

# Den syngende vinds tempel



Et ældgammelt tempel dedikeret til vindens musik, plyndrede grave og et bevogtet gravkammer er skjult bag tykke mure.

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 hjemsoget 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 bjergskrånninger, 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

Fra et orakel er der modtaget oplysninger om, at der er en mystisk ruin i udkanten af Dragens dal, faktisk en ruin, der er skjult inde i en klippevæg, og den ruin kan rumme oplysninger, som kan bruges imod Dragen. De oplysninger skal hjemskaffes, og det er jeres opgave foruden 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. en dagsrejse fra det store bjergpas til den klippevæg, hvor ruinen er skjult. Det er umiddelbart i nærheden af Lillesø.

### 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	På markedspladsen overhøres en flok eventyrere snakke om, hvordan de på en færd gennem Dragens dal rendte ind i en særdeles brutal orkhøvding, som kaldte sig Grimsjak Øjeflækker, som de sloges med, men som de måtte flygte fra efter at have dræbt mange af orkhøvdingens krigere. Det var i nærheden af et område, som kaldes Den syngende vinds slette.
5	I krostuen overhøres en uhyggelig historie om en flok eventyrere, der på en ekspedition i Dragens dal fandt et mystisk hulesystem, som de ikke havde tid til at udforske. De kunne let genkende stedet, for der var en mystisk sang i vinden, og siden de hørte vindens mystiske sang har de hver nat drømt om at vende tilbage til stedet.
6	Nede hos rebslagerne går snakken lystigt, og de flittige rebslagere skiftes til at overgå hinanden med historier, som de har hørt fra eventyrere. En af dem fortæller om et sted, der kaldes Den syngende vinds klippe, hvor en fortryllet vind huserer og borer sig ind i hjernen på enhver, der hører den, og som de aldrig kan glemme igen. Vinden skulle komme fra en mystisk port bygget ind i en klippevæg.

## 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: Eventyrpoint

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1400 point). For fælder, mysterier og undere oplevet erhverves yderligere følgende eventyrpoint:

- **Fælde:** Rum #6 - giftgas 75/150 eventyrpoint
- **Fælde:** Rum #11 - porten 75/150 eventyrpoint
- **Fælde:** Rum #11 - Sammenstyrningen 100/250 eventyrpoint
- **Mysterium:** Uden for templet - at opleve den syngende vind - 100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Rum #17 - At tale med flodånden - 50 eventyrpoint
- **Mysterium:** Rum #2 - at opleve eller indse gargoylens effekt - 100 eventyrpoint
- **Under:** Rum #3 - for hvert lydbrag oplevet - 100 eventyrpoint
- **Under:** Rum #3 - salen er et imponerende skue - 100 eventyrpoint
- **Under:** Rum #9 - At opleve krystallernes sære lys - 50 eventyrpoint
- **Under:** Rum #12 - De grædende metalansigter - 50 eventyrpoint

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.

### Området uden for hulesystemet

Hulesystemet, der er resterne af et tempel, bar en gang titlen Den syngende vinds tempel. Templet er bygget ind i siden af en høj, lodret klippevæg, som er næsten umulig at bestige uden udstyret dertil. 10 meter over jorden er porten til templet skåret ind i klippevæggen, og i klippevæggen op til åbningen er skåret en slidt stentrappe. Omkring åbningen er vejrbidte udskæringer, som mangler mange detaljer, men som stadig giver indtryk af et være et menneskeansigt med basunkinder og en åben mund, hvor munden udgør indgangen.

I landet foran klippevæggen er alt bart. Det er ujævnt klipperigt terræn, tågen hænger mellem de ujævne klippeblokke, og mellem dem rejser sig sølle, krogede træer, der næsten er uden blade. Flere af klippeblokkene, der nu er mosgroede og slidte, ser ud som om, at de en gang har været bearbejdede, og som man vandrer

mellem dem på smalle stier, får man indtrykket, at de må have udgjort en eller flere enorme statuer – her er der en klippeblok, der ligner en finger, den er en meter tyk, og her er der en klippeblok, der ligner en fod, den er halvanden meter høj – måske blev den eller de enorme statuer slået i stykker af en voldsom kraft for længe siden?

Det tågede landskab er tavst, og kun svage luftstrømme rører på sig. Solens stråler er den på anden side af den høje klippevæg, så området er i en næsten evig skygge. Hævet over den blege dis er ansigtet i klippevæggen, der med sit tomme blik skuer ud over det ødelagte område.

For de nysgerrige eventyrere er der mange små stier i området, og de synes jævnligt at være i brug – om det er vilde dyr eller humanoider er ikke til at sige på den hårde klippegrund. Trappen om langs klippevæggen er smal og slidt med rundede trin, og det er svært at passere andre, og det er let at tabe balancen og rutsche ned igen.

