

Porten til Drømmeriget



En netværk af grotter beboet af vanskabninger, der trives af nærheden af et glemt gravkammer, der ligger på kanten til drømmenes rige.

Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2016 – Dragens dal – af Morten Greis Petersen.

Velkommen til Dragens dal-scenarierne skrevet og samlet til Fastaval 2016. Disse eventyr finder alle sted i en dal, hvor Dragen har hjemme, og hvor der er talrige ruiner fra en anden tidsalder, og hvor der venter talrige nye eventyr. I første del gennemgås scenariernes fælles, ydre ramme. Dernæst følger de scenariospecifikke detaljer.

Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner hjem søgt af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underlægge sig ødemarken, og i stedet lod kommandanten et kald gå ud til hele rigets unge befolkning af modige mænd og kvinder. Kaldet var et løfte om eventyr, hæder og ære, hvis de turde udforske ødemarken. Talrige eventyrere flokkedes ved Den ensomme fæstning, og snart voksede en helt teltby omkring fæstningen frem, for med eventyrerne fulgte handelsfolk og håndværkere og svindlere og andre, som kunne leve af de skatte, som eventyrerne succesfuldt hjembragte fra deres ekspeditioner.

Dragen og Den ensomme fæstning

Hvor man tidligere troede at ødemarken – kaldet Hinterlandet – var tomt, ved man nu, at der en gang må have været en mægtig civilisation, hvis navn ingen længere kender, og ingen ved, at de barbariske hinterlændinge, som rejser rundt som nomader i vildmarken er efterkommerne af civilisationer, eller om de er ankommet senere hen. Ude mellem ruinerne er det lykkedes eventyrere at standse talrige onde væsner, men for et par år tilbage kom en flok eventyrere til at vække en ældgammel sovende kraft. De kom til at vække Dragen! Gennem det sidste år eller to har man forsøgt at finde våben, der kunne standse Dragen, og flere ekspeditioner blev sendt til Dragedræberens grav for at vinde dragedræberens legendariske våben. Imens samlede Dragen en hær af dragetilberede og kobolder, som den brugte til at plyndre landet med, og imens gik jagten ind på Dragen. En flok helte fandt de grotter, hvor Dragen havde hjemme, og de trængte dybt ind i grotterne, hvor de kæmpede mod fanatiske kobolder, og fandt levn af et ældgammelt palads, som var Dragens rede. Dette gjorde Dragen så rasende, at den forlod sin rede og fandt et nyt sted – en ukendt dal, der nu kaldes Dragens dal – hvorfra den flyver hærgende og ødelæggende ind over Kejserrigets grænser. Anslagene mod Dragen har vækket dens vrede, og den lader nu sin vrede ramme Kejserriget, og der er nu endnu mere end før brug for helte til at standse Dragen.

Heldigvis er der talrige modige folk, der søger at vinde titlen som helte og vinde Dragens skat, og de flokkes stadig ved fæstningen, og langt mere heldigt synes De udødelige at tilsmile Kejserriget, og orakler har berettet, at de i drømmevarsler har lært, at den dal, som Dragen nu har hjemme i, er også hjemstedet for frygtelige våben, som kan bruges mod Dragen. Der er endelig en chance for at overvinde monstret. Det er her, historierne begynder.

Du kan frit genfortælle forhistorien for spillerne. Forhistorien er baseret på begivenhederne fra de sidste tre år på Fastaval, og de er almindeligt kendt af eventyrerne, der holder til ved Fæstningen.

Dragens dal

Missionen finder sted i et område af Hinterlandet kendt som Dragens dal. Det ligger i en bjergrig egn af ødemarken, og der er tre dagsrejser gennem skove og hen over enge, langs floder og over åer førend man ankommer til det store bjergpas. Bjergpasset er farbart i hele sommerhalvåret, men er forræderisk og farligt om

vinteren, hvor mange omkommer i sneskred, og de findes først igen i foråret, når ådselsædere kommer slæbende med deres bytte, eller rakkerpak har plyndret ligene.

Selve dalen, som kaldes Dragens dal er omgivet af stejle bjerge, og der er kun få veje ind i området – som menneskene i Kejserriget kender til – og den mest kendte og vigtigste er det store bjergpas. Det tager en dags tid at komme gennem det store pas, som er en nogen lunde sikker vej, der fører ind til dalen.

Dalen er omgivet af stejle bjergskråninger, der er næsten umulige at bestige. I siderne er grotter skjult, og nogle steder kan man høre det konstante brag af vandfaldet, som fosser ud fra en bjergskrænt og vælter ned i dalen, hvor den danner mindre flod, der løber gennem dalen og ender i en sø. Fra et andet sted fosser en flod ud fra klippevæggen, som former en sø ved klippesiden, og fra den spreder et mindre netværk af åer sig.

Enge og skove ligger spredt rundt om i dalen. I engområderne rejser klippeblokke sig, og mellem dem skjuler grotter og huler sig beboet af uhyrer. I skovene og langs floderne finder man resterne af ruiner, overgroede og forfaldne, men også hjemsøgte og beboede – og overalt gennemsyrrer sær trolddom og besynderlige kræfter dalen. Ældgammel trolddom huserer, og det tiltrækker ting.

Uanset hvor i dalen man er, kan man mærke en magtfuld tilstedeværelse. Det er hvad erfarne eventyrere kalder Dragen, og de påstår det skyldes, at Dragen har hjemme i Dalen. Den holder til i en gammel ruin, hvor den har samlet sine skatte, og hvorfra den flyver ud for at brænde og hærge og hjembringe skatte. Det er den rede, som man leder efter, og så leder man efter nogen, som modige og magtfulde nok til at gå op mod Dragen. Foreløbigt ingen succes.

På eventyr i Dragens dal

Missionerne til Dragens dal følger den samme opbygning. Eventyrerne sendes på en opgave i Dalen, hvor de skal udforske mystiske ruiner og sære grotter. Orakler har varslet, at eventyrere her vil finde Dragens svaghed, spåfolk har lovet, at her vil modige folk finde våben til at overvinde Dragen med, og profetiske drømme har bragt håb om Dragens fald for folk, der har udforsket Dalen og fundet det endelige våben.

Scenariernes opbygning

Først indkaldes eventyrerne til en **missionsbriefing hos kommandant Lucinius**, der instruerer dem i at rejse til Dragens dal og udforske nogle ruiner, som man er kommet på sporet af. Ofte er det baseret på oplysninger fra tidligere ekspeditioner, som har fundet ruinerne, men som ikke har haft tiden til at udforske dem nærmere.

Dernæst har karaktererne **kort tid til at forberede sig**. De forventes at drage af sted den følgende dag, og de kan derfor købe ind, og de kan foretage *et* ærinde ved fæstningen: Planlægge rejsen, købe kort eller samle rygter (alle beskrevet i rejsereglerne og opsummeret kort her), eller spilleren kan gøre brug af et Ærinde ved fæstningen mikro-supplement.

- Indsamle rygter: Karismatjek 12
- Erhverve kort: 50 sølv (+2 bonus på et rejsetjek), 80 sølv (+4 bonus på et rejsetjek), 110 sølv (+4 bonus på to rejsetjeks – eller *fordel* på at løse et problem som f.eks. 'faret vild')
- Planlægge rejsen: Kun en spiller planlægger; alle andre kan assistere. Assistance er et tjek 10, og succes giver +2 bonus til planlægning. Planlægning er et tjek mod 10, som betyder at en kedelig hændelse undervejs på rejsen kan ignoreres.

Tredje del er rejsen til bjergpasset. Rejsen går **tre dage gennem ødemarken**. Det kan enten rollespilles med stemningsbeskrivelser, eller man kan bruge rejsereglerne. Undervejs kan karaktererne komme på afveje eller rende ind i diverse mindre udfordringer. Der er ikke nogen fast rute eller vej til bjergpasset. Det ligger i et uvejsomt terræn langt fra nærmeste beboelse.

- HUSK: Rejsetjek er et dagligt tjek mod sværhedsgrad 10 (eller mod sværhedsgrad 8, hvis gruppen til sammen har været på fem missioner i Dragens dal).
- Et fejlet rejsetjek betyder at noget sker. Graden af fejlet tjek afgør typen af hændelse.

Fjerde del er rejsen **gennem bjergpasset og hen over dalbunden**. Denne del tager typisk 1-2 dage, og denne del tages rent deskriptivt. Dalen er relativt let at orientere sig i, da der er pejlemærker mange steder, og de stejle bjergvægge gør det svært at komme på afveje.

- I Dragens dal er man altid overvåget af Dragen – eller det føles sådan – for der er altid fornemmelsen af, at en skjult kraft våger over en, og det er en ondsindet kraft, som næsten hele tiden er til stede men ikke altid opmærksom med mindre man bruger trolddom, så vågner opmærksomheden og følger en for en tid.

Femte del er **ankomsten til og udforskningen af hulesystemet**. Dette er hoveddelen af spiloplevelsen, og det er her, at det meste drama kommer til at finde sted, men rejsen og forberedelserne er del af opbygningen. At komme frem til hulerne er ikke let, og det kræver forberedelse, men hulerne er der, hvor det virkelig bliver farligt.

