

Byen, der sank



Et scenarie til Hinterlandet 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 underligge 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 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

I Dragens dal er kobolderne – som jo fanatisk tilbeder Dragen – blevet observeret ved en mindre ruinbygning, der ligger i det bakkede område nær Sydtinden. Der er grund til at tro, at kobolderne skjuler over viden eller en magtfuld skat, som er vigtig i kampen mod Dragen. Udforsk ruinbygningen og hjembring et eventuelt våben mod dragen. 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. en dagsrejse fra det store bjergpas til bakkerne ved Sydtinden inde 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	Omme ved bistaderne fortæller kommandantens biavler, at han har overhørt kommandanten snakke med nogle opdagelsesrejsende, som fortalte at i det område, hvor kobolderne flokkes om en gammel ruinbygning er blevet observeret flere bander af gnomde strejfende omkring jagtende alt, hvad der synes sårbart.
5	En ellers tavs hinterlænding, der er kommet til teltejren for at sælge tørret kød, lader sig bestikke til at fortælle lidt om, hvad han ved. For 2 sølvstykker vil han fortælle følgende: Mange af kobolderne i det område af Dragens dal er rige på magiske skatte – de er flere gange observeret anvendende trylledrikke og magiske olier.
6	En pelsjæger i godt humør over at have gjort gode handler er i humør til at snakke om sine mange sære opdagelser i vildmarken, og hun kan blandt andet fortælle, at den stamme af kobolder, som holder til omkring den gamle ruinbygning er anført af en mægtig shaman, der kan manifestere Dragens kræfter og skabe store ødelæggelser.

Rejsen

I kan enten spille rejsen rent deskriptivt, hvor du i bedste Ringenes herre eller Willow stil beskriver, hvordan landskabet ser ud, mens bombastisk musik lyder, og eventyrerne marcherer gennem et filmisk smukt landskab, eller I kan gøre brug af rejsereglerne (se disse) for rejsen ud.

Ved ankomst til det store pas til Dragens dal er eventyrerne nået sikkert frem, og den næste del af deres rejse er uden de store begivenheder, og de ankommer nu til området, hvor hulesystemet ligger.

Udforskningen

Eventyrerne er nået frem til området omkring hulesystemet, og de står nu over for hoveddelen af scenariet.

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 2300 point). For fælder, mysterier og undere oplevet erhverves yderligere følgende eventyrpoint:

- **Til den spiller, der først indser, at hulerne er en by, der er sunket i jorden:** 200
- **Fælde:** Trykfølsom flise (#4) – indespærret – 75/150
- **Fælde:** Trykfølsom flise (#4) – angrebet af stenstatuen – 75/150
- **Under:** De smukke vægmalerier (#5) – hvis man studerer billederne – 100
- **Under:** Det blå sand og det blege lys (#6) – 100
- **Mysterium:** Det skjulte rum i sølvfonten (#8) – 100
- **Mysterium:** At aktivere fonten (#8) – 150
- **Mysterium:** At høre stjernernes sang (#8) – for hver del hørt: 75
- **Under:** Torvet under jorden (#16) - for at indse og opleve områdets størrelse – 100
- **Under:** Den prangne sal (#18) – 100

Bemærk at ved fælder er to værdier. Den første er opdager og undgår og/eller demonterer fælden, og den anden er, hvis man falder i fælden (uanset om det er før eller efter man fandt den).

Eventyrpointene udbetales straks, at eventyrerne har forladt hulesystemet og befinder sig i umiddelbar sikkerhed. Eventyrpoint for skatte fundet, opnås først ved hjemkomst til Fæstningen, og den sum af eventyrpoint skal fordeles mellem spillerne.

Hulesystemet

Scenariet begynder lidt usædvanligt med en stenhytte liggende på en lav, lidt kantet høj i et bakkerigt område, hvor der vokser masser af tornekrat. Det er et udendørs område, og der er mange muligheder for eventyrerne til at snige sig ind på hytten, og spillerne vil sandsynligvis undre sig over, at der umiddelbart ikke er mere at udforske til at begynde med – og de vil nok gætte på, at der er noget under hytten. Det vil de snart blive bekræftet i.

Koboldernes hytte

I et ujævnt terræn med tornet krat, stejle bakker og bratte skrænter har kobolderne på toppen af en lav, kantet høj en hytte. Hytten har solide stenvægge, der er bevokset med vedbend. Vinduerne er spærret med tømmer, og for døren hænger et beskidt stykke stof. Hytten har ikke noget tag, men rester af tagbjælker kan anes. Omkring hytten spredt i ukrudtet er kranierne af dræbte fjender.

Kobolderne har en bålplads inde i hytten, og ved aftenstide rejser en fed, sort røgsøjle sig op gennem det åbne tag, og kobolderne vilde danse til mørke kræfter, som de kan mærke våger over dem i natten. I hytten befinder sig **12 kobolder**.

Kobolderne samles ofte her, fordi deres shaman har erklæret, at stedet er tættere på kulden fra stjernerne og varmen fra jorden, og det er derfor et magisk kraftfuldt sted for dem at hylde mørkets kræfter.

Hyttens hemmelighed

Hytten er ikke opført af kobolder, men den er derimod resterne af hus, der sunket ned i jorden. Hele området er resterne af en by, som er blevet

opslugt af jorden, men det er ukendt af alle. Kobolderne kan mærke stedets ælde, og de bruger derfor hytten til ceremonier. Hytten er i virkeligheden øverste del af en større bygning. Resten af bygningen er skjult under jorden, og af bygningen er der kun væggene tilbage. Al indmaden er faldet og rådnet bort.

At vælte gennem taget

Scenariet er afhængig af, at eventyrerne udforsker stedet og konfronterer kobolderne ved hytten, og gerne inde i hytten. Kobolder er i sig selv spinkle væsner, og de er derfor ikke nok til at få stedet til at falde sammen, men når først de tungere eventyrere trænger ind og udforsker stedet, og de eventuelt kommer i kamp med kobolderne, begynder hele området at gynges og svaje.

Begynd scenen normalt med, at eventyrerne nærmer sig hytten, hvordan de end vælger det, og lad dem konfrontere kobolderne på den ene eller den anden måde. Midt under konfrontationen, begynder jorden at kollapse under fødderne på alle. Inden man man ved af det, styrter hele området sammen. Hytten og området omkring hytten falder sammen, da jorden åbner sig og opsluger det hele. Kobolder og eventyrere styrter ned og lander i lokation #1.

Det er et langt fald, men de lander i en masse blød jord og slimede ligdele, da de lander i en monsters rede. Alle eventyrerne skal rulle på følgende tabel for at se, hvordan det går dem i faldet.

1t6 Konsekvensen af faldet	
1-2	Lander i en stor dyngede blød muld. Der er visne blade og grenmateriale, og det tager af for faldet. Tag 1t6 skade.
3	Lander i en slimet pøl af rådnende kød. Knogler splintres, og et kranie flyver gennem luften, men det slimede materiale tager af for faldet. Tag 1t6 skade og blive smurt ind i ligrester og råddenskab.
4	Lander en i større mængde ildelugtende, brun og klæg masse fra hvilken siver en masse gullig og ulækker væske. I det mindste tager den klæge masse af for faldet, tag 1t6 skade, men desværre er massen udgydelserne fra et stort væsen, der jævnligt har dumpet noget her.
5	Lander tungt på en gammel træbjælke, som går på tværs af rummet. Bjælken knager voldsomt og klager over vægten. Tag 1t6 skade. Karakteren er strandet på en tværgående bjælke, som er 4m over jorden (1t6 skade for at falde herfra), og bjælken tåler ikke yderligere vægt, ellers braser den sammen. Træbjælken var en gang med til at holde gulvet mellem to etager i bygningen, og omtrent det eneste udover væggene, som er tilbage.
6	Lander i en masse blød jord, men fanges under tunge stenblokke og rester af tømmer. Tager 2t6 i skade og er fastklemt, men ligger også ude af syne. Det kræver styrketjek 18 at komme fri selv (andre kan forsøge sig med styrketjek 12; 30 styrkepoint fjerner automatisk sten og tømmer).

Efter styrtet: Alt er kaos

Efter at eventyrerne er styrtet ned, hold situationen kaotisk. Luften er fyldt med støv, og overalt er der gløder fra resterne af bålet, der faldt med ned. Det er svært at trække vejret, og det er svært at se vidt omkring. Der er mørkt, spredt lys og tunge skyer af støv.

Hverken kobolder eller eventyrere ved, hvad der sker. Det antages, at en flok af kobolderne er overlevet og stukket af (de dukker op ved lokation #3b).

Stedet, som eventyrere og kobolder er styrtet ned i, er 1) resterne af en bygning, som er sunket i jorden, mens hvis mure endnu står, og derfor skaber en slags hulrum, og 2) forkammeret til en jordhajs rede, og her er både resterne af dens bytte, og af dens efterladenskaber.

Situationen er, at kobolderne er i panik, og de overlevende flygter. Nogle render ind i eventyrerne og andre forsvinder (se lokation #3b), og midt mellem gløder og støvskyer og ulækkerheder midt i mørket, lyder der et voldsomt brøl, da en **en jordhaj** pludselig dukker op. Hold gerne situationen kaotisk, da eventyrerne ikke har tid at se sig omkring endnu – og brug de tilbageværende kobolder som 'buffer' mellem eventyrerne og jordhagen, indtil spillerne beslutter sig for, om de vil kæmpe mod monstret,

flygte mod det store jordhul i væggen eller rende gennem trædøren. Jordhagen forfølger *ikke* eventyrerne, men stopper op for at mæske sig det bytte, der allerede er herinde.

Hvad nu?