**Den syngende vind:** Når vinden begynder at blæse i området, kan man høre en sælsom lyd, som bæres med vinden, og som ikke er vindens sang i træerne eller vindens tuden ved klipperne, men som er ord på et glemt sprog, der bæres med vinden. Når man først har hørt lyden, vil man hver nat drømme om Den syngende vinds tempel, indtil man har besøgt stedet.

## #1 – Indgangen

Den cirkelrunde åbning er omgivet af tilhuggede sten, der trods vejr og vinds slitage stadig minder om et kæmpe ansigt med udspillede kinder og en rund, pustende mund. Åbningen er 10 meter over jorden, og trappen op er smal, slidt og skåret ind i klippesiden. Ved toppen er en lille platform, og er så er der åbningen, der fører ind i klippevæggen. Falder man de 10m fra åbningen, gør det 3t6 skade.

## #2 – Den syngende gargoyle

Længere nede af gangen er to dybe nicher over for hinanden. Mellem dem ligger liget af en ork. I kanten af den nordlige niche står en statue af en gargoyle. Der er helt stille, og de kommer en fæl stank af død og råd fra orken.

**Gargoylen:** I kanten af den dybe niche står en statue af stor, tyk gargoyle med udspilede kinder og munden rundet formet til at komme med et kraftigt pust. På jorden midt i gangen, hvor gargoylen står, ligger en liget af en ork. Dens ansigt er nærmest faldet sammen i sig selv, og blod er sevet ud af ørerne.

**At passere gargoylen:** Skjult i gulvet er en trykfølsom plade (finde fælde 8; demontere 16;

springe hen over 10). Aktiveres pladen frigøres en frygtelig stormvind fra gargoylen, som akkompagneres af en ekstrem dyb rungen. Alle i gangen skal klare resistens (stamina) 12 (med ulempe for den person, der står lige ved gargoylen). Fejler man, tager man 3t10 skade, og det bløder fra ørerne (omkommer man, kollapser ofrets hovedskal, da hjernen forvandles til mos). Ofrene har alle ulempe på lyttetjeks den næste halve time. Fulgt af den dybe rungen kommer en kraftig stormvind, og alle i gangen skal klare et styrketjek 6 - hvis det fejler, taber de balancen og bliver blæst ud af gangen og lander hårdt uden (og tager 4t6 i skade fra den voldsomme tur).

- **Hvis 'presset' tages af gargoylens luftstrøm,** gør brølet kun 1t10 skade, og man kan ikke blæses ud af gangen.

Man kan klemme sig rundt om gargoylen og gå bag om den, så stormvinden ikke udløses. Bag gargoylen ser man et metalrør.

**Røret:** På bagsiden af gargoylen løber et metalrør hen over gulvet fra væggen og ind i gargoylen. Røret dirrer af en uset kraft. Metalrøret er kilden til luftstrømmen i gargoylen.



- **At slå hul på røret:** Slå hul på røret, strømmer en kraftig vind fra, og alle i nichen skal klare Resistens (undvige) 8 eller blive kastet omkuld for 1t6 skade. Derefter fosser der nu frisk luft op konstant gennem hullet i røret, og 'presset' på gargoylens luftstrøm er aftaget.

*Hvis man i lokation #6 drejer på statuen, kan man lukke helt for luftstrømmen.*

### #3 – Brøndsalen med de fløjtede statuer

En stor rund sal under en kuppel. Fra salen er fire udgange (nord, syd, øst, vest), og fire nicher med hver sin enorme statue, der strækker sig fra gulvet, og langs det hvælvede loft ind til kuplens midte (nordøst, nordvest, sydøst, sydvest), hvor deres hænder når hinanden. Midt i rummet er en cirkelrund afgrund. Kuppelsalen er oplyst i dagtimerne via lysskakt, som sender en stråle af lys ind fra statuen i den nordøstlige niche. Der er en dæmpet hvislende lyd i salen.

Salen er et imponerende skue, og den skal gerne sælges til spillerne som en sådan. Den er et arkitektonisk mesterværk med en perfekt kuppelsal med glatte vægge omhyggeligt tilhuggede flader, og i fire nicher står en enorm statue, der følger salens krumning, så det ligner, at statuerne strækker deres arme over deres og sammen bærer eller opretholder kuplen, og deres hænder mødes i midten. Hver af statuerne har et rundt ansigt med opspilede kinde og en mund åbnet til at puste. Fra en lyskanal skjult bag en af statuerne kommer en stråle af lys ind i dagtimerne og rammer kuplens midte og giver hele salen en dæmpet belysning, så man kan se på tværs af hele rummet også uden fakler og lanterner. Uanset hvor i salen man er, kan man høre en dæmpet hvislen eller fløjten. Lyden kommer fra de fire statuer, og den veksler i tone alt efter hvilken statue, man i nærheden.

**Brønden:** Brønden er ubegribelig dyb, og dens sider er glatte. Kolde vindpust kommer nede fra mørket af. Ting, der forsvinder ned i dybet, er tabt. En frygtlig fornemmelse af at have lyst til at hoppe i hullet påvirker alle, der kigger ned i mørket.