Sjette og sidste del er **hjemkomst og debriefing**. Eventyrerne beretter om deres succes eller mangel på samme over for kommandant Lucinius, de får deres belønning, og spillere, der er i besiddelse af Det gode liv-mikrosupplementer kan aktivere dem.

Missionsbriefingen

Stemningen har den seneste tid været væsentlig anderledes ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken. Stadig flere eventyrere er flokkedes ved Den ensomme fæstning, og stadig flere missioner er sendt mod samme region: Dragens dal. Mange vender ikke tilbage, men nogle gør, og det med fantastiske skatte og enorme mængder af guld, og de beretter, at der er mange ruiner i Dragens dal, som bare venter på at blive udforsket, men der er også sære monstre og uhyrer, som ingen før har mødt – og der er masser af kobolder opslugt af en iver efter at tilbede Dragen.

I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en kold forårsdag, og vinden har fejet nådesløst gennem teltlejren. At komme indenfor i fæstningen er varmt og behageligt, og en tjener fører jer op til kommandantens kontor, hvor han tager imod jer. Den alrende officer kigger strengt på jer fra sin post bag et stort skrivebord fyldt med rapporter fra tidligere ekspeditioner. På væggen bag ham er et stort kort over Hinterlandet, og det er fyldt med nåle, som angiver, hvor ekspeditioner har været sendt hen, hvem, der vendte tilbage, og hvor der er rygter om udforskede huler. Et sted er mærket Dragens dal, og der er mange nåle, både af typen udforskede ruiner og af typen 'de vendte ikke tilbage'.

Kommandantens mission

Eventyrere på ekspedition i Dragens dal har observeret, at der nær floden i området med de sorte klipper, er en grotteåbning. Der er behov for at få udforsket stedet. Det er et af de mange mystiske områder, som kan rumme en vigtig brik i kampen mod Dragen. Hvis der er et magtfuld våben, er det jeres opgave at hjembringe det, og ellers er jeres opgave at udforske og kortlægge stedet. Jeres løn for opgaven er 25 gulddukater til hver, der vender levende hjem, samt retten til at plyndre ruinen – våbnet undtaget, det skal overdrages til kommandanten og bruges i kampen mod Dragen.

Dragens dal er tre dagsrejser herfra, og der er ca. halvanden dagsrejse fra det store bjergpas til området med de sorte klipper i dalen.

Forberedelse og afgang

Spillerne har nu muligheden for at gøre de sidste indkøb. Har de forsyninger nok til at nå ud og hjem igen, eller har de brug for lidt ekstra?

Rygter

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

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

1t6	Rygtet
1	Nede ved smedjen går snakken lystigt, og en smedesvend fortæller, at hun overhørte en flok eventyrere fortælle at Dragens dal er hjemsted for mange bander af kobolder. De er kujonagtige væsner normalt, men dem, der tilbeder Dragen er fanatiske og frygtløse, og de kan ofte genkendes på deres hyldestsange, som de skråler, mens de marcherer gennem Dalen og omegn.
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. En sådan historie lyder, at der hviler en sær forbandelse over Dragens dal, og der er mange fortryllede fælder, og der er mange spøgelses efter folk, der ikke er blevet begravet ordenligt.
3	Overhørt ved et langbord i en krostue, hvor røgen hang tungt fra tobakken, og hvor trætte rejsende sad bænket tæt side om side, lød det, at der er blevet fundet enorme guldskatte i Dragens dal. En eventyrer kom hjem med en hel hånd af guld taget fra en statue!
4	Ovre ved brønden er en kejserlig budbringer stoppet op for at vande sin hest, og imens udveksler I småhistorier, og du hører, at de sorte klippers område er fyldt med sælsom trolddom, og området har kostet mange eventyrere livet, og det ofte på en grusom maner. Intet er som det ser ud til at være.
5	Nede på markedspladsen snakker et par fulde eventyrere højlydt om deres opdagelser fra seneste ekspedition, og du overhører dem snakke om, at for nyligt kom en eventyrer levende tilbage fra området med de sorte klipper. Hun var den eneste overlevende, men hun hjembragte til gengæld en hånd af det pureste guld.
6	Ved garnisonen udveksler vagterne røverhistorier, om alt det, som de har overhørt inde fra fæstningen af, og en af de historier lyder, at der er en fortryllet brønd i området med De sorte klipper, og brønden er fyldt med en ældgammel magisk kraft, hvis man tør gøre brug af brønden.

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1400 point).

- **Mysterium:** Brønden (rum #6) - hvis man byttes ud med dobbeltgængerens – 250 eventyrpoint
- **Mysterium:** Brønden (rum #6) - hvis man opdager dobbeltgængerens – 100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Glasvæggene (rum #3) – 250 eventyrpoint
- **Mysterium:** De levende statuer (rum #9) – 100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Gulvet med sprækkerne (rum #5) – hvis man oplever stemmerne - 150 eventyrpoint
- **Mysterium:** Gulvet med sprækkerne (rum #5) – hvis man oplever et hoved flække - 150 eventyrpoint
- **Mysterium:** Ridderstatuen og spejlet (rum #16) – 150 eventyrpoint
- **Mysterium:** Guld-/Sølvkammeret (rum #17) – 150 eventyrpoint
- **Under:** Den klagende søjle (rum #1) – 100 eventyrpoint
- **Under:** Det syngende hoved (rum #1) – 100 eventyrpoint
- **Fælde:** Katakombens korridor (rum #15) – 75/150 eventyrpoint for hver fælde
- **Fælde:** Døren til gravkammeret (rum #17) – 100 eventyrpoint

Området uden for hulesystemet

Grotten ligger i et område med grønne enge, hvor der vokser små klynger af grantræer. Her og der brydes den græsgrønne overflade af sorte klipper, som rager flere meter frem af jorden. Klipperne ser helt urørte ud af vejr og vind, der vokser ingen mosser på dem, og der er i stedet en besynderlig energi i luften.

Der er små stier i området, og flere af dem fører hen til grotteåbningen, der er et mørkt hul i jorden mellem de sorte klipper. Ikke langt fra åbningen er der en gruppe væltede grantræer, som tydeligvis er blevet trukket op med rode. Træerne er tydeligvis blevet trukket hen mod åbningen, for der er et langt spor af visne grannåle.

Indgangen – Klipperne

Klipperne rejser sig op af jorden, som de er blevet fortrængt fra dybet, som om en kraft dybt nede har tvunget klipperne op gennem overfladen. Omgivet af gulnet græs og ukrudt er klipperne kulsorte og glimter blankt.

Klipperne består af store, sorte flader med skarpe kanter, og de ser uberørte ud, som om de kun for et øjeblik siden er blevet presset frem gennem jordoverfladen, men omgivelserne taler et andet sprog. Midt i disse sorte klippeflader er en åbning, der minder om et enormt gab klar til at opsluge nysgerrige.

Luften omkring klippen er mærkbart kold og tør, og der er en sitren i luften af uforklarlige elektriske udladninger. Fra grotteåbningen kommer en klagende sang uden ord båret af en kold vind.

De nedre grottekamre (#1-9)

#1 – Den syngende søjle

Efter den lange skrånende passage ned i mørket, kommer eventyrerne til den første grotte. Luften er kølig, da en rask trækvind fra dybere nede suser forbi dem og får fakler til at blafre. Hernede er den klagende sang sit ophav.

Ved bagvæggen i grotten er en besynderlig stensøjle i sort, glaslignende sten, der ser ud som om den har boret sig op gennem grottegulvet og op i stenloftet. Søjlen er Den syngende søjle er udkåret som hoveder stablet på hinanden med åbne gab, og via forskellige huller skaber trækvinden en syngende lyd – men et af ansigterne synger af egen kraft.

Søjlen skaber en uhyggelige klagende sang, men lytter man nærmere efter, kan man høre mellem den klagende lyd nogle sælsomme ord, og man kan høre, at det nederste hoved i søjlen synger ordene, og i modsætning til de andre udkårne stenhoveder, så er der ingen åbninger i stenen, som lader trækvinden skabe lyden.

Lytter man til hovedet, der synger af egen kraft, høres følgende: *Grotterne er hjemsted for de, der er ældre end klipperne / Fra før landet blev skabt, byggede de riger / Fordrevet til hinsides forankrer de sig i skælvet / Drømmerne vågner aldrig for skønheden*

Når man opdager at stenhovedet synger af sig selv, klapper stenen straks i, og tilbage er der kun den hvislende lyd af vinden gennem resten af søjlen.

Undersøges resten af grotten finder man vage fodspor af væsner. De fleste går mod øst (rottegobliner), men til gengæld er der et spor af visne grannåle mod vest.