Når først eventyrerne har fået gjort noget ved jordhagen eller er undsluppet den, har de mulighed for at se sig omkring. Rent praktisk er eventyrerne i en situation, hvor de kan betragte deres officielle mission som løst: Koboldernes aktivitet ved hytten er standset (idet hytten nu er opslugt af jorden). De kan vælge at forsøge at kravle op, eller de kan vælge at udforske de ukendte huler.

Udgangen: De sovende gnomde

Hvis eventyrerne nogle timer senere vender tilbage til hullet for at forlade hulesystemet:

Efter at eventyrerne sammen med nogle af kobolderne er styrtet ned i ruinbyen, er en flok gnomde dukket op og kravlet ned i det mystiske hul for at undersøge det. De har mæsket sig i ligene, der ligger spredt rundt om som blodige rester. De nu mætte gnomde ligger nu rundt om i rummet og sover deres blodrus ud. Heltene kan forsøge at snige sig gennem rummet og komme ud uden at forstyrre dem, de kan vælge at overfalde gnomdene i deres søvn eller de kan finde en anden vej ud. Der er **6 sovende gnomde**.

#1 – Huset

Dette er en indersiden af et gammelt hus i flere etager med en blanding af stenvægge og bindingsværk. På ydersiderne er der enorme mængder af jord, bortset fra facaden, som fører ud til #3 – Gaden, og så er #2 – Jordhajens tunnel.

Oprindeligt stod bygningens tag endnu, og som en del af taget var et tårnkammer, der udgjorde det for koboldernes hytte. Taget var været skjult af løs jord og buskads, indtil de styrtede sammen, og nu landt på bunden af huset. Huset bruges af jordhajer som forkammer til deres rede, og stedet er fyldt med rester af bytte og efterladenskaber, der giver en kraftig og ubehagelig stank. Der er **en jordhaj** til stede.

Væggene er går hele vejen op til overfladen, hvor man kan se himlen. Det er en fleretagers bygning, hvor gulvene er borte. Man kan klatre på indersiden af væggene. Det kræver et klatretjek 16 at komme hele vejen op (at klatre på væggen er egentlig kun sværhedsgrad 8, men distancen gør det til 16). Har man reb, giver det en +4 bonus, og har man entrehager eller spigre, giver de +4 bonus. Fejler et tjek med mindre end 4, falder man en kort strækning og tager ingen skade. Fejler et tjek med 5-8, falder man for 1t6 skade, og fejles med mere end 8, tager man 2t6 skade i faldet.

#2 – Jordhajens tunnel

Den ujævne, runde tunnel snor sig ind i jorden og efter ca. 15m munder åbningen ud i en rede. I reden er **en jordhaj** mere. Jordhagen sover en tung søvn mæt på sit seneste rov.

I reden er også byttet fra jordhajernes seneste overfald: Liget af en lemlæstet krigsmand i en søndertykket pladerustning (+0 Forsvar). I sit bælte har han 60 sølvstykker, en flaske **flammeolie** (1 dosis) og et **vækkelys** (8 dele).

Byen, der sank

På mystisk vis er en hel by blevet opslugt af jorden. Det meste er borte, faldet sammen med tiden, eller blevet begravet i jord og klipper, men dele af den sunkne by er endnu farbar. Der er mørkt og støvet, og området er urørt, da ingen levende væsner har været her længe. Hulesystemet er her rester af mure og bygninger og gader. Når eventyrerne bevæger sig rundt i gaderne, går de mellem bygninger, der for det meste er fyldt ud med tons og atter tons af jord og klippe, men nogle steder er dele af husene intakt. Loftet over eventyrerne er flere steder de øvre etager af bygningerne, som er væltet ind over gaden og nu skærmer den mod de tonsvis af jord og klippe, der er over de væltede bygninger.

#3 – Gaden

I lighed med bygningerne omkring, så er gaden også sunket i jorden, og de ujævne brosten er næsten intakte. "Væggene" omkring gaden er facaderne af bygninger, som er væltet ind over gaden og læner sig mod hinanden skabende både vægge og loft i rummet. Bag murværket er tonsvis af jord, som har fyldt bygningerne ud flere steder og efterladt alene facaden.

Når man går ned langs gaden, går man langs bygninger, hvor der ikke er andet end jord bag dørene og vinduerne. Flere steder kan man forsøge at åbne døre eller kravle gennem vinduerne, men der næsten kun jord bagved.

#3a – Brønden

Midt i gaden er en gammel brønd. Der er ikke længere vand i brønden, men omtrent 30m nede blinker en stak mønter. Der er 300 sølvmønter og 5 guldmønter i stakken, som i en fjern fortid enten blev smidt herved for at bringe lykke eller for at skjule en skat. Mønterne er præget af fremmede motiver og tekst (kan teksten via magi afkodes, står der "Pantosius den fjerde"). På bunden af brønden

er også en lav tunnel, som fører til et område, *der ikke er gengivet på kortet!*

Tunnelen i brønden

En lav, muret tunnel, omtrent en halv meter høj, og af et helt andet håndværk end brøndens ru og simple sten, er helt nede ved gulvet. Tunnelen er muret op af brændte fliser, og der er monteret nogle metalstænger (styrke-tjek 10 at rive løs) for at forhindre adgang.

Tunnelen fører 10m fremme til en cisterne, som går lodret ned. Cisterne er tre meter i diameter, og der er tre lignende tunneler i siden af cisternen. De tre tunneler er styrtet sammen. Cisternen er 30m dyb, og den er skal passeres for at man kan komme over til de tre andre tunneler. I bunden af cisternen er **en syrespyttende kæmpesnegl** i dvale ventende på livstegn. Den vågner til live, hvis området udforskes, og den vil jage eventyrere hele vejen tilbage til gaden, da den hverken har problemer med smalle gange eller at komme op af brøndens sider.

#3b – Koboldernes baghold

En flok kobolder stak af fra eventyrerne, da de alle styrtede i afgrunden. Anført af kobolden Gnix har de lagt sig i skjul her, og deres plan er at overfalde og røve eventyrerne og stikke af fra hulerne. **Ni kobolder** ligger i baghold – da de springer fra af deres skjul i mørket, skal eventyrerne klare et sansetjek 8. De, som fejler, kan ikke reagere i første runde, da de er overraskede. Koboldernes leder, Gnix, har smurt **Svæveolie** på sig og har **en flaske svæveolie** i bæltet, og Gnix har tvunget de andre kobolder til at adlyde sig og overfalde eventyrerne, selvom resten af kobolderne er langt mere interesseret i at slippe levende herfra.

#4 – Måneporten

Vejen ender ved en stor, hvid mur, der har kendt bedre dage. De hvide stenblokke er skårede og beskidte, og pladsen foran dem er dækket med løse murstykker. Der er højt til loftet, og man får let et indtryk af, at området en gang var en del af en

større plads, der nu er begravet under jord og sten. I muren er en høj smal port, og over porten glimter en sølvfarvet måne. Til højre for porten er en hylde cirka 4 meter over jorden, hvor der sidder en hæsleg stenstatue, og bag statuen kan man ane en åbning i væggen.

Månedisken: I den hvide mur er en høj, smal spidsbuet port, der er omkring 15m høj. Over porten glimter en sølvdisk, som ligner månen (disken kan løsrides med et styrketjek 12 – ulempe, hvis man ikke står stabilt; fejler tjekket med mere end 8, risikerer man at falde ned og tage 5t6 i skade). Sølvdisken forestiller månen, den er 75cm i diameter, og den er 20 guld værd.

Porten: Porten er låst, men nede i gulvhøjde er gemt et nøglehul (dirke låse 14; *kompleks lås* – kan kun dirkes, hvis man har evnen til det). Alternativt kan porten tvinges på klem med et styrke 18-tjek eller med 32 styrkepoint i alt, og det kræver 16 styrkepoint at holde porten på klem.

Statuen på hylden: På en stenhylde 4m over jorden sidder en hæsleg, sammenkrøbet statue, der forestiller en grotesk mandsling med lange klør. Det er **en grotesk stenstatue**, som springer til live, hvis fælden i gangen bag den aktiveres.

Hvis statuen springer til live, hopper den ned for at angribe. Den begynder med at rejse sig truende og hvæsnende på sin hylde. Har man månelys (fra trolddom og magiske ting) eller kan man reflektere lys via spejle på statuen, stopper den op og kravler tilbage på sine hylde.

Den lille gang: Bag statuen er en smal åbning, som en voksen person uden metalrustning kan smyge sig ind gennem. Gangen munder ud i et lille rum (#4b). Halvvejs nede af gangen er en **fælde** i form af en trykfølsom plade camoufleret som en flise. **Fælden:** Trykfølsom flise, som automatisk aktiveres, hvis man kravler hen over den (opdage fælder 12; demontere 12 – hvis tjekket fejler med mere end 8, aktiveres fælden). Hvis fælden aktiveres, lyder en

rumlen af sten bagude, da en stor stenblok sænkes ned og spærrer indgangen til korridoren (styrketjek 18 for at tvinge op midlertidigt), og den groteske stenstatue springer til live. Statuen hopper ned fra sin plads for at angribe dem, der står ude foran porten.

Det er sandsynligt, at en eller to karakterer er fanget i gangen, mens deres tilbageværende venner angribes af statuen. For karaktererne i gangen er den eneste vej frem, og de vil være nødt til at forsøge at åbne porten indefra.

#4b – Det lille rum bag porten

Det lille rum har høje, glatte vægge. Loftet er omkring 12 meter over gulvet, og på loftet er malet en stjernehimme domineret af en fuldmåne, der optager der meste af pladsen. Væggene er hvide og glatte, stadig velholdte. Fire meter over gulvet er en lille åbning til den smalle gang, der fører ud til portens front (hvis man styrter de 4 m tager, tager man 1 t6 skade). Udgangen fører ud til lokation #5.