**Statuerne:** Hver af statuerne er forskellige. Fælles for dem er deres opspilede kinder og pustende munde, men mundene er forskellige, og statuerne er alle folk iført tunge rustninger og bølgende klæder, som sidder tæt om ansigtet (statuens køn er ikke til at se). Statuerne bøjer sig ind mod kuplens midte, og de strækker deres arme over hovederne, og deres hænder mødes på kuplens midte. Statuerne fløjter dæmpet i hver deres toneleje. Det giver dæmpet hvislende lyd i hele salen, som bliver tydeligere, når man nærmer sig de enkelte statuer – luften kommer via et sindrigt netværk af rør og tuber skjult inde i statuerne.

*Hvis man i lokation #6 drejer på statuen, kan man lukke for luftstrømmen, og statuerne holder op med at fløjte, og man kan ikke aktivere deres særlige lydbrag. Hvis man i lokation #6 lukker i længere tid for statuernes fløjten, ophober der sig et lufttryk i dem, der kan aktiveres på hver sin måde.*

**Statuernes lydbrag:** Ved hver statue er der skjult en lille trykknop ved soklen (sansetjek 6 for at få øje på; fordel hvis man ved at lede efter den). Når der er ophobet luft i statuerne, kan man aktivere statuernes særlige lydbrag ved at trykke på knappen. Hver statue har sin effekt. Luft ophobes i statuerne ved at lukke for luftgennemstrømningen i dem ved at dreje på statuen i lokation #6. Når man åbner for luftgennemstrømningen igen, høres der en nedtonet lyd fra hver statue på skift, som signalerer, at nu er statuerne klar til at blive aktiveret. Trykker man på knappen, aktiveres statuens lydbrag, hvorefter der skal ophobes luft igen.

**Den nordøstlige statue: Lyddrønet** – Fra statuen lyder et voldsomt drøn, der akkompagneres af en kraftig blæst, som vokser i momentum, som den



suser fra statuen, gennem salen og ud af korridoren. Lyden fejer alt og alle i området omkring huleåbningen omkuld, og folk risikerer at blive slynget ud fra klippen og landet hårdt et godt stykke nede.

- Alle væsner i den modsatte ende af salen og i korridoren, der fører ud, tager 1t10 skade fra drønet og skal klare et Resistens (stamina) 10 (eller rul 1t20+2 mod monstres resistens) eller blive grebet af blæsten og slynget af sted: Hvis man er i salen, kan man forsøge at gribe fat i kanten med styrketjek 8, hvis man er i korridoren, kræver det styrketjek 10 og ude på trappen kræver det styrketjek 16. Hvis det fejler, slynges man ud af hulerne og tager 5t6 skade.

**Den sydøstlige statue: Den skærende lyd** – Fra statuen kommer en gennemskærende, hvinende lyd, der isner og mærkes langt ind i knoglerne. Den skærende lyd flækker træ og gennemskærer trægenstande.

- Alt fritstående, ikke-magisk træ og trægenstande flækker i 1t6 stykker, og trævæsner tager 2t10 skade, som er i salen, korridoren og op til 50m fra hulerens indgang. Trægenstande (ikke-magisk) man har i besiddelse samme område, der må karakteren lave et Resistens (undvige) 10 for at beskytte genstanden – fejler det, flækker genstanden. Spilleren må rulle en gang for hver genstand eller gruppe af genstande (pile tæller som en gruppe). Magiske træting påvirkes ikke.

**Den nordvestlige statue: Den dirrende lyd** – Ud af statuen kommer en dyb, dirrende lyd, der kan mærkes i tænder og løsdeler, som begynder at dirrer dybt og ubehageligt. Den dirrende lydfår glas til at springes.

- Alle levende væsner tager 1t6 skade, og alle krystallinske væsner tager 2t10 skade. Fritstående genstande af glas eller bearbejdet krystal (f.eks. krystalvase) splintres. Effekten påvirker alle i salen, korridoren ud og op til 50 meter uden for indgangen. Glasgenstande, man har i besiddelse, må karakteren lave et resistens (undvige) 10 for at beskytte. Spilleren må rulle en gang for hver genstand eller gruppe af genstande. Magiske glas- og krystalting påvirkes ikke, men trylledrikke i glasbeholdere påvirkes, da flasken ikke er fortryllet!

**Den sydvestlige statue: Det meditative brøl** – Dybt inden fra statuen kommer en dyb, rungende lyd. Det er en enorm Ohmmmm-lyd, der brager af sted, og lyden bringer væsner i harmoni, men de risikerer at deres hjerter eksploderer, mens de overvældes af oplevelsen.