#2 – Rottegoblinernes grotte

En stor ildelugtende grotte, der stinker af, at der bliver pisset langs væggene. Midt i grotten blusser

et stort bål, og over bålet i en rusten jernkæde hænger et forkullet lig. Omkring det blussende bål sidder en flok goblinrotter som sorte skygger mod de livlige flammer, da ild både skræmmer og fascinerer goblinrotterne, og skyggerne skabt af bålet appellerer til dem. I grotteloftet over bålet er en jernring gennem hvilken den rustne og sortsvedne kæde løber. Ude ved væggen er en tromle til den rustne jernkæde. Via tromlen kan kæden sænkes op og ned over bålet. I denne ende af grotten er **6 rottegobliner**. De er anført af *Grugt*, der er større end de andre, og de er nysgerrige efter at finde ud af, hvad eventyrerne er for nogle. Skjult under en løs sten har rottegoblinerne en sæk med 76 sølvstykker, et drikkehorn med sølvbeslag (9 guld) og en spinkel sølvørering med en karneol (3 guld).

I den fjerne ende er en slagteblok i træ. Slagteblokken er blodig, og afhuggede hoveder med rædslen mejslet ind, og øjnene gravet ud, ligger skødesløst rundt om. Op af slagteblokken læner sig en enorm huggert. Ikke langt fra slagteblokken er tre jernbure med fanger. Der befinder sig **2 rottegobliner** i denne ende af grotten, der tilser fangerne og passer på huggeblokken, mens de af og til piller lidt kødtrevler af de afhuggede hoveder og gnasker på dem. Den ene rottegoblin besidder en **trylledrik (styrkedrik)**, og den anden har læderbælte med et bæltespænde i guld (4 guld).

Fangeburene og deres fanger

Burene er af jern. På alle sider er der på indersiden pigge med skarpe, ujævne kanter, så man ingen steder kan finde hvile. I siden er en låge holdt lukket med en tyk jernkæde med en hængelås (Dirke låse 8; Tvinge op 16; nøglen er hos den grimme af rottemonstrene).

Inde i buret er tre mennesker, der kun halvt er i live, drevet til vanvid af pinsler og søvnmangel, er de blege, afmagrede og uden fornuft. Får de chancen,

vil de gå bersærk, hvis de slippes ud, af lutter vanvid. De tre fanger er hjælpeløse og ødelagte af rottegoblinernes tortur.

- Quique – en ældre mand med beskidt hvidt hår og et manisk blik i sit arrede ansigt lover at afsløre grotternes hemmeligheder (som han opdiger efter behov), hvis han lukkes ud.
- Domitia – en ung kvinde med filtret rødt hår og et plaget ansigtsudtryk, der med tårefyldte øjne beder folk hjælpe hende ud af buret. Hun rammes af mærkelige rystelser fra tid til anden.
- Caelinus – en ung mand med kort, brunt hår og et magert, tandløst ansigt. Han er fjern og sidder piller ved et sår.

#3 – Glasgrotten

Grottevæggene er af en helt anden natur. De ligner sort glas med skarpe kanter, der ligger i folder og bølger, som om de jernhårde vægge en gang af været tykflydende og langsomt har sat sig. Lys glimter mærkeligt i glasvæggene - til dels som om de glimter uafhængigt af deres kilde, og selvom de kan ses spejlet på væggen, kaster de ikke noget lyskær fra sig. Kun vanskeligt kan de mørke refleksioner af folk ses i de sorte glasgrottevægge.

Midt på gulvet ligger et skelet iført rådne klæder, en ringbrynje og et rustent sværd. Omkring skelettet glimter guldmønter. Det ser ud som om at liget faldt med sværdet draget og en masse mønter i den anden hånd. Under skelettet ligger et beskidt sølvspejl.

Skelettet: Ringbrynjen kan repareres med 1t4 timers arbejde. Sværdet er rustet i stykker. Omkring skelettet er 12 guldmønter – 6 er blanke og er uden noget stempel, og 6 har et stempel med Kejser Desidorius (regerede for 50 år siden). Det beskidte sølvspejl er 30 sølvstykker værd.

De sorte glasvægge: Der er en aura af trolddom omkring dem. De er jernhårde, og det er hårdt

arbejde at banke en flis af (den smelter og forsvinder i sollys).

Refleksionerne

De sorte glasvægge skaber refleksioner, som er matte og uden detaljer. Spejlet lys er på mystisk vis uden genskin. Spejlede personer har ikke tydelige ansigtstræk - øjne og mund er sorte huller. Farver mangler deres gnist.

At spejle refleksionen: Hvis man ser på en grottevægs spejling gennem et spejl, fremstår spejlingen klart og tydeligt (men stadig uden detaljer) som om, at det sorte spejlglas er blevet gennemsigtigt, og hvis man bruger spejlet til at kigge ind i glasvæggen og ikke selv kigger på glasset, kan man strække sig derind og tage ting reflekteret i glasvæggen ud! Man får en spejlet kopi af tingene, men refleksionen er altid blank og uden detaljer (magiske ting vil være uden deres trolddom, kunstskatte vil have mindre værdi, fordi alle håndværkets detaljer er borte).

Faren ved at spejle refleksionen: Refleksionerne på glasvæggene kan finde på at forsøge at gribe den person, som strækker sig derind, og trække vedkommende ind gennem glasvæggen, eller de kan finde på at træde ud af glasvæggen og angribe, hvis deres forsøg på at trække folk ind, slår fejl. Refleksionerne kan kun agere, så længe en person kigger på dem via et spejl.

Grebet af en refleksion – Rækker man ind i glasset for at tage en genstand, der er spejlet, er der hver gang 40% risiko for at ens refleksion forsøger at gribe en. Resistens (undvige) 16 for at undgå at blive grebet. Bliver man grebet kan man forsøge at trække sig fri med et styrketjek 17. For hver person, der hjælper en, har man en +2 bonus. Hvis tjekket er en succes, river man sig fri. Hvis tjekket fejler med 4 eller mindre, er man fortsat grebet, men ikke trukket længere ind, og hvis man fejler med mere end 4, trækkes 10-80% dybere ind. Trækkes man 100%, er man fortabt.

Refleksionen træder ud – For hver person, der kigger via et spejl på væggen, kan en refleksion vælge at træde ud af væggen: **Sort Glas Refleksion Monster**. Det gør den, hvis forsøget på at trække et offer ind i væggen slår fejl. Refleksionen vil forsøge at dræbe sin spejling og derefter drage ud i verden for at tage originalens plads. Sort Glas

At fjerne blikket – hvis man fjerner blikket fra spejlet efter at refleksionen er trådt ud, kan yderligere refleksioner ikke træde ud, men refleksionen er fri til at bevæge sig rundt. Hvis man fjerner blikket, mens en person er helt eller delvist trukket ind i glasklippen, stivner klippen straks afskærende de dele, som er fanget i klippen resulterende i en spontan amputation eller dødsfald.

#4 – Knoglegrotten

Rottegoblinerne er overbevist om, at grotten er hjemstøgt, og at de kan holde de dunkle kræfter stangen ved at kaste ofre ind i grotten – eller lokke folk derind. Og rottegoblinerne tager ikke fejl, for et par ligædere har hjemme i grotten. De skjuler sig mellem dyngerne af knogler, og når de ikke forstyrres, lever af de ligdelene havende sjældent et behov for at gå ud og jage deres egen føde.

To ligædere. Ligæderne har skjult en sæk med 14 guldstykker, 138 sølvstykker og en **flaske helbredende drik** under et lig.

#5 – Gulvet med sprækkerne

Grotten ligner alle andre grotter – mørk, fugtig, dunkel – med ujævne grottevægge, der flyder sammen med loftet, og nogle enkelte udgange. Sprækkerne i gulvet er forskellen. Der er lange sprækker af 20-40cm bredde, hvor klippen er blevet presset skævt tvingende gulvet til at åbne sig. Gulvet synes umiddelbart stabilt, og der er ikke tegn på, at gulvet er ved at smuldre eller falde sammen. Eventyrerne kan sikkert krydse grotten.

Den hvide gas

Op af sprækkerne siver små hvide gasskyer, der tynder ud og forsvinder helt. Stopper man op, og lytter godt efter, kan man dybt nede fra sprækkerne høre en "pop"-lyd og kort efter rejser sig endnu en gassky fra en sprække. Skyen er bleg og forsvinder hurtigt – men inden da hører man stemmerne i sit hoved.

Når gassen indåndes, hører man hviskende stemmer i sit hoved, som tilbyder oplysninger og profetier. De vil fortælle om grotterne, hvor skatte er, og afsløre andre hemmeligheder, som eventyrerne måtte søge svar på. Nogle gange er svarene kryptiske, men for det meste sande – om hulerne kan stemmerne komme med mange oplysninger, og kvaliteten af deres svar falder først, når man kommer på afstand fra hulerne (men det kan være svært at kontrollere; om hulerne får eventyrerne pålidelige oplysninger, og oplysninger hidrørende emner uden for hulerne, bliver svarene mere kryptiske og mindre præcise des længere borte emnet er).

Stemmerne opfordrer til, at man for at få bedre svar ligger hovedet tættere på sprækkerne, og hver gassky kan som regel kun nå at komme med et halvt svar, inden de siver bort, men så kommer et nyt plop og en ny sky rejser sig, og stemmerne fortsætter, hvor de slap.