#5 – Fortællingernes hal

Hallen er bred og lang, der er højt til det spidse loft. Væggene er bemalet med smukke figurer. De øverste og nederste dele af væggene er dækket af hvid puds bemalet med blå cirkulære mønstre.

I et to meter bredt bånd på midten af væggen tre meter over gulvet er malet figurer og landskaber: Billederne forestiller et landskab med enge og skove under nattehimmelen. Månen optræder med jævne mellemrum på billedet i sine forskellige tilstande, så væggen afspejler månen fra begyndelsen af måneden til slutningen af måneden. På engene er der søer, der spejler månen, og på små altre i skovlundene er står, der sølvspejle, som reflekterer månens skær. Omkring søerne og dammene er skikkelser i lange rober, som bærer på kalker med sølvfarvet vand, og som svinger halvmåneformede knive. Deres gerninger synes at holde groteske monstre, som lurer bag nattehimplens skyer borte.

Porten: I begge ender af hallen er enorme, spidsvinklede porte. I den nordlige ende er hovedporten (ved lokation #4) låst, men på indersiden kan låsen slås fra uden nøgle. I den sydlige ende glider porten automatisk op, når man nærmer sig (aktiveres af skjult flise i gulvet – sansetjek 12 for at bemærke den).

#6 – Vogterens sal

Salen er højtloftet, og den er umulig at lyse op med fakler og lanterne. De fjerne vægge opsluges af mørket, og man kan høre et ekko af ens stemmer og skridt blive kastet gennem salen. Lige inde for porten er en bred sti af blå sand. Sandet bærer en mild magisk aura af månetrolddom.

Det blå sand: Fra de tre indgange i salen er en seks meter bred sti af blå sand. Laget af blå sand er omtrent 10 cm dybt, og under det er stengulv. De tre stier mødes inde i midten af salen i en cirkel. Når man træder på det blå sand, dukker et dæmpet lys op i salen og angiver salens størrelse. Det blege lys er skinner af sølv og måneskær. Det tegner figurer på væggene for hvert skridt man tager, og lyset blegner derefter bort igen. Står man stille, bliver der helt mørkt igen, men ellers tegnes konstant lysmønstre på væggene – og når man når til portene i salen, tegner lyset billeder på dem.

Halvvejs nede af stien med det blå sand ligger et indtørret skelet. Det er iført en krakeleret lædervams, og det har et rusten sværd i sin hånd. Længere nede af stien med det blå sand ligger yderligere tre skeletter.

Porten i vestvæggen: Når man nærmer sig porten, begynder lysmønstrene at tegne billeder på døren. Billederne forestiller et klodset væsen, der vandrer på alle fire, omgivet af kutteklædte skikkelser udstyret med måneformede knive. I takt med at man nærmer sig, vokser væsnet fra at være lidt mindre end et menneske til at være 30 gange større og fylde det meste af porten. Træder man tæt på porten, glider den op, og ud kommer væsnet, der

var tegnet på porten (se Stenvogteren nedenfor), og den angriber alle levende væsner i salen.

Porten i sydvæggen: Når man nærmer sig porten, tegner lysmønstrene billeder på døren, som bliver stadig tydeligere. Mønstrene forestiller en strøm af hvileløse sjæle, der snor sig sammen med blomster. Strømmen snor sig fra gulvet og op mod portens spids givende et indtryk af, at strømmen af sjæle og blomster forsvinder ud mellem stjernerne. Træder man hen mod porten, begynder den at åbne, og man kan mærke at luften begynder at summe af energi, og snart begynder løse sandkorn af blåt sand at svæve over gulvet og forsvinde op i himlen.

Porten i nordvæggen: Når man nærmer sig porten, begynder lysmønstrene på væggen at samle sig om porten, hvor de danner mønstre, der forestiller månens gang over nattehimlen fra fuldmåne til nymåne og tilbage igen. Når man nærmer sig porten, glider den op af sig selv.

Stenvogteren

Ud af porten kommer en langsom kæmpe traskende. Den er gigantisk. Dens krop er syet sammen af utallige skind, og dens hoved er en benhvid maske. Under pelsene er kroppen fyldt sten og klippeblokke. Stenvogteren forfølger ikke væsner, der stikke af gennem nord- eller sydporten.

- Forsvar: 12; Tærskel 16; Sår 8; Resistens 14; Morale --- (tankeløs; distraheres 12)

Angreb: Hver runde kan Stenvogteren lave to angreb med sine kløer, som skal være mod forskellige mål, eller den kan kaste sin krop mod en modstander. Alle tre angreb er *langsomme angreb*.

- 2 Kløer+12; skade 2t10+10 (effekt på 18-20: splintre skjold + 1t10+5 skade)
- 1 sammenstød+10; skade 4t10+10

Det langsomme angreb: Stenvogterens angreb er så langsomme, at man kan vælge at ofre sin næste handling på at springe til siden, eller man kan tage chancen og springe til side i sidste øjeblik. Man kan

enten ofre sin handling på at undvige og gøre forsøget før angrebet falder (Resistens (undvige)-tjek 8) eller foretage noget andet og forsøge at undvige i sidste øjeblik efter angrebet er faldet (Resistens (undvige)-tjek 18). Hvis handlingen klares med 4 eller mindre, undviges angrebet delvist, og der tages kun halv skade. Hvis tjekket klares med mere end 4, undviges angrebet helt.

(Spørg spilleren, inden du ruller, om denne vil undvige 'det langsomme angreb', inden du ruller for angreb (undvige – sværhedsgrad 8), og derfor ikke ved om angrebet vil ramme, eller efter du har rullet angreb, hvor man ved, om angrebet kan ramme (undvige – sværhedsgrad 18). Forskellen er sværhedsgraden i at undvige og risikoen for at spille en runde: hvis 'det langsomme angreb' fejler, vil der ikke være grund til at lave undvigtjek, men hvis spilleren valgte at undvige angrebet, inden du rullede for angrebet, er handlingen stadig brugt på at undvige. Hvis spilleren valgte at vente til efter angrebet, er handlingen ikke spenderet med at undvige).

Ikke-levende: Stenvogteren er et magisk konstrueret væsen. Det er ikke levende, har ingen følelser, og det kan ikke forhandles med, trues eller skræmmes, da det ikke kender til frygt. Effekter, som påvirker sind eller biologi som sygdom og gift, påvirker ikke Stenvogteren.

At klatre op på Stenvogteren: Den enorme stenvogter kan bestiges, og den kan angribes fra ryggen, hvis man kan holde balancen. Det kræver et atletik- eller klatretjek 8 at bestige Stenvogteren. Oppe på ryggen kan Stenvogteren angribes med +4 skadesbonus.

Hver runde kan Stenvogteren forsøge at ryste modstanderen af sig ved siden af sine angreb, eller den kan forsøge at knuse modstanderen med et sammenstødsangreb. At holde sig på ryggen kræver balance-tjek 8. Fejler det, tumler man af monstret og tager 1t6 i skade. Klares det med 4 eller mindre, holder man balancen, men har *ulempe* på angreb, og klares med mere end 4, er der ikke ulempe på angreb.

#7 – Vogterens kammer

Væggene er bare og grå, kammeret bruges til at opbevare Stenvogteren, og bagerst i kammeret er en lav stensokkel. Stående i soklen er **Måne-Staven**. Det kræver et styrketjek 8 at rive staven fri af sin position. Stenvogteren vil forsøge at forhindre folk i at tage staven.

#8 – Det hellige himmelhvælv

Væggene i salen er kulsorte. De nærmest sluger al lys, som nærmer sig, og det er vanskeligt at se rummets størrelse og former, da lys vanskeligt kan nå rundt, og mørke og sorte vægge glider i et. Loftet forsvinder i samme mørke, og loftet er en stor kuppel, hvis yderpunkter også er svære at ane.

I midten af salen er en platform på omtrent 20cm i højden, og den er omtrent 10 meter i diameter. Midt på platformen er en sølvfont, og fra fontens sokkels fod løber fire brede metalbånd ud til platformens kant, som de griber om.

Sølvfonten: Fonten er en meter høj, fadet er en halv meter i diameter og soklen er omtrent 90cm høj og 10cm i diameter. Soklen er hul og formet af tykke sølvbånd, der snor sig om hinanden, så man kan se gennem den. Fra soklens fod, løber fire brede metalbånd ud til platformens kant. Fonten er monteret på midten af platformen, hvor de fire bånd når hinanden.

I bunden er det buede fad, der er på toppen af soklen er et lille rundt hul, omtrent 1cm bredt, og omkring hullet er spor efter indtørret blod. Hvis man ofrer frisk blod ned i det lille runde hul, så åbnes et skjult rum i bunden af fadet, og det skjulte rum afslører **Stjernetydernes opus**.

Fonten er tung (man er *tungt lastet*, hvis man slæber på fonten), og den er 100 guldstykker værd, men kun 70 guld, hvis man slår den i stykker.

At aktivere fonten: Hvis fonten rives fri af sin plads (styrketjek 18 eller 32 styrkepoint), eller hvis man ofrer en blodsdråbe for at åbne det lille rum i fadet.

Metalbåndene: Metalbåndene er 30cm brede, og går ud over platformens kant, hvor båndet sidder i spænd. Med styrketjek 18 eller ved at slå dem i stykker (tærskel 8), kan man bryde et bånd. Hver gang et bånd ryger, lyder et kraft smæld som om båndet sad i spænd. Hvis alle fire bånd brydes, tæller det som *at have aktiveret fonten*.

