der efterfølgende kan anvendes til forskellige effekter. Trolddommen forlader vinflaskerne efter en time.

Fuldskab: Effekten gør, at et drukket glas efter et par minutter gør den drikkende så fuld, som hvis denne havde drukket en hel flaske. Styrken kan ikke smages, og vinen fremstår heller ikke magisk eller giftig.

Vinens tåger: Den fortryllede vin hældes ud på gulvet, og helligfolket vifter til det, hvorefter der opstår svagt tågelignende dampe, der indåndet skaber kreativitet og en følelse af ubekymrethed. Tågerne hænger i et område på 2m x 2m. Væsener, der træder ind tågerne, er mere tilbøjelige til at glemme deres formål (gælder kun tænkende, levende væsener). For sådanne væsener kan helligfolket lave et magisk angreb (visdom), og hvis det lykkes, bliver væsenet opslugt af sine nye ideer og tanker.

Vand til vin: Hvis der hældes vand på flaskerne, kan vandet omdannes til en god, jævn vin. Dette afslutter formularen, så det ikke er muligt at bruge andre effekter. Vinen bliver til den sureste eddike næste morgen.

Silenus' visdom

Helligfolks trylleremse, Styrke 2

Helligfolket nedkalder et aspekt af Bacchus over sig. Ved med righoldige mængder vins indtagelse vækkes de hellige kræfter, og helligfolket undergår en fortryllende forvandling. Effekten Personificerede Silenus træder i kraft, og så længe den er aktiv, kan helligfolket vælge at udløse en af trylleremsens sekundære effekter.

Effekt: Personificerede Silenus – For at anvende trylleremsen skal helligfolket bunde en flaske vin. Samtidigt forsvinder helligfolkets hår, gror et gråt skæg og får en stor hængemave. Næsen bliver tyk og flad, og gangen er besværet. I den næste time har alle i selskab med helligfolket påvirket af *Silenus' visdom* +1 bonus til visdomstjeks. Formularen kan indenfor denne time opløses for at opnå en af følgende effekter:

Effekt: Silenus' lærdom – Man kan spørge Silenus ud om et monster og få en vigtig ting at vide om det, f.eks. en speciel evne eller angreb, en måde det kan distraheres eller lokkes på eller dens tærskelværdi eller antal sår.

Effekt: Silenus' kundskab – Man kan spørge Silenus om et rums hemmeligheder. Han vil nævne én, men pas på – Silenus mener, at det er bedre aldrig at være blevet født, og hvis man er, skal man hurtigst muligt forsøge at dø.

Orphitkulten

Mikro-supplement: Orphit-kulten – Med dette supplement er det muligt at lade en helligfolk-karakter, tilhører Orphitkulten. Dette bestemmer de særlige kultevner, som helligfolket har, og det giver desuden adgang til ekstra formularer foruden de almindelige helligfolk-formularer.

Medlemskab af Orphit-kulten: For at en karakter kan være helligfolk af Orphit-kulten skal karakteren have mødt et kultmedlem i spillet, som har indviet karakteren i Orphit-kulten.



I bjergene høres der trommer, bækkener og vilde skrig. Omkring store bål danser tilbedere ekstatisk, mens de drikker vin i utilbørlige mængder. Geder flåes fra hinanden og ædes rå, og lysterne får frit spil. Ordentlige mennesker bliver indendøre de nætter, for mænaderne flår alt med deres bare hænder, som de kan få fat i ...

Orphitkulten

Orphit er en af De udødelige, der vogter over slanger, forandringer, fornyelse, genfødsel, frugtbarhed, gift, profetier og lægekunst, og Orphit skytter bystaterne Methone, Aquisgranum og Lucus Hereaus. Orphitkulten er en hemmelighedsfuld kult, der bruger slanger i deres vilde kultfester, som de ej selv taler om, men som mange andre ynder at sladre om. Kulten er kendt om omkring de tre orphitiske bystater, men tavse mysteriefællesskaber findes i mange Kejserrigets større byer, hvor handelsfolk kommer til, men af og til støder rejsende også på repræsentanter af Orphit i vildmarken.

Helligfolks særlige evne

Helligfolk af Orphit-kulten får kult-evnen evnen *slangeven*.