- Alle levende væsner i salen, i korridoren og op til 150meter fra templets indgang påvirkes, og deres visdom stiger med 1 point permanent (kun opnås en gang). Væsner ved statuen bringes i en mild harmoni og påvirkes ikke yderligere. Væsner i modsatte side af salen eller ude i korridoren rammes kraftigere, og de skal klare et resistens (stamina) 8 og uden for templet et resistens (stamina) 12. Hvis tjekket fejler, tager de 2t8 i skade (dør de, omkommer de i lysagelig tilstand, da hjertet ikke kan følge med), og hvis tjekket fejler med 6 eller mere, tager de i stedet 6t8 skade (karakterer dræbt af dette, dør en lysagelig død, mens deres hjerter eksploderer).

## Nordlige område (#4-8):

De fire kamre tilhørte tidligere tempelvogterne, der stod for stedet ceremonier og ritualer. De forsvandt

for længst, og for nyligt har en gruppe orker overtaget stedet.

#### #4 – Orkernes spisesal

Herinde har orkerne indrettet deres spisesal. Fakler langs væggene oplyser rummet og afslører et blodigt skue og et svinsk langbord i sten.

Under loftet hænger fire blodige lig af deres ofre, som de planlægger at slagte og æde. Ved ligene står en blodig huggeblok med stor huggert. Fra ligene drypper stadig frisk blod, og gulvet er smurt ind i deres varme blod.

En **ork** iført blodige klæder og et udvalg af blodige knive og kroge befinder sig ved ligene.

- **Blodsmurt gulv:** Gulvet er smattet i varmt blod og indvolde. Ruller man 1-4 på et angrebsrul, mister man balancen og falder omkuld for 1t4 skade.

I en dyngge ved vægge ligger ligenes ejendele smidt hulter til bulter. Klæder og andre ejendele er her - af interesse er en lædervams, to daggertter, et reb og en sæk.

Ved langbordet står fire tønner med dovent øl, som orkerne drikker fra. Langbordet er fyldt med brugte ølkrus, glas og andre drikkekar. Der er en hørm af doven øl i luften. Mellem de mange krus er flere benteringer og 49 sølvmonter. En stabel brænde er samlet langs væggen, men der er ikke tændt op.

#### #5 – Orkernes fangedepot

**Døren:** Døren er låst (dirke låse 8; bryde op 14).

Over døren er anbragt en løs sten, der falder ned, når man går gennem døren (opdage fælder 12; demontere 12). Aktiveres fælden, skal man klare Resistens (undvige) eller tage 1t8 skade fra faldende sten.

Seks store vintønder er anbragt herinde. Tønderne er forseglede og fyldte. Der er rødvin i alle tønderne, og i hver tønde har orkerne anbragt et lig til at marinere. Liget dukker først frem, når man har

smagt på vinen (som smager hæsligt). I et stativ står otte spyd, og på stativet hænger et kogger med 12 pile (pilene er **spaltepile**).

#### #6 – Orkchefens rum

**Døren:** Døren er låst (dirke låse 8; bryde op 14). I dørhåndtaget er gemt en giftnål, som udløses, hvis man tager i håndtaget (opdage fælder 8; demontere 10). Aktiveres fælden, skal man klare Resistens (stamina, gift) 10 eller tage 1t4 skade, og hånden svier smertefyldt de næste 20 minutter (ulempe på handlinger med hånden).

Vakkelvorne møbler er samlet herinde. De er tydeligvis stjålet andre steder fra, de er bulede og forslåede. Herinde befinder sig orkernes chef og nogle af hans håndlagere. De er i gang med at rentegne deres kort over dalen og planlægge deres næste plyndringstogt. **Orkhøvdingen Grimsjak Øjeflækker og tre orkkrigere.**

På et bord i midten af rummet har orkerne et kort over området.

Ved den ene væg er et træstativ, som består af en ramme i hvilken en hud er spændt ud. Huden er garvet, og orkerne skal til at tegne deres kort over på den garvede hud. Resterne af kroppen er der endnu, hænder, fødder og et menneskehoved hænger stadig på den udspændte hud.

- **Ustabile møbler:** Møblerne er lette at vælte/skubbe ind i modstandere. Med et improviseret angreb kan man vælte et møbel. Angreb+6; skade 1t8.

Ved bagvæggen er en niche, hvor der står en grøn jadeskulptur (40 guld). Skulpturen forestiller en tyk, lavstammet gargoyle. Skulpturen fastmonteret på en rund sokkel, og fra soklen forsvinder metalstænger ind i tre huller i nichen. På soklen er et håndtag, og man kan dreje det i tre positioner. Hvis skulpturen fjernes, ophører håndtaget med virke, og det låser sig i seneste position.