Rollespil de hviskende stemmer som lover oplysninger og profetiske svar mod at man lytter til dem og stiller dem flere spørgsmål, som de kan komme med svar på. De kan fortælle om væsnerne, der bor i hulesystemet, og de kan fortælle om stedets skatte, og deres oplysninger er rimeligt præcise.

Sandheden om gasskyerne

I århundreder har orakler brugt grotter med de hvide gasskyer til at indhente viden og komme med profetiske svar. De udnytter, at dybt nede i sprækken er en pulserende masse af store, mælkehvide blærer. Hver gang en blære springer

med et plot, rejser sig en hvid gassky fra blæren. Dette er et kolonibæst, som besidder en nedarvet viden givet videre fra generation til generation, og hver gassky er et levende væsen udklækket af massens blæreæg, og den skrøbelige sky besidder massens nedarvede viden, som de hviler videre til de væsner, som indånder dem – dette er stemmerne i folks hoveder. Gassen fra blæreægget forsøger at slå rod i folks hjerner, og de frister deres potentielle værter med viden, som de giver mod, at man indånder gassen. Sporene fra gassen sætter sig i hjernen på folk, og med tiden udklækkes de til en blæremasse, der instinktivt søger mod undergrunden for at slå rede og opbygge en ny koloni.

Med hver indånding risikerer man en infektion af sporene. Først slår de rod, gror de i ofret, og de forsøger ofte at drive deres halvt vanvittige ofre – plaget af den hvide masse, der gror i hjernen – til at klemme sig ind i sprækker og huller, hvorfra sporene overtager kroppen og bruger legemet som grundlag for et nyt kolonibæst, som besidder sit ophavs nedarvede viden samt værtskroppens minder.

Hvert levende væsen, der udsættes for gasskyen, og som lytter til den, er i fare for at sporene slår rod. Hvis karaktererne blot hører de hviskende stemmer, som de passerer gennem grotten, sker der ikke yderligere. Hvis en karakter stopper op for at lytte og indhente svar, udsætter karakteren sig selv for risiko. Når karakteren er færdig med at indhente svar på spørgsmål, skal karakteren klare et Resistens (stamina) 8. Sværhedsgraden stiger med +1 for hvert spørgsmål efter det første, som der er indhentet svar på. Hvis karakteren klarer det, skete der ikke en infektion. Hvis karakteren fejler, er karakteren blevet inficeret, men der er ingen synlige eller mærkbare tegn på dette! Efter 1t4 timer plages af karakteren af hovedpine, og efter hver 8 timer skal karakteren klare et Resistens (stamina) 6. Hvis det fejler, flækkes kraniet, da en pulserende masse af blæreæg tvinger sig frem

dræbende karakteren. For hver 24 timer karakteren overlever at være inficeret, skal karakteren klare et Resistens (viljestyrke) 8. Hvis det fejler, søger karakteren instinktivt ly i nærmeste sprække eller hul drevet af infektionen afventende at blæremassen skal trænge frem og dræbe ofret og etablere en ny koloni. Evnen *Bringe balance* eller kreativ tankegang hos spillerne kan helbrede infektionen.

#6 – Brøndkammeret

Luften er fugtig. Fra væggene driver en klam em, der samler sig til fedtede dråber, der falder med små plisk og samler sig til beskidte pytter på det ujævne grottegulv. I sprækker og langs kanter vokser grønligt mos.

Midt i rummet er en cirkelrund stensætning omtrent en halv meter høj. Det er en brønd, som går dybt ned i stengulvet. Brønden er bygget af rå, ældgamle sten, der er langt ældre end grotten rundt om den.

Stemmen i bunden af brønden

Når eventyrerne træder ind i grotten for første gang, skal de alle lave et Resistens (Viljestyrke). Den spiller, der har det laveste resultat, hører kort tid efter en stemme fra brønden. Det er en spæd kvindestemme, der har et ekko af rislende vand. Hun kalder på karakteren. Kigger karakteren ned i brønden, kan denne se en spinkel kvindeskikkelse trædende vande nede i bunden af brønden. Hun spørger, om karakteren vil hjælpe hende.

Skikkelsen i brønden er en manifestation af trolddommen omkring brønden, og den besidder besynderlige illusoriske evner. Samtalen med væsnet bemærkes ikke af de andre karakterer, da den i virkeligheden foregår mentalt, mens karakteren kigger ned i brønden. Hvis karakteren snakker med hende, skal denne klare et resistens (viljestyrke) 14; hvis det fejler, opleves det, som om at hele verden vælter, og i stedet for at kigge ned i brønden, finder man sig selv kiggende op fra brøndens bund. Pludselig befinder man sig i

brøndens klare, kolde vand, og der er kun de ujævne sider af brønden at klynge sig til, og højt oppe kan man ane skikkelsen, man talte sammen med stående ved siden af ens rejsefæller. Hvis karakteren modstår, taber den skjulte kraft interessen for karakteren og henvender sig til den næste karakter i rækken.

At spille sekvensen: Hvis spilleren fejler sit terningkast, så flyt fokus over på spilleren alene. Beskriv hvad dennes karakter ser nede fra brøndens bund, og hvordan karakterens plads oppe ved brøndens top er erstattet af den fremmede, og hvordan de andre karakterer ikke bemærker, at der er byttet om på de to. Derefter vinker den fremmede farvel til karakteren strandet i brønden - og skift nu til resten af gruppen, og spørg hvor de nu vil gå hen. Lad dem ikke reagere på, at der er byttet rundt på de to skikkelser, og før dem i stedet videre i hulerne - brøndens skjulte kraft, drager dem til at forlade grotten og tage deres nye rejsefælle med sig. Indskærp for spillerne, at de ikke har nogen mistanke til, at der er noget galt - hvis spillerne forsøger at agere på den viden, de som spillere har, men som karaktererne ikke har. Tilbage efterlades den strandede karakter i det kolde brøndvand.

At undslippe fra brønden: Brøndens sider er ujævne, men der også glatte, dækket af en beskidt olielignende substans, som gør det vanskeligt at klatre op. Klatretjek 18 for at komme helt op. Fejler et tjek med mere end 8, slår man sig på brøndens sider for 1t8 skade. Med et reb har man en +8 bonus. Hvis man tungt lastet eller har en tung rustning på, har man ulempe.

Den fremmede rejsefælle

Skikkelsen har et mentalt slør om sig selv, som gør, at karaktererne ikke rigtig bemærker, at skikkelsen ikke er deres ven, og de overser derfor særheder og ualmindelig opførsel fra skikkelsen. Det mentale slør gør det også muligt for den fremmede rejsefælle at fjerne gruppens interesse for brønden,

så de forlader brøndkammeret, når først skikkelsen er kommet op.

Det mentale slør fungerer så længe, at karakteren, der faldt i brønden, er strandet dernede. Slipper karakteren fri af brønden, får de andre rejsefæller straks et Resistens (viljestyrke) 12 for at få mistanke til den fremmede (ved 20 eller bedre, kan man gennemskue det mentale slør), og det mentale slør mister sin kraft, hvis den forsvundne karakter dukker op igen. **Spil på, at spillerne godt ved, at skikkelsen ikke er deres kammerat, men at deres karakterer ikke ved det, og ikke kan opdage det.**

Hvis den fremmede rejsefælle på noget tidspunkt er alene med en anden karakter, kan den finde på at angribe vedkommende for at bytte plads. Når den angriber, falder dens mentale slør, og over ofret står der ikke længere end ven, men en amorph vandmand, der kan forme tentakler ud af sin gelelignende krop.

- Forsvar 13; Tærskel 9; Sår 5; Resistens 14 (flammer 10; Vand 18); Morale 12; Angreb: Næveslag+4 ; Skade: 1t6

Tentakelangreb: Den fremmede rejsefælle har en amorph krop, som den kan forme slimede, vandige tentakler ud af, og det vækker ofre rædsel i dens ofre, når de ser en "ven" pludselig forme tentakler ud af sin krop. Med tentaklerne kan væsnet angribe og fange et væsen, som den vil forsøge at opsluge og stjæle dens form. Angreb+6; Skade 1t4+gribe – hvis et offer rammes, gribes det af tentaklerne (bryde/smyge fri 10; angreb gøres med *ulempe* mod monstret), og hvis ofret rammes to gange uden at det er brudt fri, trækkes ofret ind i væsnet geleagtige krop.

Opsluge offer: Hvis ofret rammes to gange uden at være brudt fri i mellemtiden, trækkes det ind i uhyret, og det er nu fanget af gelemassen, som langsomt kvaser sit offer (1t6 skade i timen), mens det holder ofret lammet og hjælpeløst. Hvis man vil angribe monstret, når det har slugt et offer, skal man enten angribe med *ulempe*, eller også tager ofret også skade,

når monstret rammes – ofret tager den halve mængde.

Stjæle form: Hvis væsnet opsluger et levende væsen, kan den tage form derefter og så længe ofret er levende, kan det telepatiske trække oplysninger ud af sit opslugte offer og bruge dem til at opretholde illusionen – kun det seneste opslugte offer kan det tage form efter og trække oplysninger ud af. Grebet om det foregående offer slippes.