Kultevner:

Slangeven – helligfolk af Orphitkulten har et særligt bånd til slanger, som skænker dem *fordel* på resistenstjeks mod slangegift, og *fordel* på parlay-tjeks med slanger.

Orphitkultens særlige trylleremser

Disse trylleremser kan kun anvendes af helligfolk af orphitkulten. De kan vælges side om side med de almindelige helligfolks trylleremser.

Slangehvislen

Helligfolks trylleremse, styrke 1

Helligfolket forvandler med denne trylleremse alle sine ord til slangehvislen. Effekten holder til en sætning, og i den sætning nævner helligfolket hvilke væsner, der påvirkes, og hvilken frygt, der rammer dem. Tryllemremsen kan påvirke op til otte væsner, der er inden for hørevidde, og hvis helligfolket nævner dem og nævner noget, som de ikke er frygtløse over for, kan der laves et magisk angreb (karisma) mod dem. Hvis angrebet er succesfuldt, har væsnerne *ulempe* på deres angreb, indtil de har et succesfuldt angreb, er flygtet mindst en runde eller der er gået tre minutter. Væsnerne, der nævnes med, skal ikke nævnes med navn, men helligfolket skal gøre klart, at ordene gælder dem (f.eks. "jer tre orker, og i to gobliner, samt dig fæle trolde"), og helligfolket skal nævne noget, der kan indgyde frygt i væsnerne ("f.eks. "jeg vil sluge jeres sjæle og æde jeres skygger"). Helligfolket kan opnå *fordel* til sit magiske angreb, hvis denne nævner noget, som væsnerne særligt frygter (f.eks. truer et flammemonster med kulde). Når trylleremsen anvendes, skal spilleren udforme en sætning for at kunne gøre brug af formularen.

Slangens giftige tale

Helligfolks trylleremse, styrke 2

Med denne trylleremse gør helligfolk nogle af deres ord giftige at høre på, og de giftige ord svækker og dræber deres ofre.

Helligfolk kan i samtaler og under parlay anvende trylleremsen, og de næste ti minutter kan helligfolket svække sine ofre – helligfolket kan rette sine ord mod op til seks personer, som helligfolket i så fald alle skal adressere med sine ord – og ved at flette ord som bid, hug, tvetunget, falsk tunge, tand, hugtand, hvislen, skællet, raslen, orm, snog, slange og tilsvarende referencer til slanger ind i sin tale, kan helligfolket gøre sine ord giftige (nogle af nævnte ord skal indgå i det spilleren gengiver at karakteren siger).

Hver runde gør de giftige ord 1t4 + karismabonus i skade på de tilhørende, hvis helligfolket kan overgå deres resistens med et magisk angreb (karisma). Hvis talen bruger ordene og angrebet er en succes, tager de skade giftskade, som ikke umiddelbart er synlig. Når og hvis ofrenes opmærksomhed vækkes, kan de opdage helligfolkets giftige ord med et sansetjek versus helligfolkets bluff.

Tvetunget tale

Helligfolks trylleremse, styrke 3

Trylleremsen tvetunget tale lader helligfolk splitte deres samtale på magisk vis, så de kan sige to forskellige ting til samme gruppe af væsner.

Helligfolk kan i samtaler og under parlay anvende trylleremsen, og de næste ti minutter kan helligfolket sige en ting til den ene del af gruppen, og sige en anden ting til den anden del af gruppen på en gang uden at de to halvdele ved, at helligfolket siger noget forskelligt. Helligfolket kan tale til en gruppe af væsner på op til 20, og i den gruppe vælger helligfolket hvem, der hører den ene tungs tale, og hvem, der hører den anden tungs tale. I

praksis får spilleren lov til at fremføre to forskellige udsagn, og der laves separate parlay-tjeks for dem begge (hvis f.eks. helligfolket forsøger at bluffe en halvdel af en bande orker, og samtidig forsøger at bestikke den anden halvdel). Når formularen aktiveres, laver helligfolket et magisk angreb (karisma) mod gruppen. Hvis det er succesfuldt, kan de to halvdele af gruppen ikke høre, at helligfolket siger noget forskelligt, men for dem, der modstår trylleremsen eller ikke er påvirket, høres helligfolket sige begge dele på en gang.