- **Håndtaget:** Håndtaget begynder ved midterposition.
- *Drejes håndtaget til venstre*, lyder der et klik, og det føles, som om at klippen holder op med at dirre – effekt: Det lukker for luftstrømmen til gargoylen ved lokation #2.
- *Drejes håndtaget til højre*, lyder der et klik, og man kan mærke kolde luftstrømme i hele det nordlige hulekompleks – effekt: Det lukker for luftstrømmen til de statuer ved lokation #3, og de holder op med at fløjte.
- *Drejes håndtaget tilbage til midterposition:*
  - Hvis håndtaget var drejet til *venstre i et stykke tid*, reaktiveres gargoylen, og man hører en dyb baslyd i det fjerne fra ophobet luft skaber straks et lydbrag nede ved gargoylen – alle i korridoren ved gargoylen tager 2t6 skade fra lydbraget.
  - Hvis håndtaget var drejet til *højre i et stykke tid*, reaktiveres statuerne, og på skift høres der en nedtonet lydeffekt fra hver statue (man høre de fire typer lyd i en dæmpet version, som ikke har nogen yderligere effekt).
  - Hvis håndtaget *kun var drejet i kort tid*, når ingen luft at ophobe sig, og tingene fungerer normalt.

Ved den anden væg er en stor trækiste holdt lukket med en solid lås (dirke 10; Bryde 16). Under låget er en fælde i form af en sæk med giftgas.

- **Fælden:** Sækken åbnes, hvis man smadrer kistelåget eller løfter låget mere end 1 cm. Fælden kan demonteres ved at løfte låget et nøk og fjerne den snor, der åbner for giftgassen (finde fælde 16 (med mindre man leder aktivt); demontere 4 (det er meget let at gøre)). Hvis giftgassen slipper fri, skal alle inden for 3 meter af sækken

klare et Resistens (stamina, gift) 8. Fejler det, tager man 2t10 i skade fra giften. Er det succesfuldt, tager man 1t10 skade. Hvis tjekket klares med 14 eller bedre, kan man vælge at springe væk og helt undgå giftens effekt.

**Kisten rummer:** 240 sølvstykker, 12 guldstykker, en forseglede krukke med friske øjne, seks afhuggede fingre med hver deres ring (2 guldringe (7 guld), 4 sølvringe (3 guld)), og en trææske med en **skorpion** (Forsvar 8; Tærskel 2; Sår 1; Angreb: Giftbrod+4; Skade Gift - resistens (stamina) 8, fejlet tjeke gør 1t8 skade).

### #7 – Orkernes opholdsrum

Orkernes opholdsrum er et usselt rum, der stinker intenst af orksved. På gulvet er primitive sengeleje af halm, strå og stjålne klæder. Der er 20 sengelejer, og de seks af dem er i brug af sovende orker (**6 orker**). Der er intet af værdi.

På væggen er et skamferet vægmaleri overtegnet med orkgrafitti. Vægmaleriet synes at forestille at forestille et bjerglandskab, som omgiver et palads, og omkring paladset er der hvirvler, der synes at forestille vinde. Fra bjergenes skråninger højt over byen er fire statuer, og fra deres munde kommer hver deres hvirvel, som om de udslynger hver deres vind. Ved foden af hver statue er en klynge mennesker, der synes at knæle og bukke for statuerne – eller holder de sig for ørerne, mens de kolliderer?

### #8 – Brønden

Bygget halvt ind i væggen er et kar. Karret er fyldt med klart, rent vand hentet via en underjordisk forbindelse. Toppen af nichen, som karret er en del af, er dekoreret med en udskæring af en gargoyle, som ser ud som den puster ned i mod vandet.

## Østlige område (#9-11)

Dette område fører til et gravkammer, som er velbevogtet af skygebilleder, der æder folks skygger, og af et gravkammer, der i bedste action adventure-stil styrter sammen, når det plyndres.

### #9 – Korridoren med krystaller

Gangen ligner de andre tilhuggede gange, men der er den forskel, at på vægge og lofter voker små klynger af sort-lilla krystaller, og de begynder at lyse dæmpet op med et lilla lysskær, når ens fakkels lys falder på dem. Det giver et sælsomt og uhyggeligt skær.

På vægge og lofter vokser små klynger af *sort-lilla lyskrystaller*. De suger lys til sig og begynder at kaste et dæmpet lilla lysskær, der giver en aparte og uhyggelig stemning. Krystallerne bliver ved med at lyse et stykke tid efter, at de er blevet belyst – krystallerne lyser i dobbelt så lang tid, som de er blevet belyst, og de afslører på den måde ofte, hvis andre væsner er gået i forvejen.

Sort-lilla lyskrystaller kan høstes. Krystallerne holder en uge efter, at de er blevet høstet, og der kan høstes 1t6+12 krystaller. Det tager 10 minutter pr krystal at få den løs, hvis den ikke skal ende som små splinter. Hver krystal kan sælges for 1 guld stykket, men efter en uge opløses de i ubetydlige salte og mineraler.

### #10 – Grottekammeret med vægmalerier og skygger

Korridoren munder ud en i en naturlig grotte. Brede søjler bærer loftet og skjuler grottens yderområder. På de seks brede søjler er malet simple, men smukke billeder i røde, brune og blå farver, der trods tidens tand ikke er falmet. Grotten i sig selv er kold, og når man træder ind i den, kan man mærke kulden, som gennemsyrrer det hele. Der er lige omkring 1 eller 2 graders varme, og man kan se sin ånde som dampskyer. I loftet er der flere af de sort-lilla lyskrystaller, som begynder at lyse op, når de belyses.