Forsvar – Blød krop: Den fremmede rejsefælle har en amorph krop, som kan flyde med hug eller bølge uden om. Det ligner at en bølge glide hen over kroppen, når den rammes af et angreb; ethvert skadesrul, hvor der rulles det halve af eller mindre end våbnet kan give, gør slet ingen skade (intet tab af sår eller risiko for dødbringende hug), f.eks. hvis der rulles 1-2 med daggerts 1t4, eller der rulles 1-4 med et sværds 1t8, gør det ingen skade.

#7 – Rottegoblinernes basingrotte

Grotten stinker af råd og mug, og midt i rummet er to lave bassiner bygget af rottegobliner, og de kalder bassinerne for deres "kålbede".

Bassinernes kanter er lavet af ler og sten, omtrent 15cm høje, og bassinerne er to meter lange og en meter brede. Overfladen er dækket af et grønt lag vildtvoksende mug, og stanken er intens og kvalmende, og under muglaget er sort brakvand. Det sorte brakvand skjuler de sønderlemmede dele af goblinrotternes ofre, som de gemmer til senere spisning. Lemmerne plover op, hvis man roder i vandet – fortsætter man med at rode, plover en afhugget arm op, og på dens hånd er tre sølvringe (de er hver 3 guld værd).

#8 – Rovdyrets kammer

Midt i grotten er en stor dyngede tørre, visne grantræer, og alle spor af visent gran i grotterne har peget i denne retning. Her også en lugt af pels og rovdyr, og langs grottens vægge er knogler. Dyngen er sammensat af flere visne grantræer, og mellem dem holder **en skindflæns** til.

Skindflænsere er et knokkelmonstre, og de klær sig i hammen af andre dyr, som de med sirlige snit og hug afpels. Knokkelmonstre har ikke deres egen hud eller skind, men er benede monstre, som iklær sig huden og helst pelsen af andre væsner. Ofte passer pelsen eller huden ikke helt, og nogle gange hænger den løst, andre gange sys flere skind sammen. Skindflænsere har iklædt sig hammen af en bjørn, og den har bygget, hvad den anser for at være en bjørnerede ved at få nogle grantræer op og slæbe den ind i grotten.

Skindflænsere bruger ikke noget navn, men den har en simpel intelligens, og den kender til mange af grotternes beboere. Den er ligeglad med de flygtige flagermusefolk, som flakser forbi om natten for at jage, og den er irriteret på de kujonagtige rottegobliner, som forsøger at stjæle mad fra den, når den sover. Statuerne forstår den ikke, men den ved, at de springer til live og overfalder mennesker. Skindflænsere har ikke nogen skatte.

#9 – Statuekammeret

Klippevæggene er anderledes herinde. De er ikke de samme grå og ujævne klippevægge, som andre steder, men de er i stedet lerbrune med gyldne mønstre, som glimter i fakkelskæret. Midt i kammeret er tre statuer af samme lerbrune materiale som væggene. De tre statuer forestiller riddere i rustninger.

En af statuerne mangler tydeligvis sin hånd. Den er knækket af, og ser man efter, kan man se en gylden kerne inde i armstumpen omgivet af brun sten. Det ser ud som om, at stenstatuen har en kerne af guld.

Ved foden af statuen ligger tre rådnende hænder med knækkede benstumper stikkende ud af håndledet. Ikke langt derfra ligger to rådnende menneskelige. De to lig mangler begge deres højre hånd. Brystkassen på dem er begge er smadret med voldsom kraft.

De tre statuer er meget tunge, da de har en kerne af guld (der er i alt for 700 guldstykker guld i hver af de

tre, men statuerne er ekstremt tunge at bære; kræver mindst tre personer pr statue og alle er *tungt lastede*). Hvis en statue ikke er intakt, vil den forsøge at finde erstatninger, og det gør de gerne fra levende væsner, hvis matchende kropsdele de brækker af og anvender i en dags tid, inden kropsdelen rådner og falder af.

De øvre kamre (#10-12)

Det blodsugende flagermusefolk

De øvre kamre er beboet af det besynderlige blodsugende flagermusefolk, der sover om dagen, hvor de hænger i loftet, og de jager uden for grotterne om natten. Flagermusefolk er omtrent en meter høje, og deres kroppe er brunsorte dækket med en kort, strid pels, som falder i med natten. Deres arme er deres vinger. De har kulsorte øjne, der ikke ynder lys, og de kan bruge brugte ekkolokation til at jage med.

Flagermusefolket har en overtroisk respekt for høje væsner (alle, der er højere end dem), og selvom de godt kan lide blodet fra tænkende og talende væsner, drikker de det kun, hvis de får det foræret. Normalt lever de af blodet fra dyr, som de jager og nedlægger om natten. Flagermusefolket er til at bestikke ved at man skænker dem sit friske blod (gør 1t6 skade; kan ikke heles med førstehjælp).

Hjælp fra flagermusefolket:

Flagermusefolket er ikke nødvendigvis fjendtligt indstillet over for karaktererne, og to til fire af dem kan løfte en person med oppakning gennem luften for en kort strækning, f.eks. over kløften.

For hvert rottegoblin-hovede man kan levere, vil flagermusefolket gerne flyve en person tur/retur over kløften, ellers koster det 5 guld pr person.

#10 – Øvre vestkammer

Denne grotte er hjemsted for **20 flagermusefolk**, der har dette som deres hovedhule. De sover under

Statuen uden en hånd vågner til live kort efter, at eventyrerne er trådt ind i grotten, og med en grødet stemme forlanger den en hånd til erstatning. Statuen er ikke til at forhandle med, og den accepterer ikke et nej. Statuen forfølger folk gennem hulesystemet, men den kan ikke klatre, og den forlader ikke grotterne.

loftet om dagen, og så længe man bevæger sig stille rundt (snige 10), kan man undgå at vække dem. Ved skumring vågner de op, og om natten forsvinder de ud for at jage i en storm sværm.

Grottegulvet er beskidt af afføring. Der er ingen møbler, og der er ingen skatte.

#11 – Skakten

Den smalle skakt er vanskelig at se nedefra, da den falder i med det ujævne grotteloft – kun hvis eventyrerne aktivt leder i gangen, har de en chance for at finde den (sværhedsgrad 14). Skaktens sider er glatte, og det er vanskeligt at klatre op (klatre 16). Oppefra er det let at øjne skakten.

Skakten bruges af flagermusefolket til at komme effektivt rundt i grotterne.

#12 – Øvre østkammer – Den glemte konges tronsal

En rummelig grotte med højt til loftet, hvor flagermusefolket kan forsamles med hovederne hængende nedad.

På en tronstol skåret ind i klippen sidder det mummificerede lig af en dværg, som flagermusefolket hylder som konge. Liget er lænket til tronstolen, og hvis de mister deres 'døde konge', så finder de en erstatning, som de lænker til tronstolen. Om halsen hænger **Dragens medaljon**.

For at hædre den døde konge, har flagermusefolket skænket alsens småbytte, som ligger indtørrede rundt om tronstolen. I et fylde skrin forret med

rødt klæde ligger en bunke blankpolerede pæne men værdiløse sten – skrinet er til gengæld 8 guld værd. I en lille trææske er en **læderpose med listepulver (tre doser)**. Ved siden af ligger en **Bestikkelsens mønt**.

Kløften og katakomben (#13-17)

Kløften er dyb, og en kraftig blæst rusker gennem den. Dybt nede bruser en rasende flod. Siderne er stejle, ubevoksede og har kun få afsatser at gribe fat i. Den dybe kløft er formet af en fordums kraft, der flækkede klippen i to, og siden har årtusinders vandgennemstrømning uddybet kløften. Kigger man på tværs af kløften, kan man se grotteåbninger.

#13 – Kløften

Der er omtrent 6-9m over kløften. Dybt nede løber en kold, rivende flod gennem klipperigt terræn. Vandet bruser, og ekkoet lyder mellem de stejle skrænter. En kold vind fejer ruskende gennem kløften.

Klatre op/ned: De stejle skrænter kræver et klatretjek 16 for at komme op eller ned.

Hvis klatretjekket fejler med 4 eller mindre, kommer den klatrende til skade for 1t6 point. Hvis tjekket fejler med mere end 4, falder man i floden og bliver ført bort af den kraftige strøm (se nedenfor). Reb giver en +4 bonus, men et fejlet tjek, kan betyde at rebet knækker eller sætter sig fast, eller at den klatrende taber grebet og kurrer ned brændende hænderne mod rebet.

Klatre sidelæns: Det kræver klatretjek 10 at klatre sidelæns. Samme regler som ovenfor.

Krydse kløften: Kan man krydse kløften via et reb, kræver det et balancetjek eller et styrketjek 8 at komme over.