Scene: fonten aktiveres, skakten åbnes

Uden de fire bånd til at holde på platformen, begynder enorme tandhjul skjult dybt inde bag væggene at dreje. Det får hele salen til at skælve og ryste. Støv falder fra loftet, og enorme klikkende lyde fra tandhjul kan høres – og en proces, der ikke kan standses, er sat i gang. Platformen åbner sig afslørende et uudgrundeligt dybt og mørkt hul, da den deler sig i fire dele, der glider bort – og hvis fonten stadig står midt på platformen, styrter den i det hul, som åbner sig.

Er det farligt? Eventyrere på og ved platformen har vanskeligt ved at holde balancen, mens gulvet åbner sig, og de skal klare balance-tjeks 12 for ikke at vælte omkuld. Hvis et tjek fejler med mere end 4, risikerer personen at falde ud over kanten og ned i hullet. Der skal nu laves et nyt balance-tjek 8. Hvis det klares, får personen fat i kanten, hvis det fejler, falder personen ned i hullet. Hvis en anden karakter er i nærheden, kan denne forsøge et styrke-tjek 8 for at gribe personen, inden denne falder i hullet.

At styrte i afgrunden: Eventyrere, der styrter i afgrunden, forsvinder ned i mørket, og de er borte ... for en stund, for når stjernebæstet (se nedenfor) rejser sig af mørket, afsløres det, at væsnet har grebet de faldende, og de er nu fanget mellem dets fangarme.

Scene: Stjernebæstet

Når gulvet er åbnet, begynder noget nede i mørket at røre på sig. Lange, natsorte fangarme, der glimter af stjernetaåger kommer glidende tavst op af hullet. Langs de natsorte fangarme smyger sig stjernekonstellationer, som kaster et blidt sølvskær af stjernelys omkring sig, og et stort uformeligt

væsen næsten gennemsigtigt fyldt med stjernetåger og strømmende af stjernelys glider frem af dybet famlende mod himlen.

Et besynderligt væsen, der engang for længe siden faldt til jorden fra himlen strækker sig mod salens loft, enorme klippeblokke begynder at falde i takt med at den river loftet i stykker. Stjernebæstet er ligeglad med eventyrerne omkring sig, for den er alene ude efter at undslippe sit fængsel under jorden.

Stjernebæstet forsøger at grave sig gennem loftet, og derefter stige til himmels og fortsætte sin færd mellem stjernerne. Det tager stjernebæstet 1t6+4 runder at grave sig gennem loftet, dog tæller de runder, hvor væsnet bruger alle fire tentakkelangreb på at angribe ikke mod dets flugt.

Fanget af stjernebæstet: Hvis en karakter faldt i hullet, blev denne grebet af stjernebæstet tentakler, og denne er nu fanget af stjernebæstet, som knap nok ænses sin fange, men i stedet langsomt klemmer livet ud det. Hvis man ikke er sluppet fri af væsnets greb, inden det forsvinder mod himlen, er karakteren tabt (men dennes skæbne er ukendt).

Rummet styrter sammen: Hver runde falder klippeblokke fra loftet. Der er 20% risiko for at 1t4 karakterer bliver ramt af faldende sten. Hver karakter skal klare et Resistens (undvige) 8 eller tage 1t8 skade fra faldende sten. Hver anden runde stiger risikoen med 10% (fra 20 til 30 osv., indtil risikoen er 100%), og derefter styrter hele salen sammen knusende ethvert levende væsen, der er tilbage i salen – stjernebæstet undtaget, da det undslipper op i himlen, hvis eventyrerne ikke har dræbt det.

Stjernebæstet

Et enormt væsen, gennemsigtigt og natsort, uformeligt og rigt på glatte, faste og bløde tentakler kolde som glas. Gennem dets overflade kan man se stjernetåger, og over den glasagtige overflade driver

stjernekonstellationer, mens hele væsnet lyser af stjernesvær.

- Forsvar 12; Tærskel 16 (Tentakel 6); Resistens 16; Morale 20

Stjernebæstet kan foretage op til fire angreb med sine tentakler hver runde (greb eller svirp), men hver runde det bruger alle fire angreb, kan det ikke også forsøge at undslippe.

Tentakel-greb: Angreb+8; 1t4+greb

Grebet af tentakel: Hver runde tager man automatisk 1t4 i skade, inden ens handling. Derefter kan man forsøge at komme fri (styrke/behændighed 12; +4 bonus, hvis man får hjælp), men man hænger oppe i luften og falder derfor et stykke: 1-2) 1t3 skade; 3-4) 1t6 skade; 5-6) 2t6 skade. Alternativt kan man angribe tentaklen (Forsvar 12, Tærskel 6 – hvis tærsklen rammes, kløves tentaklen, og man falder til jorden).

Tentakel-svirp: Angreb+4; skade 2t6

Fremmed bevidsthed: Stjernebæstet begriber og forstår verden anderledes end dødelige væsner gør, og karaktererne kan derfor ikke kommunikere med væsnet. De kan heller ikke påvirke dets sind, humør eller opførsel med trolddom.

Stjernernes sang

Hver runde skal karakterer i berøring med Stjernebæstet klare et Karismatjek 8. Hvis det er succesfuldt, kan de høre en besynderlig sang trænge frem fra sit skjul mellem deres drømme. Det er en sang, som stjernebæstet synger, og som kun kan høres, når den trænger gennem ens indre drømmelag. Hver runde man er succesfuld, hører man et brudstykke af sangen:

(1. del) En uudgrundelig stilhed, og et enormt, mørkt tomrum åbner sig for det indre blik, mens tusindvis af små stjerneprikker i mørket omgivet af stjernetåger og quasarer glider tavst forbi, mens Stjernebæstets sang om dens rejse gennem universet forplanter sig i hovedet.

(2. del) Det er en beretning om sejlads på solvinde gennem årtusinder, og se stjerner fødes og verdener opluges af sorte afgrunde, der opluger alt i deres nærhed.

(3. del) Det er trist beretning om at blive drevet af vilde solvinde revet ud af deres blive baner af uhæmmede magiske forsøg i et nu glemt rige og blive slynget nær en sols brændende stråler, indtil man grebet af de vilde magiske strømme, flås ind i den hede brændende atmosfære på planeten, og til sidst blive fanget i mørket uden stjerner under jorden.

Hver del af sangen er overvældende for det dødelige sind at blive udsat for, og hver gang en del af sangen høres, skal der laves Resistens (viljestyrke) 10. Hvis det er succesfuldt, tages 1t4 i mental skade og ofret har *ulempe* på sin næste handling. Hvis det fejler med 4 eller mindre, tager ofret 1t4+4 i mental skade, og er lamslået ude af stand til at handle i 1 runde. Fejler tjekket med mere end 4, tages 1t4+8 i mental skade, og er lamslået ude af stand til at handle i 1 runde, og ofret får en mani med stjernehimlen, og et begær efter at nå mellem stjernerne.

#9 – Det hjemsøgte hus

Der er åbent rum på begge sider af Det hjemsøgte hus. På den ene side er #3 – *Gaden*, som eksisterer via de væltede bygninger, som danner et tag, og på den anden side er resterne af et torv (#16 – *Torvet*). Døren ud mod torvet har sat sig i spænd (dirke-tjek 20; bryde-tjek 16), men der er vinduer, man kan komme ind og ud af. Ud mod gaden er kun adgang via vinduerne.

Huset er hjemsøgt er hjemsøgt af **en ektoplasmisk ånd**. Ånden dukker op, når man går ind i huset, og det er fjendtligt indstillet over for besøgende. Fordrives ånden, vil den gendanne sig selv efter fire timer. Ånden kan kun fordrives endeligt, hvis den legeme begravnes ordenligt. Liget ligger i kælderen under gulvbrædderne, hvor der ligger et skelet, der favner om en lerkrukke med 400 sølvmønter, fastklemt under en tung bjælke. Der er ingen synlig vej ned i kælderen, da kun en lille del af huset er

bevaret – at finde ned i kælderen, kræver man brækker gulvet op.

#10 – Det sammenstyrtede hus

Det meste af huset er styrtet helt sammen, men der er et hulrum bag et vindue. Hulrummet fører til en smal passage, der fører gennem et hul i væggen og ud på resterne af en lille gyde, der ender ved en massiv stenvæg. Luften er tung af støv, og i det bagerste område ligger tre skeletter, som er krøbet sammen ved stenvæggen under resterne af et rustent metalskjold for at skærme sig mod faldende ting. Mellem skeletterne vokser en klynge **gul skimmelsvamp**, og mellem skeletterne ligger et forfaldet træskring, der går i opløsning, når man rører ved det. Ud af skrinet falder en lædersnor med fire perler (4 styk *Dragens tårer* – to er *Vredens dråber*, to er *Hede tårer*).

#11 – Kroen med facaden

Åbner man hoveddøren, finder man et beskedent hulrum, der udgør forreste del af en krostue. Stikkende halvt frem af jord og sammenstyrtinger er to skeletter, hvis nederste dele er fanget under jorden. De **to skeletter** vågner til live, hvis man rører ved dem, og de vil kravle frem mod folk. Mellem skeletterne ligger 3 guldmønter.

#12 – Huset

Adgang til huset sker gennem et støvet vindue, og i den modsatte side er en bagdør ud til en gyde.