I den nordlige grottevæg er en grottegang, men den er ikke let at øjne, hvis man ikke bevæger sig rundt langs ydervæggen, da de brede søjler slører for udsynet.

**Vægbillederne:** I røde, brune og blå farver er malet simple billeder på hver af klippesøjlerne (på den side, der vender ind mod grottens midte), og hvert af billederne synes at forestille et optog af mennesker. På de to forreste søjler ser det ud til at optoget bærer en bære eller ligkiste mellem sig, og på de næste søjler ser det ud som om at optoget følger. Optoget ender ved fire enorme statuer (måske dem fra den runde brøndsål?). Under optogets fødder snor sig uhyggelige monstre, der er gemt under jorden eller under folks fødder, og de forsøger at række op efter kisten.

**Loftet:** Sort-lilla lyskrystaller dækker loftet, og de begynder at absorbere lys og kaste det fra sig, når man slukker for andre lyskilder. En konsekvens af dette er, at der vil være lys nok i grotten i nogen tid, selv efter at eventyrerne har slukket for deres lys, og med lyset kan skyggerne fastholde deres eksistens. For hver minuts belysning, holder krystallerne lyset i to minutter.

**Skygebillederne:** Falder lys på billederne, begynder skygger af personerne på vægmalerierne efter kort tid at sive ned langs søjlen og glide hen over gulvet. Skyggerne strækker deres lange, sorte klør efter deres ofres skygger. Så længe der er lys til at skabe skygger, kan skygebillederne eksistere og jage levende væsners skygge.

Fra hver søjle, som er blevet belyst med levende lys eller med trolddomslys, kommer 1t3 skygger. Skyggerne strækker sig, som skygger gør, og hver skygge kan angribe et levende væsen ved at angribe dets skygge med deres kolde, livsdrænende klør. Skygebillederne kan angribes med levende ild (en fakkell gør 1t6 skade).

- Skygebillede: Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12 (Nekromanti 16); Morale 18

(ild 10); Angreb: Skyggeklør+6; Skade: *Livskuld-skade for 1t6.*

**Livskulde:** Skaden er på ofrets skygge, og skaden kan ikke helbredes normalt. Skaden kan kun heles ved at opholde sig i sollys, hvor livskulde-skade heles med 1t6 point i timen. Bringe balance-evnen kan også hele skaden. Dræbes et væsen på denne måde, rives det skygge i stykker, og det mister evnen til at leve.

**Ikke-levende:** Skyggebillederne er ikke levende, biologiske væsner, og de er derfor usårlige over de fleste typer angreb.

**Sårbar:** Levende ild brugt direkte mod skyggebilledet gør skade. En fakkel gør 1t6 skade.

**Svaghed:** *Sollys.* Skyggebillederne tåler direkte sollys, og de holder sig fra at forfølge folk ud i sollys.

**Svaghed:** *Mørke.* Skyggebillederne ophører med at eksistere, hvis der ikke er noget lys.

Eventyrerne er nødt til enten at kæmpe sig vej gennem grotten, forsøger at snige sig rundt uden at lade lys ramme søjler eller krystaller på grotteloftet, eller de må famle sig gennem grotten i bælgragende mørke.

## #11 – Katakombe med knogleport kollapsende hulesystem-fælde

Foran gravkammeret er en vældig port af knogler, som eventyrerne skal gennem for at komme ind til graven. Området ude foran gravkammeret er grottevægge, og på dem vokser der sort-lilla lyskrystaller.

**Porten:** Midt i den sorte klippevæg er en bred port bygget af blege knogler. Knoglerne er pakket tæt, og de giver indtryk af at ligge i et tykt lag. I begge portdøre er en rødmalet knogle, der ligner et håndtag. Porten er ikke låst, men den skal trækkes op.

- **Fælde:** Begge håndtagene er i virkeligheden lavet af blødt voks, som er udformet, så det ligner en rødmalet knogle. Gemt bag

voksen er en skarp klinge, og griber man om håndtaget for at trække porten op, skærer man sig for 1t6 skade og har *ulempe* på aktiviteter med hånden den næste halve time – førstehjælp 14 kan fjerne ulempen, og det gør magisk heling og bringe balance også.

**Fælden** kan bemærkes ved sansetjek 14, eller hvis man trykker på håndtagene med genstande. Fælden undgås ved ikke at bruge håndtaget eller ved at binde f.eks. en tyk klud om håndtaget.