At styrte i afgrunden: Styrter en karakter i afgrunden, gribes denne af floden og føres bort i rask fart. Man tager 1t4 skade fra at blive kastet hid

Salen er for det meste tom.

og did mellem klipperne og fra at sluge vand, indtil man får grebet fat i en klippe eller stabiliseret sig. Det kræver et succesfuldt styrke 16 tjek, der må forsøges hver runde. Når det lykkes, er karakteren ført så langt bort, at denne er ude af eventyret, og omtrent 4 timers gang fra hulerne, finder karakteren en bred, som denne kan kravle sikkert i land på.

Klippeafsatsen (13b)

Den smalle afsats er vanskelig at bevæge sig på. Alt andet end forsigtig gang kræver et balancetjek 10 for ikke at tabe balancen (samme regler som for at klatre). Al kamp på afgrunden er med *ulempe*, hvis man kæmper forsigtigt, og hvis man ikke kæmper forsigtigt, taber man balancen, hvis et angreb fejler med 8 eller mere.

Den glemte klippeafsats (13c)

På denne afsats står en tung trækiste, og et vindtørt lig afbleget af solen er lænket til trækiste, som er låst (dirke 6; bryde op 14). I kisten er tre tunge guldbarrer (70 guld styk), som er viklet i skrøbelig silke (20 guld; går let tabt eller bliver taget af vinden).

Afsatsen og kisten er synlige, hvis man er ude i kløften (f.eks. ved at passere over til katakomben), eller når man kigger ud i kløften fra katakombens side. Afsatsen er smal, og den kraftige blæst i kløften påvirker aktiviteter. De tunge guldbarrer giver *ulempe* på de fleste forsøg på at flytte dem, så risikoen for at tabe dem eller styrte i kløften er stor. Forsvinder de ned i floden, er de tabt.

Hinsides kløften

På den modsatte side af kløften er en dunkel åbning, der fører ind til en grottegang. Midt i indgangen står et fugleskræmsel udformet som en dæmonisk kriger bygget af træ, klæde, fjer og knogler og med påmalede arrige ansigter.

#14 – Indgangen

I indgangen har nogen anbragt et uhyggeligt udseende fugleskræmsel, som holder flagermusefolket på afstand. Den er bygget af træ, knogler, klæde og fjer og bemalet med dæmoniske ansigter.

Grottegangen fører ind til ruinerne af et kældersystem, der er resterne af en katakombe, der er faldet sammen.

#15 – Katakombens gange

Gulvet er dækket af blodrøde fliser. Væggene er beklædt med rødbrune sten, som der er skåret skulpturer ind i fra gulv til loft. Skulpturerne forestiller små mennesker, omtrent 30cm høje, med hæslige, vrængende ansigter. De er tæt klumpet sammen, og de udgør nærmest et tæt lag skikkelser masende sig ind på hinanden fra gulv til loft, og i deres øjne er anbragt små, røde krystaller, som glimter skræmmende i eventyrernes lysskær (der er mange hundreder af skulpturer i gangene - hver 10 krystaller er 1 sølvstykke værd; det tager omtrent et minut at løsne et par øjne).

Fælder: På kortet er markeret tre fælder (F). Hver fælde aktiveres, når man træder ind på midten af en af de store gulvfliser, og straks åbner en hel rad af små skulpturer deres munde og ud skyder små metalpile.

At finde en fælde: Studier af skulpturernes kæber afslører, at nogle kan åbnes (sansetjek 18) og undersøges gulvfliserne, kan man mærke, at nogle af dem er trykfølsomme (sansetjek 12). Fælden kan udløses ved at placere en vægt på 20kg på flisen. Fælden kan demonteres ved at hindre flisen i at aktiveres (demontere fælde 16; fejler det med 8

eller mere, tror man fejlagtigt at fælden er demonteret), og man kan omgå fælden ved at krybe hen over gulvet eller liste forsigtigt rundt om flisen (balancetjek 6; fejler det, aktiveres fælden).

Udløses en fælde, skydes 30 små metalpile ud fra skulpturernes gab hen over en strækning på tre meter. Alle i området skal klare Resistens (Undvige) 10 for ikke at blive ramt. Fejler tjekket, rammes man af 1t8 pile for hver 1t3 skade.

#16 – Katakombens sydlige kammer

De grå stenvægge er bare. Luften er kold og støvet, men midt i rummet er noget sært.

Midt på gulvet står en grå stenstatue af en ridder og over for statuen står et stort spejl med sort glas. Statuens højre hånd er fremstrakt med håndfladen opad. Den *højre* hånd er ikklædt en handske af guld (40 guld værd). Spejlet over for statuen er et to meter højt spejl i en sølvramme. Spejlets flade er af sort glas, som man kan se statuen afspejlet i. I spejlet er det ridderens *venstre* hånd, som er fremstrakt, og handsken er af sølv.

Spejlet: Rammen af sølv er 20 guld værd (men rammen er tung og klodset at slæbe rundt på – man er *tungt lastet*) – og det sorte spejlglass har en kraftig aura af trolddom, men spejlet forsvinder, som dug for solen, hvis det rammes af sollys. Glasset i spejlet fungerer som spejklippen i lokation #3, og så længe man skuer på statuen, kan man række sin hånd ind i spejlet og gribe sølvhandsken (den er 15 guld værd). Træder man ind i spejlet, sker der det sære, at man transporteres over til glasvæggen ved lokation #3, hvor man når at træde ud, inden klippen stivner bag en.

Der er kun en handske: Hvis man fjerner den ene eller den anden handske, forsvinder den anden straks – eventyrerne ender enten med handsken af guld eller hånden af sølv.

#17 – Katakombens nordlige kammer

Døren: Midt i væggen omgivet af dæmoniske skulpturer, der synes at kravle hen over hinanden i iver efter at komme frem til døren og hage sig fast til dørkarmen, er en tung stendør over en meter bred, og omhyggeligt udskåret. Døren ender i en spids bue et godt stykke over eventyrernes hoveder. Der er ingen synlige hængsler, men i stedet er der et dørhåndtag i begge sider af døren, og døren kan åbnes op på to forskellige måder.

Døren har en svag trolddomsaura af død og beskyttelse, og den er af kold, sort sten. Rører man ved den, begynder man snart at mærke dødens kulde (1t6 nekrotisk skade for hver runde, døren berøres, og det udbedrer skader på døren – hvis man omkommer af dette, suger døren ofrets resterende livskraft til sig).

At åbne døren: En magtfuld trolddom binder døren, så den kan kun åbnes ved at man gør brug af det højre eller det venstre dørhåndtag, og det betyder noget, om man har sølv- eller guldhandsken fra #16 på hånden:

- Højre håndtag uden guldhandsken – Stenkammeret og man møder dødningsen med spøgelsesslaverne
- Venstre håndtag uden sølvhandsken – Stenkammeret og man møder dødningsen med spøgelsesslaverne
- Højre håndtag med guldhandsken – Guldkammeret – og man møder Formosa
- Venstre håndtag med sølvhandsken – Sølvkammeret – og man møder Elysine

Inde i gravkammeret

Åbnede døren uden at bruge guld- eller sølvhandsken korrekt: Stenkammeret

Inde i kammeret er en tom stenkiste, hvis låg er kastet til side. Bagerst i kammeret efter stenkisten 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 ved tronstolen ligger en masse lænker med en jernring i den ene ende, og som i den anden ende er forankret i væggen.

Skikkelsen på tronstolen ligner et skelet med indtørrede rester af hud og hår, men det er et **levende lig**, som er brudt ud af sin grav og har siddet her i århundreder, mens *Egregor* venter på, at hans elskede Formosa skal vågne af sin århundrede lange søvn og være sammen med ham igen. Det levende lig underholdes af sine spøgelsestjenere, som det tog med sig i graven, og som er lænket via lænkerne på gulvet. Når spøgelseerne manifesterer sig, dukker de op i lænkerne med jernringen om halsen, og de kan ikke bevæge sig længere væk end lænken tillader, og de kan ikke finde hvile førend lænkerne og ringene er ødelagt.

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. 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; dirke lås 14), som indeholder **Skriftrullen fra Ishme-Dagan**. Kronen er 50 guldstykker værd, og sceptret er 30 guldstykker.

Åbnede døren via højre håndtag med guldhandsken: Guldkammeret

Kammeret er oplyst af et gyldent lysskær, som synes at komme alle steder fra. Kammeret rummer en stenkiste dekoreret med plader i guld (der er for 30 guld i alt). Motiverne på pladerne forestiller en magtfuld kvinde anbragt på en tronstol.

I stenkisten er en statelig kvinde iført gyldne klæder og med langt, gyldent hår, der udsender lyset, som oplyser kammeret – for det fortryllede lys i håret,

lyser gennem kistens sider, som om stenkisten slet ikke var der. Kvinden i kisten er *Formosa*, og hun sover en fortryllet søvn, mens hun venter på, at hendes fanger (se Sølvkammeret) skaber hende et nyt rige via deres drømme. Processen tager århundreder, og imens venter hun gennem sin fortryllede søvn).