Væggene er beklædte med smukke træpaneler, der er bemalede med nu falmende blomstermotiver. Der er sammefaldne rester af, hvad der en gang var fornemme møbler, og midt på gulvet ligger en væltet pladerustning spredt ud (pladerustningens læderremme er rådnet bort, tager 4 timer at reparere; at slæbe rundt på rustningen tæller som *at være tungt lastet*). Gulvet er dækket af støvede og beskidte sorte og hvide fliser. Ved de støvede rester af en kamin (skorstenen er knækket og fyldt med jord) ligger et sølvspejl (3 guldstykker), en sølvfløjte (1 guldstykke), og et messingskrin

dekoreret med blomstermotiver (2 guld), og som er fyldt med smuldrende klæde og indtørrede blomster, der bliver til støv ved berøring.

Det skrøbelige loft: Loftet er yderst skrøbeligt. Hver gang man støjer, drysser det faretruende ned med støv mellem loftplankerne, der synes at bøje sig mere og mere for den enorme vægt, der hviler på dem. Hvis der støjes højlydt, risikerer man at loftet falder sammen – hver gang, der støjes, er der 20% risiko for at loftet begynder at give efter. Giver loftet efter, begynder jord at fosse ned mellem loftplankerne, som begynder et knække over. Man har tre runder til at komme gennem lokalet, hvorefter det hele styrter sammen.

#13 – Gyderne

Dette område består af smalle gyder, som stadig står, da bygninger er væltet ind over gyderne skærmene dem mod jord og klipper. Overalt flyder det med løse sten og rester af bygninger, men passagerne er stadig farbare.

Smal passage: Et enkelt punkt er dog yderst smalt, og det kræver for alle væsner større end en dværg eller iført en tung rustning, at de klarer et styrke eller behændighedstjek 8 for at komme forbi. Fejler det, sidder de fast, og hvert fejlet forsøg på at få dem løs, gør 1t4 skade. Hvis der rulles en 1'er på et forsøg på at komme forbi eller få folk løs, vælter det ned med stenblokke, og alle i området (der kan), skal klare Resistens (undgive) 8 eller tage 2t6 skade.

#14 – Hovedgaden

Gyden fører ud til en bredere gade belagt med brosten. Bygningsrester og løse sten ligger spredt rundt, og der er en tung lugt af røg i luften. Mure og brosten er sortsvedne, og ude på pladsen ligger fire forkullede lig. Omkring dem ligger små dynger af aske, og mellem asken glimter smeltet metal.

En enorm, overnaturlig hede har ramt området og efterladt fire lig samt forskellige genstande brandt til aske og metal brændt til slagger. Ligene er i virkeligheden udøde væsner, **fire forbrændte**

mænd, som vågner til live, hvis man forstyrre dem eller askebunkerne omkring dem. De jagter levende væsner for at dele smerten fra flammerne med deres ofre. Metalslaggerne kan brydes fri af brostenene, og der er guld og sølv for i alt 15 guldstykker – det tager en halv time at få fri.

#15 – Det skrøbelige hus

Døren åbner ind til et stuehus. Der lugter vagt af røg, som blander sig med lugten af hengemt råd og støv. Der er rester af borde, bænke og reoler i træ, men de er mørnede og falder let sammen. Arrangeret ved dem er krus, tallerkner og bestik i blik og tin.

Gulvet er skrøbeligt: Når bevæger sig hen over gulvet, kan man høre dem knage faretruende under ens vægt. Enhver, der vejer mere end halving, er tungt lastet eller bære på en på tung rustning risikerer at falde gennem de mørnede gulvplanker. Der skal foretages et balance-tjek 12. Hvis det fejler, falder man gennem gulvet og styrter ned i kælderen for 1t6 skade. Hvis man undersøger gulvet grundigt (sansetjek 14), kan man se, at der er nogle bærende bjælker under gulvbrædderne. Bjælkerne kan stadig tåle vægten af folk, og hvis man balancerer på en bjælke, men gulvet stadig er intakt (balance-tjek 4), kommer man sikkert over til modsatte dør. Hvis gulvet omkring bjælken er brudt sammen, kræver det balancetjek 8 at komme sikkert over.

Kælderen: Nede i kælderen står adskillige tøndere, der alle er fyldt med brandbar tjære. Mellem tønderne befinder sig en **Skyggeæder**, som har ligget i dvale, indtil nogen forstyrrer den. Der er langs den ene væg en stentrappe, som fører op til en lem i gulvet, så det er let at komme op igen.

Brændbar tjære: Hvis tjæren antændes, vil den brænde lystigt og hurtigt sprede sig fra tøndene til tøndene, og snart vil det tørre og mørnede træ omkring dem blive antændt. Flammerne vil hurtigt sprede sig til resten af huset, hvorefter det vil bryde sammen og tonsvis af jord og sten vil falde ned over bygningen og slukke flammerne igen og spærre for

vejen. Når tjæren er antændt, gør flammerne 1t6 skade til alle, der befinder sig i området (for hver 5 skade, mister væsner et sår i stedet).

#16 – Torvet

Eventyrerne kommer til torvet enten via #9 – Det hjemløste hus eller via #15 – Det skrøbelige hus. Torvet er en enorm grotte, som det er et mysterium, at den ikke er blevet begravet i jord. Grotteloftet er uden for rækkevidde af lyskilder, og torvet har sit eget ekko, og giver en helt anden form for klaustrofobi, end de gaderne og de resterende bygninger gør. I den ene ende af torvet er en dyb afgrund (#16a), og en enkelt bygning er endnu til at besøge (#16d). Derudover drages opmærksomheden mod templet, der er i den fjerne ende af pladsen, og som er et imponerende skue, da dele af facaden har overlevet turen ned i dybet (#16e).

Torvet er belagt med brosten, og ude langs kanterne, hvor de jordfyldte bygninger står med deres blinde facader, er der enkelte rester af nedstyrtede murdele.

Der hviler en besynderlig tavshed over torvet. Det er som om mørket stjæler alle lyde, og fordi området er så stort, kan fakler og lanterne ikke oplyse det, så der er en konstant fornemmelse af, at noget lurder ude i mørket vogtende over pladsens besøgende. Fra afgrunden i det fjerne kommer kold luft, som bringer en duft af fortabelse med sig.

#16a – Afgrunden med grotterne

En kold luft hænger afgrunden. Det er ikke til at sige, hvor dyb den er, men smider man noget ned i mørket forsvinder det, og der kommer ingen lyd. I side af afgrunden kan man se en grotteåbning liggende omtrent to meter lavere end afgrundens kant.

Grotteåbningen kan man klatre hen til. Afgrundens kanter er ujævne, og de er til at klatre på, men falder man, er man fortabt. Det kræver et klatretjek

10 at komme hen til åbningen. Reb giver +4 bonus, og spigre og kroge giver +4 bonus.

Grotteåbningen er smal, omtrent en meter, og der er ikke meget plads at bevæge sig på. Et stykke inde deler gangen sig og fører til hver sin lille grotte. Her ligger **Dragekrigerens flammeskjold**.

#16b – Flammemonstret fra afgrunden

Flammemonstret, der havde hjemme i templet (#17) har indrettet en rede hernede. Luften er sært varm og tør, og i mørket danser små flammer til lyden af en tung vejtrækning. Monstret er ældgammelt og døende. Dets indre flammer er ved at brænde ud, men i den tilstødende grotte er en ny generation af flammemonstre på vej.

Et døende flammemonster befinder sig herinde.

Monstret kan ikke forfølge væsner, og dets angreb sker med *ulempe*, og selvom flammer stadig spiller omkring dets gab, kan det ikke længere spy flammer.

#16c – Reden med flammemonsteræg

I den simple grotte er luften hed og tør. I en dyng langs den ene væg er 15 store, ovale krystalsten med glat overflade. krystallerne er omkring 40cm lang og 25cm i omkreds, de kulsorte og glasagtige og reflekterer lys med et varmt rødt skær. Lys fra levende ild får de sorte ovale sten til at pulsere varmt og rødt. Hver af krystallerne er i virkeligheden ikke en krystal, men et flammemonster-æg, der indeholder et flammemonster, der er klar til at blive udklækket.

15 flammemonster-unger bliver udruget, hvis de udsættes for levende ild i mere end to runder (hvis man f.eks. kommer for tæt på dem med en fakkel). Ungerne er straks aktive og sultne fortærende alt, hvad de ikke opfatter som deres mor eller søskende.

Flokken af flammemonstre kan sagtens gå hen og blive mere, end hvad eventyrerne kan håndtere. Giv dem gode muligheder for at flygte, mens ungerne

nysgerrigt udforsker resten af området. Derefter vil de komme rendende ud af deres rede og sprede sig ud i den sunkne by, hvor de inden længe begynder at antænde bygninger, så hulerne begynder at styrte i grus. Imens har eventyrerne chancen for at flygte gennem templet eller tilbage, hvorfra de kom. Med andre ord brug flokken af unger til at få hulerne til at kollapse og få heltene til at flygte.

#16d – Resterne af bygningen

Døren åbner ind til resterne af en butik. Det meste er begravet i jord, og frem af jorddyngerne stikker rester af møbler, der er tæt på helt at forfalde. Nær døren ligger et væltet skab med bagsiden opad – skjult under skabet ligger en masse flasker og krukker. De fleste er knust, og deres væsker er gået tabt, men fire små flasker er endnu intakte:

Dragedrik, Efterårsblæst, Ugleblik og væmmelsesdrik.

#16e – Forsiden af templet

En stor, bred trappe fører op til en stor afsats foran templets port, som består af to store portdøre i metal. Den ene af portdørene er væltet ned og ligger åben. Den anden port står stadig i sine 6 meters højde, og den er ekstrem tung. Templets port er flankeret af relieffer af soldater bevæbnede med spyd, men kun i venstre side er de bevaret. I højre side er de begravet under tons og atter tons af klippe og jord.

Portdørene er dekoreret med motiver af soldater, der med lange spyd jager monstre med flammende tunger ned i jorden. Over portdørene er et gigantisk motiv af en flammende sol, der sender sine lune stråler ud over landet beskyttende.