**Katakomben:** Gravkammeret er et tomt lokale med en dekoreret stenkiste midt i lokalet.

Inde i gravkammeret er et bart lokale med en stenkiste med et tungt stenlåg. Stenkisten er dekoreret med udskæringer af soldater i krig med trolde og andre monstre, og bag soldaterne hænger svæver store tykke mænd, der hjælper soldaterne ved at puste på deres fjender. Kistelåget kræver styrketjek 18 eller 32 styrkepoint at løfte af. Op til fire personer kan løfte på låget. Nede i kisten ligger et skelet med et rusten sværd i en forgyldt sværdskede (8 guldstykker for sværdsmeden).

Under kisten er den egentlige grav. Fjerner man skelettet, kan man se, at kistebunden i virkeligheden er et stenlåg i gulvet, og det åbner op til en grav mere. Nede i denne grav er et skelet mere, og det skelet er iført dyre klæder, der glimter af guld, og rundt om skelettet er lerkrukker med guld- og sølvmønter.

- **Fælde:** Graven styrter sammen. Når det skjulte stenlåg løftes op, aktiveres en fælde. Der lyder et højt 'klik', som alle i gravkammeret hører. Derefter begynder hele kammeret at skælve. Hver runde vælter stenblokke ned, og alle i gravkammeret skal hver runde klare Resistens (undvige) 10 for ikke at blive ramt af stenblokke. Skaden første runde er 1t6, hvis man fejler, og for hver efterfølgende

runde stiger skaden med 1t6, indtil den når 10t6, hvorefter rummet styrter sammen og dræber alle, der stadig er derinde. Når skaden er på 4t6 (dvs. i runde 4), tager man 2t6 skade, selvom man klarer resistenstjekket, og det stiger hver anden runde med yderligere 1t6.

**Fælden** kan ikke demonteres eller undgås, kun overlevs og undviges ved at forlade gravkammeret.

**Skatten:** Der er 10 lerkrukker hver med 300 sølvstykker i. Lerkrukkerne er tunge og skrøbelige (hver gang de løftes op eller skifter hænder, skal man klare behændighedstjek 8 eller krukken går i stykker). Ligets klæder er værdifulde, men også meget skrøbelige; Gyldne klæder – 20 guld værd (dog kræver det behændighedstjek 10 for ikke at rive dem i stykker – ødelagt er de kun 8 guld værd).

Skelettet har i sin favn **Flammetunge – Dragedræberklingen**, og om sin hals er en guldhalskæde (10 guld værd), og i den er to styk **Vejrets tårer – Sommersolens stråler**.

Under skelettet stikker to krumsabler frem, som begge er i smukt dekorerede sværdske der, som er dekoreret med ædelstene. Begge krumsablerne er bundet fast i deres skeder med en metaltråd (behændighed 8 for at sno op eller styrke 10 for at rive fri – kan forsøges hver runde), og skederne er fæstnet i stengulvet under skelettet (behændighed 14 for at lirke fri eller styrke 16 for at rive fri – kan forsøges hver runde; lad spillerne forstå forskellen på de fire metoder, men giv dem ikke lang tid til at tænke over det i). Hver krumsabel er 30 guld værd, og hver skede er 40 guld værd.

*Udfordringen ved skatten er at få den fri og båret ud af rummet, inden salen styrter sammen. Skatten er i bunden af en stenboks, hvis bund er lavere end gulvet omkring den, og der er begrænset med plads nede i kisten – højst to personer kan samle ting op og række dem videre til andre. Kør gerne scenen hektisk, da spillerne ikke har tid til at tænke sig om, og*

*der er ikke tid til at undersøge tingene grundigt – i det mindste er der ikke yderligere fælder, men det ved eventyrerne ikke.*

## Sydlig område (#12-18)

Oprindeligt var her alene en port, som førte ind til et gravkammer. Imidlertid var der en række naturgrotter i samme område, og på et tidspunkt er væggen i korridoren styrtet sammen og har givet adgang til grotterne. Nogen har siden fra grotterne gravet sig ind under korridoren og ind i gravkammeret, som efterfølgende er blevet plyndret.

### #12 – Porten og hullet i væggen

På den ene side af gangen er en stor, bred port og lige overfor, er væggen styrtet sammen ind til en større grotte. Fra et lille fremspring kan man kigge ned i grotten, som ligger foran en.

Hvad der ikke er umiddelbart synligt er åbningen under fremspringet, som fører ind under gangen og ind til det gravkammer, som er bag porten.

Porten er af gyldent metal (messing), og begge dørene er dækket af rigt detaljerede menneskeansigter. Fra de 14 ansigter på porten strømmer langsomt tyktflydende tårer i et tempo, så man knap nok aner, at tårerne rører på sig. Der er 17 tårer på porten i alt. Hver tåre er en knaldrød, glimtende masse af blodig harpiks kaldet **Blodtårer**.

To tunge bronzebeklædte jernringe anbragt i porten. Det kræver 34 styrkepoint eller et styrketjek 20 at trække en dør op. Der hænger en tung aura af nekromantisk trolddom over porten.