Formosa ved ikke hvor lang tid, der er gået, og hun ved ikke, at hendes planer er langt fra at lykkes, eller at hendes verden for længst er forgået. Hun er fra en anden tidsalder, og fra en tid, hvor Kejserriget ikke eksisterede. Formosa er en magtfuld heks, og hun kan skifte form. Når hun har muligheden, vil hun forvandle sig selv til en gylden fugl og flyve ud for at besigtige verden, og siden vende tilbage for at erobre landet.

Åbnede døren via venstre håndtag med sølvhandsken: Sølvkammeret

Kammeret på den anden side er oplyst af et vindue. Uden for vinduet er et mørk landskab bestående af enge og skove, og i det fjerne kan man ane paladser oplyst af lamper og fakler. På himlen hænger månen stor og rund og kaster sin måneskær gennem åbningen oplysende kammeret. Midt i kammeret er fire stenkister med lågene solidt anbragt op kisterne.

Drømmerne: I hver kiste hviler kvinde med ravesort hår iført hvide klæder. Hver af dem sover en dyb, fortryllet søvn. Hvis man vækker kvinderne, begynder de sorte klipper, som er omkring grottesystemet og alle de sorte glasklipper at forsvinde og blive trukket ned i jorden igen. For hver af kvinderne, der vækkes, forsvinder dele af hulesystemet. De sovende kvinder er kaldet sig alle Elysine, og de kan selv høre forskel på deres navne, men ingen andre dødelige kan. De fortæller, at en fæl heks lagde dem alle til at sove, og heksen tvang dem til at skabe en verden gennem deres drømme, som er ved at trænge ind i de levendes verden. De fire Elysine kender ikke til eventyrernes verden, da kvinderne er fra en anden tidsalder, og Kejserriget fandtes ikke dengang.

Vinduet: På den anden side af vinduet er et smukt landskab på en sommernat oplyst af månen. I det fjerne anes paladser fra hvis vinduer lamper lyser. Træder man gennem vinduet, træder man ind i drømmenes verden, og karakteren er nu for evigt fanget i drømmernes land. Hvis de sovende kvinder vækkes, forsvinder vinduet, som er en port til den verden, de drømmer om.

Appendiks: Monstre

Den levende statue med kernen af guld

Statuen er formet af brun sten og klippe, og den er udformet med omhu afslørende, at en stor kunstner må have udformet den, eller at statuen er skabt af ujordiske kræfter. Statuen har en kerne af guld, som gør statuen ekstraordinært tung og værdifuld. Hvilken trolddom, der driver statuen, er der ingen, som forstår sig på, men nogle mener, at statuen i virkeligheden er skabt af levende klippe, og andre mener, at statuen i virkeligheden er skabt af besjælet guld, som har iført sig en krop af sten for at kunne komme rundt og interagere.

Uanst om den ene eller den anden tese er gældende, så er eventyrere ude efter statuerne, og mange har betalt med deres liv i forsøget på at stjæle guldet, mens andre er kommet langt kun for at opdage, at statuen er drevet af en blodtørstig drift efter at tilbageerobre sine stjåldne dele, og indtil de kan erstattes, tager den kropsdelene fra levende væsner, som den kan montere som en erstatning for et døgn af gangen, hvorefter nye kropsdele er nødvendige.

- Forsvar 16; Tærskel 14; Sår 8; Resistens 12 (mental trolddom 18); Morale 10 (Frygtløs 18); Angreb: Knusende næveslag+8; Skade 2t6+2

Levende statue: Statuen er et kunstigt magisk væsen, som ikke er påvirket af sult, søvn, tørst, sygdom, gift og lignende fænomener, som påvirker levende væsner.

Kerne af guld: Kernen er typisk 700 guld værd, men den kræver mindst tre væsner at bære, og de er alle at betragtede som *tungt lastede*.

Ekstrem succes 18-20: Sønderlemmende slag – Ofret tager 3t6+3 skade og slynges gennem luften landende 1t6meter borte.

Flagermusefolk

De besynderlige, blodsugende flagermusefolk er omtrent en meter høje, og deres kroppe er brunsorte dækket med en kort, strid pels, som falder i med natten. Deres arme er deres vinger. De har kulsorte øjne, der ikke ynder lys, og de kan bruge ekkolokation til at jage med. De sover om dagen, hvor de hænger i loftet, og de jager udenfor om natten.

Flagermusefolket har en overtroisk respekt for høje væsner (alle, der er højere end dem), og selvom de godt kan lide blodet fra tænkende og talende væsner, drikker de det kun, hvis de får det foræret. Normalt lever de af blodet fra dyr, som de jager og nedlægger om natten. Flagermusefolket er til at bestikke ved at man skænker dem sit friske blod (gør 1t6 skade; kan ikke heles med førstehjælp).

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 11; Angreb: Bid og kløer+2; Skade 1t8

Sværme: En flok flagermusefolk kan suse omkring deres modstandere, som en forvirrende sværm af vinger og kroppe, skarpe tænder og ondskabsfulde blikke. For hver 4 flagermusefolk kan der sværme om en modstander, som hver runde enten har *ulempe* på sit angreb eller automatisk tager 1t8 skade, inden modstanderen må agere (spilleren vælger selv effekten).

Natjægere: I mørke, hvor de kan bruge deres blikke og ekkolokation, har de *fordel* på at jage deres bytte.

Skindflænsere (knokkelmonster)

Knokkelmonstre er i virkeligheden kæmpemæssige semi-intelligente insekter, som ofte forveksles med levende skeletter, fordi deres kitin-skeletter er benhvide, og de er sammensat af en masse bevægelige plader, der bevæger sig nærmest som knoglerne i et skelet. Knokkelmonstre kan godt lide at konversere med venlige væsner, uanset om de har planer om at spise dem eller ej – for et knokkelmonster må man godt konversere med maden. Knokkelmonstre kan erfarne eventyrere identificere på deres øjne, for ser man nærmere efter, er deres dybtsiddende øjne sammensat af tre mindre øjne, som kan se i hvert sit spektrum af lyset (fra infrarødt til ultraviolet), hvilket gør dem ferme til at jage og spore deres ofre i selv det dybeste mørke.

Skindflænsere er en type af knokkelmonstre, der har lange sylepidse klolignende spidser for enden af dens lemmer, der giver et indtryk af, at de har 10-15 cm lange, krogede kløer, og dem bruger de sirligt til at skrælle huden af deres ofre, som de efterfølgende iklæder sig, så de i dårlig belysning forveksles med bjørne eller lignende væsner.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 12 (Gift 15); Morale 11 (Frygt 15); Angreb: 2 sæt sylespidse kløer +8; Skade 1t12+4+sirligt angreb

Sirligt angreb: Skindflænsere er særdeles ferme til at lave fine og omhyggelige snit med deres lange kløer, som de bevæger med en besynderlig elegant, og der følger altid en ekstra effekt af, at blive ramt af deres kløer. Hvis der rulles på skadesterningen rulles (effekten er kumulativ, så 12 i skade har tre effekter):

- 1, 3, 5, 7, 9, 11 – rustningen på ofret tager skade, da et stykke snittes fra. Rustningen mister 1 forsvarspoint (når rustningen 0 er den permanent ødelagt; overlever rustningen, kan skaden repareres med 10 minutters arbejde pr. rustningspoint).
- 2, 4, 6, 8, 10, 12 – et stykke udstyr eller klæde skæres, snittes eller løftes fra ofret og lander intakt 1t4 meter borte (spilleleder vælger et stykke udstyr, som karakteren ikke længere har på sig).
- 4, 8, 12 – kløerne giver et blødende sår; karakteren tager i slutningen af hver runde 1t4 skade indtil helbredt med trolddom eller førstehjælp 10.
- 3, 6, 9, 12 – pinefuldt stik fra kløerne, da de rammer en nerve, og karakteren har *ulempe* på sin næste fysiske handling.

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 lig

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 område på 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 (højst 10 sår).

Spøgelse

Hvileløse spøgelse 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 spøgelse 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.

Rottegobliner

Rottegobliner er små, hæslige væsner. De er spinkle af bygning, knap 80cm høje, og dækket af en kort, strid, sort pels. Deres lange snuder ender i lange, sylespidse og betændte tænder, og deres øjne gløder et dragende rødt fyldt med ondskab. Deres poter eller hænder ender i krogede kløer, som de ofte kigger forundrende på i blåets skær.

De er halvt rotter og halvt gobliner. De lærde fra Kilicien mener, at rottegobliner er rotter udsat for gobliners ondskab, som har forvandlet dem til disse hæslige væsner, mens Turicums troldfolk mener, at rottegobliner er rottefolk, der er blevet udsat for den særlige ondskab, der er i de dybeste grotter under jorden – og nogle mistænker dem for at have fremsat tesen, fordi de i deres dybeste kældre selv har fremavlet rottegobliner på den måde. Andre påstår, og det gælder for de fleste i Kejserriget, at rottegobliner er pestbefængte gobliner

udstødt af deres stamme og muterede af sygdom. Rotteobliner er ofte at finde i grotter og huler, hvor dunkle kræfter gennemsyrrer stedet – steder befængt med ondskab, dødsrigets nærhed eller forbandede af fortidens grådighed. Om de opstår der, eller flokkes ved disse steder vil ingen erfarne eventyrere sige noget endeligt om.