#17 – Templets forreste sal

Store dele af salen er forsvundet under sammenstyrtninger, men den tilbageværende del af salen er stadig over 12 meter høj, og indeholder to enorme porte med tunge døre seks meter høje. Overalt ligger knuste og ødelagte statuer af mandlige og kvindlige krigere. Mange af statuerne

er ødelagt af sammenstyrtninger, andre synes ødelagt med vilje, og fælles for dem alle er, at deres ansigter ødelagte og skamferede, så de er uigenkendelige.

Væggene er rødmaledede, men farverne er falmede. Fra to meter og opefter op mod loftet er væggene bemalet med billeder af sejrige soldater, der har solen på deres skjolde, der stråler gyldent. Jorden, som soldaterne er marcherer hen over, er mørk og fyldt med flammer, og inde i flammerne gemmer sig hæslige ansigter.

Gulvet består af store sort-hvide fliser, og hen over gulvet ligger to tykke jernkæder, som er helt sorte. Kæderne går fra et sted inde i de sammenstyrtede områder og strækker sig midt ud på gulvet, hvor de ender i ender i hver deres ring, som er brudt op. Kæderne er 30cm tykke og mindst 20 meter lange (og nok meget mere, da resten er begravet inde i under sammenstyrtningerne).

Skjult mellem skyggerne dybt inde i mørket lurer **tre sulte jernflæsere**, der hungrer efter bytte. De venter med at afsløre deres tilstedeværelse, indtil eventyrerne går ind i lokation #18 og særligt indtil de er optaget af at kravle rundt oppe på statuerne.

#18 – Templets inderste sal

Portene: For at komme herind, skal man gennem to enorme porte, der er seks meter brede. I en anden tidsalder blev de åbnet af tandhjul skjult i væggene drejet af skarer af tempeltjenere. Nu er eventyrerne nødt til at tvinge dem op. Porten kan tvinges op på klem med et styrke 18-tjek eller med 32 styrkepoint i alt, og det kræver 16 styrkepoint at holde porten på klem. Porten åbner indad mod den inderste tempelsal, og den er udfordrende at trække op indefra.

Salen er prangende at se på. Hele vejen er rundt er de bemalede med smukke malerier af enorme gyldne skikkelser bevæbnet med rustninger og våben i solens farver, og som med flammende våben og brændende blikke bekæmper

underverdenens uhyrer, som de fortrænger dybt ned i jorden. I den fjerne ende af salen er to enorme statuer anbragt på en platform, der får dem til forsvinde endnu højere op i mørket. I skæret fra fakler og lanterne funkler statuerne gyldent og deres øjne grønt. I den ene væg er der en smal åbning, og i åbningen ligger et lig (se #19).

Statuerne: På en platform, hvor hvert trin er en halv meter højt, står to høje statuer af en mand og en kvinde i rustning bevæbnet med korte spyd og ovale skjolde iført åbne hjelme og kyrads. Statuerne er begge seks meter høje, og deres rustninger og våben glimter af guld. Deres øjne glimter grønt fra safirer.

Det kræver klatretjek 10 at bestige statuerne, og fejler man, taber man balancen og falder for 2t6 skade. Reb og klatregrej giver hver en +4 bonus. Rustninger og våben er beklædt med bladguld, som det vil tage ugevis at skrabe af og plyndre. Gevinsten er i stedet de to statuers safir-øjne. Hvert øje er 40 guldstykker værd, og øjnene kræver værktøj og et stykke-tjek 12 at få løs. Hvis et

styrketjek fejler med mere end 4, taber man balancen og styrter ned (2t6 skade) eller på anden vis kommer i uføre.

#19 – Den hemmelige passage

Den skjulte dør: Døren er camoufleret, så den falder i et med væggen, men den står på klem, da der ligger et lig døråbningen. Falder døren i, kan man finde den med et sansetjek 8 (eller automatisk succes, fordi man ved, hvor døren er).

Liget er et menneske, der er blevet dræbt for nyligt med en armbrøstbolt i ryggen, og derefter plyndret for ejendele. Liget stinker fælt.

Passagen er en enkelt stengang, der munder ud i en underjordisk flod. Floden har en god kraft på, og vandet synes ikke videre dybt. Hvis man lader sig tage af strømmen, bliver man ført gennem mørket med stor fart rundt om sving og stadig nedad, men pludselig dukker lys op i det fjerne, og man bliver slynget ud gennem en åbning i en klippevæg og lander et par meter nede i en sø. Floden har ført de rejsende gennem bjergene ud og af Dragens dal.

Appendiks: Monstre

Kobold

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

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

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

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

Den groteske stentatue

Grå og hård som sten den groteske stenstatue er et fortryllet væsen bragt til live af trolddom, ingen længere forstår, men trods tidens tand lever de groteske statuer videre. De er sjældent til at skelne fra statuer, da de er passive og fuldstændigt ubevægelige uafhængige af føde og søvn, og de kommer kun ud af deres passive tilstand, når de magiske bud, som er indlejret i dem tvinger dem til det. De er bundet af bud, som blev mejslet med trolddom dybt i dem.

- Forsvar 16; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 13; Morale 10 (kunstig skabning 18); Angreb: Horn+5 – skade 1t8; 2 klør+4 – skade 1t4

Kunstig skabning: Den groteske stenstatue er umulig at skræmme og ikke til at forhandle med drevet af magiske bud, men den kan distraheres, lokkes på afveje eller narres. Som kunstig skabning er den ikke afhængig af føde, kan ikke blive træt eller syg og lignende fænomener, som gælder for levende væsner, gælder ikke for stenstatuen.

Enorme spring: Den groteske stenstatue har primitive vinger, den kan folde ud, og sammen med dens betydelige styrke, kan den springe op til 5 meter i højde og 10 meter i længden uden det store besvær.

Våbenbryder: Den groteske stenstatue har en hærdet overflade, og hvis et ikke-magiske våben ruller maksimal skade på terningen mod monstret, gør våbnet skade som normalt og går i stykker.

Bulette

Et enormt dyrisk monster, der ligner en sammenblanding af bjørn og haj med hajens ru skind og farve. Buletter har enorme gab, som de bruger til at sluge deres fjender med. De er primitive, aggressive væsner, der gemmer sig i jorden via en nærmest magisk evne til at grave sig gennem jord, og kort før deres angreb kan man se deres rygfinne stikke op gennem jorden givende dem navnet jordhajer.

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 14 (18 når under jorden); Morale 16; Angreb: Bid+6; skade 1t10+4

Ekstrem succes (18-20 på terningen): Ofret sluges i en mundfuld af Buletten. Ofret tager straks 2t20+4 i skade, og hver runde derefter tager ofret 1t10 i skade automatisk. Et slugt offer kan knap nok røre på sig, og kan kun bruge små våben som daggert inde fra bulettens mave.

Knusende bid: Buletten kan satse på at knuse sin modstander med sine kæber frem for bide og evt. sluge ofret. Angreb+3; skade 2t10+ødelæggelse; modstanderen får knust et (ikke-magisk) våben eller skjold samtidig med, eller mister 1t6 forsvarspoint fra rustningen (når rustningen 0 forsvarspoint er den ødelagt).

Jorddykker: Buletten har en magisk evne til at dykke ned i jord, angribe fra jord og rejse i jord. Med en manøvrehandling kan buletten dykke ned i jorden og gemme sig, og den kan angribe fra jorden.

Gnolde

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

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

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

Syrespyttende kæmpesnegl

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

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

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

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

Syrespyt: Angreb +6; rækkevidde 15m.

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

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

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

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

Skelet

Drevet af nekromantiske kræfter er knoglerne sprunget uheldigt til live, og knokkelmændene med deres hæslige smil skaber rædsel blandt de levende. Nogle levende skeletter er drevet had til levende, andre er skabt for at vogte over grave. Skeletter er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Sværd+2; Skade 1t8

Skind og Ben: Det giver *ulempe* at angribe skeletter med afstandsvåben og stikvåben.

De brændte mænd

Forkullede lig dræbt af drageflammer. I deres indre brænder endnu gløder af Drageild, og den indre hede kan ses i sprækkerne af den forkullede overflade. Hver gang de rammes i kamp står en sky af aske og gløder op fra dem. De brændte mænd er udøde væsner.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 10 (ild*; Udøde 16); Morale 12 (udøde); Angreb: Næver+4; Skade 1t6+flammende hede

Hærdes af flammemagi: Rammes De brændte mænd succesfuldt af flammemagi, får de et ekstra sår, og de ignorerer effekten af formularen.

Flammende hede: Den ideoende drageild gør +1t4 i skade i nærkamp, og springer over på ofret, hvor det næste runde gør samme skade i karakterens initiativ (f.eks. en eventyrer tager 2 i skade fra en Brandt mand, og runden efter ved eventyrerens initiativ, tager karakteren 2 mere i skade). Hvis flammen slukkes med en vanddunk (½ halvt indhold; initiativhandling: team; behændighedstjek 4), inden karakteren har tur, undgås skaden.

Den indre flamme: Våben, der rammer De brændte mænd, beskadiges af heden og flammerne: Ammunition fortæres, og nærkampsvåben tager 1t6 skade. Hvis den samlede skade er lig våbnets maksimale skade (for et sværd, der gør 1t8 skade, er det 8), er våbnet ødelagt. Beskadigede våben kan repareres i en smedje for 10% af våbenprisen.

Sårbar over for vand: Rammes De brændte mænd af vand, tager de 1t8 skade. Angrebet tæller som et improviseret angreb, afstandskamp, og der er ikke *ulempe* på at skyde ind i kamp (medmindre den allierede heller ikke tåler vand). Hvert angreb koster indholdet af en halv vanddunk. En tønne vand hældt over en brændende mand dræber den øjeblikkeligt i en sky af vanddamp.

Udød: Korporlig genganger

Ektoplasmisk monster

Et ektoplasmisk monster er en genganger, der er formet af ektoplasme, og ligner et utydeligt, udflydende lig, fra hvilken slanger sig talrige sarte, ektoplasmiske tråde, som fylder omgivelserne med kulde. Et ektoplasmisk monsters fysiske legeme befinder sig ofte i nærheden af monstret, og det ligger ofte ubegravet og uden at være stedt passende til hvile. Ektoplasmiske monstre kan kortvarigt besejres, men de genskaber deres kroppe ved solnedgang, og det kan de blive ved med, indtil deres fysiske kroppe begravnes ordenligt. Indtil da jager monstret de levende ved at væve edderkoppelignende spind af sine ektoplasmiske tråde og vikle ofrene ind i spindet for senere at suge livskraften ud af dem.

- Forsvar 19; Tærskel 7; Sår 4; Resistens 14 (nekromanti 18; Udød; Kropløs); Morale 16; Angreb: Frygtens strejf+6; skade 0+frygt (Resistens (frygt) 12 eller 1t10 i skade)

Kulde aura: Man kan altid mærke, når en et ektooplasmisk monster er aktivt, for temperaturen i nærheden af den falder mærkbart, og man kan mærke kuldegysninger og se sin ånde.

Kropsløs udød: Det ektooplasmiske monster er en genganger uden en fysisk krop. Angreb, der kun påvirker levende væsner, eller kun virker mod fysiske kroppe har ingen effekt mod det ektooplasmiske monster.

Frygtens strejf: Det ektooplasmiske monster kan strejfe alle levende væsner, som er i nærkamp med det, med sit frygtens strejf. Det laver et angreb mod alle i nærkamp med det. Hvis de bliver ramt, skal de klare et Resistens (frygt) 12 eller tage 1t10 i skade af frygt. Hvis de tager skade, bliver noget af deres hår hvidt af frygt, og omkommer de, er al deres hård kridhvidt af frygt.

Ektooplasmiske tråde: En ektooplasmisk ånd kan forme et spind på 3m x 3m af løse ektooplasmiske tråde, som den kan fange levende væsner med og stjæle deres viljestyrke og siden deres livskraft. Det kræver en runde at forme spindet, og spindet er aktivt i 1t4+1 runder. I hver af de aktive runder kan monstret forsøge at fange et levende væsen med sit spind, mens det angriber med frygtens strejf. Angreb med spindet er angreb+6. Hvis angrebet er succesfuldt, vikles ofret ind i trådene – ofret skal klare et Resistens (nekromanti; viljestyrke) 10, og hvis det fejler, er ofret fanget af trådene og kan ikke længere angribe det ektooplasmiske monster. Når et offer er fanget, kan spindet ikke gribe flere, men de ektooplasmiske tråde er aktive med at holde ofret, så længe solens stråler ikke falder på spindet, og så længe det ektooplasmiske monster er til stede og ikke er besejret. Det fangne offer kan forsøge at vride sig fri med Resistens (viljestyrke, frygt) 16 – hvis det er succesfuldt, er ofret fri; hvis det fejler, er ofret stadig fanget, og hvis det fejler med mere end 8, svækkes ofret, som nu har *ulempe* på alle aktiviteter. Hvis ofret fejler for anden gang med mere end 8, falder ofret i en trance og er hjælpeløst. Monstret kan herefter langsomt suge livskraft ud af sit offer (1t8 livspoint i timen). Befries ofret, ophører ektooplasmaens effekt på ofret.

Frygtens visage: Det ektooplasmiske monster ligner sit fysiske legeme i en utydelig form, hvilket ofte er et klamt billede af et lig, men monstret kan afsløre den dybe ondskab, som lurer bag dets ansigt og for et kort øjeblik kan det løfte sløret for sit sande udseende og skræmmende de levende med det.

I stedet for at lave et angreb kan det ektooplasmiske monster skræmme alle levende væsner i umiddelbar nærhed, som ser på den. De skal klare et Resistens (frygt) 10 eller blive slået med frygt. Ramt af frygt har de *ulempe* på alle handlinger mod monstret, indtil monstret er dødt, eller de er flygtet i mindst tre runder fra det og er ude af syne fra monstret.

Gul skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at spy skyer af giftige sporer omkring sig.

- Forsvar 6; Tærskel 15; Sår 4; Resistens 16 (6 mod ild); Morale --; Angreb: sky af sporer+12; Skade 1t6+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. Kun ild skader skimmelsvampen.

Skyggeæder

En skyggeæder er en dannet af koncentreret mørke, som har suget resterne af døende sjæle til sig gennem årtier. De opstår i ruiner og i gravpladser, hvor de døde ikke er stedt ordenligt til hvile, og derfor stadig huserer.

Skyggeædere er magiske skabninger, der har fået smag for de levende draget af den livskraft, der suser i deres årer, og som er langt mere koncentreret end noget af, som skyggeæderen selv er skabt af.

Skyggeædere er formløst, tjærelignende mørke, når de ligger passive, og ud af denne amorphe mængde af levende tjæresubstans former de slangelignende kroppe, der typisk kan rejse sig som en gigantisk slange tre meter høj, dybsort uden og at reflektere lys, og kroppen er omkring en halv meter den i diameter og op til seks meter lang. I denne form forsøger de at æde levende væsner ved at sluge dem.

- Forsvar 12; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 14 (Nekromanti 18; Ild 10); Morale 11; Angreb Bid+6; Skade 1t6+sluge

Nekromantisk skabning: Skyggeædere er skabt af mørke og nekrotisk energi fra døende væsner, og de er meget svære at påvirke med nekromantisk energi, men man kan mærke deres nærvær med Sanses magi-evnen. Skyggeædere er ikke levende, biologiske væsner, og de er upåvirkede af sygdom, sult og træthed.

Klæbrig: Skyggeædere er klæbrige væsner, der føles som en tyk tjærelignende substans. Ethvert succesfuldt nærkampangreb resulterer i at våbnet sidder fast i monstret – det kræver styrketjek 8 at rive sit våben fri (man må gøre første forsøg, straks man har ramt monstret).

Sluge: Når et skyggeonster rammer med sit bidangreb, forsøger det at sluge sit offer, ved at skylle ind over det med sin tjærelignende krop. Ofret skal klare et resistens (undvige) 6 eller blive fanget inde i monstret, og automatisk tage 1t8 skade hver runde. Alle angreb mod monstret risikerer at ramme et slugt offer, og hvis man vil undgå at ramme ofret, skal angrebet foretages med *ulempe* – hvis man ikke gør det, tager ofret skade hver gang skyggeæderen skades; mængden af skade er det halve af, hvad skyggeæderen tager. Et opslugt offer kan forsøge at bryde fri med et Resistens (undvige) 16 hver runde.

Sårbar: Ild – Skyggeædere er sårbare over for ild. Ildskade går en terningstørrelse op mod dem (f.eks. en fakkel går fra 1t6 til 1t8). Skyggeædere er også brandbare, og hvis der blev brugt ild i kampen mod dem, antændes de, når de dør, og de brænder lystigt med stor risiko for at antænde deres omgivelser.

Jernflænsere

Navnet kommer fra væsnet jernhårde panser og fra de sylespidse pigge, som vokser ud gennem dens 1½m lange tunge, som den bruger til at flå huden op på sine ofre med. Jernflænsere er på størrelse med en stor hund, men der ophører lighederne, for deres kroppe består af lag på lag hårde panserplader, der glinser fugtigt rød-sort i faglernes skær. Ud fra kroppens sider stikker tre par arme, der ender i krumme kløer, og hovedet ligner et levendegjort mareridtsmonster, hvor den piggede tunge snor om det slimede gab.

- Forsvar 18; Tærskel 13; Sår 2; Resistens 12 (fysisk 18); Morale 13; Angreb: 2 kløer+5; Skade 1t6; tungeangreb+8; skade 1t12+flænsende tunge

Den flænsende tunge: Hvis ofret ikke er iført rustning (minimum læder-rustning), udsættes ofret Jernflænserens raspende tunge, og ofret tager i alt 3t12 i skade. Hvis modstanderen er iført rustning, tager ofret skade og rustningen mister 1t6 forsvarspoint. Reduceres rustningens forsvarspoint til 0, er rustningen ødelagt.

Det døende flammemonster

Dette flammemonster er ældgammelt og døende. Dets indre ild er ved at være udslugt, og langsomt er det begyndt at størkne. Dets vejrtrækning er blevet anstrengt, dets krop sprækker og revner ved hver bevægelse, som

løsnere op for de sortsvedne kropsdele, som er stivnet. I sprækkerne anes gløder og resterne af de indre hede, og enkelte stikflammer udspringer fra dem.

Et flammemonster er et stort, kompakt rovdyr, der i fuldvoksen størrelse er omtrent tre meter langt og halvanden meter stort. Kroppen er kulsort og flere steder dækket af tunge benplader, og hovedet rummer et par kulsorte øjne, der glimter som sorte diamanter, og en lang næblignende snude med enorme kæber, der kan flække en knogle ubesværet. Dybt i dets gab kan man se en indre hede buldre, og luften omkring den er hed. Dets enorme kløer gløder af en indre varme, og når den bevæger sig, blusser heden i kropsdelene op og gløder rødt, så man kan se den i mørket.

Ifølge legenden blev flammemonstre indespærret i jordens dyb af De udødelige for at de ikke skulle brænde verden af og medføre verdens undergang i et flammehav.