Rotteobliner er sadistiske væsner, der griner af deres ofre med skingre, hæslege hvin, og de holder af at pine deres omgivelser. De hader sollys, men er dybt fascinerede af ild og flammer, som de ellers afskyr. Rotteobliner bærer ofte store kutter, når de skal udendørs for at undgå solens skær, og eventyrere beretter, at de har holdt dem stangen med fakler og kraftige flammer. Omvendt begejstres de af månens blege skær, og de har en forunderlig evne til at forsvinde i mørke og skygger.

Rotteobliner kan hypnotisere viljesvage væsner med deres store, sorte øjne, som rummer et sært rødt skær, og de kan på mystisk vis forsvinde ind i skygger og blive helt væk. Ifølge traditionen kan de forbande guld og skatte, så de bliver hjemsøgt af pestrotter.

Rotteobliner har en forkærlighed for at spise andre intelligensvæsner, som de mørner ved at drive til vanvid først, hvorefter de kapper hovederne af ofrene for at smovse i deres øjne og hjernemasse.

En af de besynderlige ting ved rotteobliner er deres bersærkergang. Under stressede situationer sker der det sære, at nogle rotteobliner undergår en bizar forvandling, og på få øjeblikke vokser voldsomt fra deres ringe størrelse og op til noget, der er langt større og bredere end et menneske. Udstyret med enorme klør og et vanvittigt blik i deres øjne, opsluges de af blodtørst og går amok knap nok skelnende venner fra fjender. Forvandlingen er permanent, og de monstrøse rotteobliner lever sjældent i lang tid, da de er grebet af blodtørst, og de stormer af sted i en konstant bersærkergang. Kun faldne fjender kan distrahere dem for en stund, når de stopper op for at vandalisere liget, og kun tilstedeværelsen af andre væsner holder dem fra at angribe andre rotteobliner.

Forvandlingen til amokløbende rotteoblin er en proces, som er frygtet af rotteoblinerne, da ingen af dem lyster at undergå forvandlingen og blive et blodtørstigt bæst, men de kan dog se den taktiske fordel i at deres rivaler forvandles, når fjender trænger sig på.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 14 (ild 9); Angreb: Våben+2 eller bid+3; Skade 1t6 eller 1t4+1

Hypnotisk blik: Hvis en rotteoblin forhandler med en person, kan rotteoblinen forsøge at bruge sit hypnotiske blik. Ofret skal klare et Resistens (viljestyrke) 10. Hvis ofret fejler, falder denne i en trance, som holder i 10 minutter, og ofret er i en drømmelignende tilstand uden at mærke at tiden går. Hvis ofret ruskes voldsomt eller tager skade, ophører trancen.

Forsvinde i skygger: Hvis man ikke holder øje med en rotteoblin et sted med skygger, kan de forsvinde ind i skyggerne og ud af syne. Når en rotteoblin er forsvundet ind i en skygge, er der ulempe på sansetjeks for at få øje på dem.

Svaghed – frygter sol og ild: Forsøg på at holde rotteobliner stangen og true dem til at holde sig tilbage gøres med *fordel*, hvis man kan true dem med levende ild eller direkte sollys.

Forbande guld: Rotteobliners had til solen, udtrykkes også i deres evne til at forbande guld, som er solens metal. En rotteoblin kan med sit friske blod nedkalde en forbandelse over guld, som dens blod falder på. Forbandet guld er

fortryllet i en måned, og i den periode er der 30% risiko for, at gullet er forsvundet, når man skal anvende det til noget.

Blødtørstforvandlingen: Når rottegoblinder er stressede, pressede eller i stærkt livstruende situationer, er der 30% risiko for at 1t4 af dem rammes af blødtørstforvandlingen. De ramte rottegoblinder forvandles til enorme, blødtørstige monstre: Tærskel 12; Sår 3; Angreb: Klør+6; Skade 1t8+4.

Hver gang en blødtørstig rottegoblin fælder en fjende, er der 50% chance for at den distraheres af at lemlæste den faldne fjende, at den ikke angriber eller forfølger andre fjender i 1t6 runder, medmindre den er under angreb.

Rottefolkets vanvittige bersærkerfanger

Mennesker, der er torteret og plaget af rottegoblinder, indtil noget er bristet i deres sind. De kan i korte perioder virke nogenlunde klare og fornuftige, omend ofte plagede af minderne om torturen, men det holder som regel kun længe nok til at folk befrier dem af deres fængsler, hvorefter de opluges af et vanvittigt begær efter flugt fra deres bøddler og fangehuller, og alt, hvad der synes at stå dem i vejen.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 8; Resistens 11 (Beroligende trolddom 18); Morale 10 (Frygtløs vanvid 20); Angreb: Slag, bid og spark +4; Skade 1t8+2

Sort Glas Refleksion [Monster]

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 11 (trolddom 14); Morale 12; Angreb: Glasklo+4; Skade: 1t6

Det tomme blik: Den sorte glasrefleksions øjne er to tomme huller af afgrundsdybt mørke. Stirrer man ind i dem, suges man ned i deres mørke. I kamp mod væsnet skal man hver runde klare et Resistens (viljestyrke) 8 for at modstå dens blik (det kan undgås, hvis man aktivt kigger væk, men det giver *ulempe* på angreb). Hvis man fejler et resistenstjek, suges 1t4 visdomspoint ud af ofret, og hvis ofret rammer 0, suges ofret ind gennem de tomme øjne og forsvinder for al tid (skaden kan helbredes med Bringe Balance eller ved at opholde sig i solen 1 time pr tabt visdomspoint).

Det tavse gab: I stedet for at angribe kan Den sorte glasrefleksion åbne sit tomme gab, og lade ekkot af intetheden runge. Alle levende væsner inden for 5m af refleksionen skal klare et Resistens (viljestyrke) 10, og dem, der fejler er ude af stand til at høre eller tale, så længe refleksionen holder sin mund åben. Refleksionen kan holde sin mund åben, så længe den vil, men hvis den vil lave et nyt angreb med Det tavse gab, skal den først lukke munden.

Svaghed – Solllys: Refleksionerne tåler ikke sollys, og når de rammes af sollys, smelter de bort.

Kroppens død: Når monstret dræbes, splintres det i en dyngede sort glas, der ikke har de reflektive evner, og som smelter, når udsat for sollys.

Appendiks: Magiske skatte

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.

Styrkedrik

Denne drik gør personen stærkere. Vedkommende får +4 på styrketjek og i nærkamp +2 angreb og +2 skade.

Listepulver

Listepulver er et tykt, hvidt pulver, der minder om pudder. Listepulver har en sær evne til at absorbere lyde, når det berøres. Kaster man det ud på jorden og træder på det, laver ens fodtrin ingen lyde. Smøres det på knirkende hængsler, laver de ingen lyde, når døren åbnes. En dose listepulver er nok til at smøre en dør, låge eller port, eller det er nok til at drysse ud på en fem meter lang, smal sti. Folk, der lister af sted på listepulveret, har *fordel* på at liste lydløst.

Bestikkelsens mønt

Den fortryllede mønt er fyldt med dragetrolddom, og den giver +4 bonus til at bestikke et væsen, hvis mønten indgår som en del af den udbetalte bestikkelse. Mønten giver ikke bonus på at reducere bestikkelsens størrelse. Virker en gang.

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 tidsaldre 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 opsluges 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.

Dragens medaljon

Medaljonen er en stor gylden medaljon. Langs kanten snor en drager sig om medaljonens midte, som forestiller et stort vagtsomt reptiløje, der med et grønt og gyldent blik stirrer hvast.

Når man bærer Dragens medaljon, kan man gøre brug af medaljonens magiske kræfter.

Frygtens blik: Bæreren af medaljonen kan true væsner med medaljonens kræfter, når den bæres synligt. Det giver +2 til true tjeks, og hvis man bærer ædelstene synligt for 15 guld i værdi, er bonussen +4.

Flammehærdet vilje: Medaljonens bærer har +2 bonus til viljestyrke-tjeks, og hvis man bærer guldsmykker synligt for 15 guld i værdi, er bonussen +4.

Undvige flammer: Medaljonens bærer har *fordel* på tjeks, hvor det gælder om at undvige og springe til side for flammer, idet at flammerne synes at afbødes og miste deres kraft omkring medaljonen.

Det vagtsomme blik: Enhver med drageblod i årene, som ved hvem, der bærer medaljonen, kan koncentrere sig om bæreren og medaljonen og se gennem øjet i medaljonens midte.

Dragens mærke: Bæreren af medaljonen oplever at dennes negle bliver natsorte og krogede, når en af medaljonens kræfter er blevet anvendt, og effekten holder sig til solopgang.

Dragende: Medaljonen drager bæreren til at bære og iklæde sig smykker. Hvis karakteren er i besiddelse af smykker, som ikke bæres åbenlyst, skal karakteren hver morgen klare et Resistens (viljestyrke) 8 (uden medaljonens bonus), og hvis det fejler, kommer karakteren uden at bemærke det til at iklæde sig smykkerne.