Stats for et døende flammemonster:

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 5; Resistens 12 (ild og hede 20); Morale 12; Angreb: Bid+8 – skade 1t8+4; 2 kløer+4 – skade 1t6+2

Aura af hede: Luften flimrer af hede omkring et flammemonster, og alle levende væsner, som er i nærkamp med det, tager hver runde 1t4 i skade.

Flammegab: I stedet for at angribe i nærkamp kan flammemonstret udsende en byge af ild fra sit gab. Alle foran monstret inden for 5m skal klare Resistens (undvige) 8 eller tage 2t6 flammeskade.

Sårbar: Vand – vand syder og damper smertefuldt på flammemonstret. En spand vand gør 1 sår skade på monstret.

Sårbar: Kulde – kulde sløver og stivner monstret, som får *ulempe* på angreb, så længe det er afkølet.

Flammemonsterunger

Flammemonster unger er nyudklækkede rædsler, som straks er sultne, og straks er i stand til at tumle rundt og søge efter føde. De er på ingen måde hjælpeløse. Flammemonsterunger er omtrent en halv meter i længde, og de er overraskende tunge. Deres kroppe er endnu ikke kulsorte og afsvedet fra deres indre hede, og de har i stedet en dyb mørkbrun kulør. Deres kroppe er hede at røre ved, og flammer danser hen over deres hud, når de er ivrige. Fra deres næblignende gab står ofte stikflammer, og småbrænde i nærheden af flammemonsterunger er almindeligt.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12 (ild og hede 20); Morale 12; Angreb: Bid+4 – Skade 1t4 +4 flammeskade

Aura af hede: Luften flimrer af hede omkring et flammemonsterunge, og alle levende væsner, som er i nærkamp med det, tager hver runde 1t2 i skade.

Stikflammer: I luften omkring en aktiv flammemonsterunge danser tilfældige stikflammer skabt af dets indre hede. Hver runde er der en modstander i nærkamp med en unge, der skal klare et Resistens (undvige) 6 eller tage 1t6 ildskade.

Sårbar: Vand – vand syder og damper smertefuldt på flammemonstret. En spand vand gør 1 sår skade på monstret.

Sårbar: Kulde – kulde sløver og stivner monstret, som får *ulempe* på angreb, så længe det er afkølet.

Appendiks: Magiske skatte

Måne-staven

En lang, sort-lilla metallisk stav, der er omtrent 2m lang, og som ender en i kuglerund, sort krystal på 15cm i diameter, som knitrer af usynlige kræfter, når troldfolk og andre, der kan anvende trolddom rører ved den.

Staven er tung, og det er som om den rummer sin egen vilje.

Livskraft: Troldfolk kan manipulere stavens trolddomskræfter ved at indlejre deres egen livskraft i staven. For hver 2 egne livspoint, som troldfolk skænker staven, eller for hver "6 livspoint/2 sår" frisk blod, som staven bades i, erhverver staven sig 1 kraft-point.

Månens aura og nattens mørke: Des mere kraft, der oplades i staven, dets flere evner manifesterer den.

- Ved 4 kraft-point: Sort lys fra Natriget hvirvler omkring inde i krystallen.
- Ved 8 kraft-point: En sølv-aura begynder at gløde blidt omkring den sorte krystal i takt med månens fase.

Dræn: Hver uge forsvinder 1 kraft-point fra staven.

Måne-stråle (min. 8 kraft-point): En stråle af sølv lys, udspringer af månelysets aura, som hænger omkring den sorte krystal. Strålen har række 10m og kan påvirke et bevidst væsen med forvirring. Magisk angreb+4 vs Resistens (illusion) – hvis succesfuldt kan væsnet vanskeligt skelne mellem allierede og fjender, og der er 50% chance for at væsnet angriber en allieret i stedet for en tilfældig modstander. Det koster 1 kraft-point at anvende denne funktion.

Nat-stråle (min. 4 kraft-point): En stråle af sort lys, der knitrer af Natrigets kraft står ud fra den sorte krystal, og den brænder væsner, der tåler solens lys. Med en enkelt stråle kan brugeren ramme tre væsner op til 15m borte, hvis de er inden for 2m af hinanden. For hvert væsen laves et magisk angreb (illusion)+2 mod Forsvar, og hvis succesfuldt tager væsnet 1t8+intelligens bonus i skade. Det koster 2 kraft-point at anvende denne funktion.

Måne-skær (min. 1 kraft-point): Staven kan kommanderes til at lyse op og omgive sig selv med et klart måneskær, som er blidere og mindre kraftigt end en fakkell. Det koster ingen kraft-point at aktivere effekten, men staven skal rumme mindst 1 point for at kunne anvende effekten.

Måne-blik: Hvor månens skær falder, ser den, der bærer staven, som var det dagslys.

Dragende: Bæreren af staven bliver fascineret af månen, og denne har svært ved at lægge sig til at sove og glemmer det ofte, når månen er synlig. Hvis der ikke bliver sovet en nat, har man *ulempe* fysiske handlinger den følgende dag. Forsætter det med den manglende søvn, har man *ulempe* på alle handlinger, og bliver det ved i det ekstreme, heler man ikke længere sov ved overnatning.

Stjernetydernes opus

En tyk, gammel tryllebog fyldt med skræmmer og flænger. Den er omtrent 10cm tyk, 40cm høj og 30cm bred, og mange af arkene har æselører. Bindet er rødbrunt læder, der bærer en blegnet illustration af sort, sølv og guld, som danner uklare figurer, der er spundet ind i et sindrigt mønster.

Inde i bogen er et væld af lærdom om illusioner og astrologi, om blændværk og læsning af stjernernes gang på himlen, og om hvorledes en ældgammel orden af troldfolk studerede stjernerne for at lære at bruge illusionsmagi.

Illusionist-formularer: Besiddelse af Stjernetydernes opus lader karakterer, der skal vælge troldfolk-formularer, også vælge fra illusionist-formularerne fra både standardsamlingen af formularer og fra mikro-supplementet Illusionisten.

Mikro-supplement: Besiddelse af Stjernetydernes opus giver adgang til mikro-supplementet Illusionisten. Det er muligt at lave en illusionist-karakter med supplementet, og supplementet kan bruges, når man besidder dette værk.

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.

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.

Ugleblik

Den grumsede, gråbrune væske med sine små klumper afslører, når man tømmer flasken, at der 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.

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.

Efterårsblæst

I denne drik er essensen af efterårsblæsten destilleret, og drikker man væsken, kan man spy et kraftigt vindpust. Alle i område 2m bredt og 20m langt rammes af et kraftigt vindpust, som slår dem omkuld og vælter ting (angreb: vindpust+4; skade: væltes omkuld, kan enten bruge en runde på at rejse sig, eller rejse sig med det samme og få ulempe resten af runden). Med pustet følger løv og visne blade.

Væmmelsesdrik

En gullig, klam væske, der flyder tykt og langsomt og er fyldt med slimede klumper. Stanken fra væsken river i næsen, og det føles som om de små hår ætzes bort.

Væmmelsesdrik gør personen, der indtager væsken, klam og utiltagende. Personen har *ulempe* på alle karisma-tjeks, men rovdyr, der forsøger at bide personen, har *ulempe* på deres angreb, og levende væsner vil forsøge at undgå personens selskab. Effekten varer i 10 minutter.

Dragekrigerens flammeskjold

Flammeskjoldet er et stort metalskjold, hvis øvre kant er formet som dansende flammer. Skjoldet er sortmalet og dekoreret med fremhævede, rødmaledede flammer, der rejser sig fra skjoldets flade som et relief. Mellem flammerne anes en sort drageklo.

Dragekrigerens flammeskjold er et legendarisk fortrylleskjold, der er kendt for deres ejeres heroiske død, og talrige er historierne om, hvordan bæreren af skjoldet ofrede sit liv i forsvaret af de uskyldige, og hvordan det onde blev forstødt og overvundet.

Flammeskjoldet er et metalskjold (+2 forsvar).

Flammevogter: Når skjoldet anvendes, giver det en +4 bonus til at modstå flamme- og ildmagi samt drageild.

Dragevogter: Skjoldet beskytter mod dragers fysiske angreb ved instinktivt at komme i vejen for dragens angreb. Skjoldet giver ekstra +4 forsvar mod drager (i alt +6 forsvar med skjoldets almindelige forsvar).

Venskabets forsvarer: Bæreren af flammeskjoldet kan udstrække skjoldets forsvarsbonusser til venner og allierede, der fysisk kæmper side om side med bæreren. For hver person inkluderet og for hvert af skjoldets kræfter koster det livspoint, som skjoldet dræner efter kampen. Evnen aktiveres i begyndelsen af hver runde, inden efter der er rullet initiativ, men før nogen handler. Bæreren kan gives skjoldets forsvarsbonus (+2), evnen flammevogter og evnen dragevogter til allierede. For hver person, for hver evne og for hver runde koster det efter kampen 1t4 livspoint, som skjoldet straks dræner, og som ikke kan heles med førstehjælp (f.eks. hvis bæreren låner Flammevogter-evnen til tre allierede, koster det 3t4 livspoint).

Dragende: Skjoldet drager sin bærer til at opsøge drager, dragetrolddom og onde dragemagikere for at standse dem. Hvis bæreren af skjoldet modtager en opfordring til at standse en drage eller dragemagiker eller beslægtet emne (dragekultister, dragetilbedere og lignende), skal karakteren klare et Resistens (viljestyrke) 8 for ikke automatisk og instinktivt at acceptere opgaven. Hvis tjekket er succesfuldt, kan bæreren selv vælge, om denne vil tage opgaven, eller har skjoldet truffet beslutningen.