### #13 – Gravkammeret med plyndrede grave

Rundt langs væggene er 14 opretstående grave bygget ind i væggen. Oprindeligt har der bag hvert kistelåg stået et lig, men samtlige grave er blevet plyndret for længst. Kistelågene er blevet slået i



småstykker, og skeletterne trukket ud på gulvet, og gravene plyndret for alt af værdi.

Midt inde i rummet er gulvet styrtet sammen. Omtrent tre meter nede er bunden, og dernede er der en passage ud (som fører ind under gangen, som porten er i til rum #12). Nede på bunden af hullet glimter noget gyldent – det er en flækket ansigtsmaske i guld (6 guld).

### #14 – Grotten

Den ujævne grotte består af rå klippevægge. Gangen bøjer sig og har mange ujævne udhæng, der gør det vankeligt at se langt frem. Et stykke nede er en sydvendt korridor skrående stejlt ned af. Et stykke efter det er en sydvendt korridor mere, og til sidst ender grotten i rum oplyst af et bål med en stor gryde.

I gryden bobler en tynd fiskesuppe. I suppegryden er en enorm metalslev, hvis skaft er formet som et ansigt. Den fortryllede metalslev råber op med en skarp stemme, hvis nogen forsøger at anvende slevens advarende trolden i næste rum om, at der er gæster.

Ved den sydlige væg befinder sig en tung stor klippeblok – og på jorden er mærker af, at stene har været flyttet. Det kræver styrketjek 16 eller 28 styrkepoint at flytte klippeblokken. Bag den store klippeblok er vejen ned til en underjordisk sø, hvor trolden Hughdebert holder to gobliner som slaver. Deres opgave er at fange fisk til Hughdebert.

### #15 – Klipperummet

Nogen har en gang for længe siden påbegyndt at hamre nye rum ud af klippen, men de er aldrig blevet færdige. Herinde har **trolden Hughdebert** sin soveplads, og han fordriver tiden her, når han ikke er ude og jage eller ved at tilberede mad.

Hughdebert er en konstant sulten trold, og hans mave knurrer højlydt, men hans slås, eller man snakker med ham.

Bagerst i rummet opbevarer Hughdebert sine skatte: tre sække med afpillede kranier og en tre meter lang mammuttand (tung last; 90 guld).

### #16 – Grottekammer vest

Kammeret ligger lavere end resten af området, men der er stadig højt til loftet. Hvad der ikke umiddelbart er synligt er de tre afsatser, som befinder sig omtrent 3 meter oppe (de kan nås med et enkelt klatretjek 10, når man ved, de er der).

Loftet i kammeret er dækket af spøgelsesghvidt spindelvæv, og midt i spindelvævet er en menneskestor kokon af spindelvæv – her er et lammet offer for edderkoppen, som endnu ikke er blevet spist. Det er **eventyreren Gaudius**, som er kraftigt svækket af sin lammelse. Det kræver en indsats at få kokonen ned uden at beskadige ofret i den.

**Gaudius** blev fanget af edderkoppen, da han udforskede området i nærheden af templet, og den lammede ham og slæbte ham tilbage til hulerne. Det skete for to dage siden, og Gaudius kender ikke områdets indretning. Han aner praktisk taget ikke, hvor han er.

Grottekammeret er beboet af **en kæmpe edderkop**, der holder til på den sydvestlige afsats, og som let kan bevæge sig hen over alle grottevæggene og loftet. Edderkoppen har tre lig på afsatsen viklet ind i spindelvæv. De er udtørrede og tømte for næring, men de besidder stadig deres ejendele: ringbrynje, sværd, håndøkse, flaske med modgift, pung med 3 guld og 39 sølvstykker, sølvring med rød karneol (3 guld), lædervams, kortsværd, daggert, **helbredende drik**, lædervams, håndøkse, daggert, **læderpose med listepulver (3 doser)**, pung med 17 sølvstykker.

### #17 – Grottekammer midt – Flodånden

Forbundet via en nordgående korridor, og vestvendt korridor, som befinder sig 2 meter over gulvet, og som ikke umiddelbart er synlig. I den sydlige ende af kammeret er klippe kold og fugtig, og man kan mærke de dæmpede rystelser af den



underjordiske flod, som skyller forbi lige på den anden side af grottevæggen.

Ligger man sin hånd på den fugtige væg eller øret til væggen, manifesterer **Flodånden** sig. Flodånden holder til i den underjordiske flod, der buldrer af sted på den anden side af klippevæggen. Flodånden er venligt sindet og nysgerrig efter at kommunikere med 'tørre væsner', og i fugten på væggen former den et ansigt. Gennem flodens buldren skaber den en dyb ryst, der ekkoer gennem grotten. Flodånden er et magtfuldt, magisk væsen, som eventyrerne ikke kan påvirke, og hvis de forsøger at true eller angribe den, forsvinder flodånden sin vej.

Flodånden kan fortælle om de grotter, der støder direkte op til dens underjordiske flod (i det her tilfælde #17 og #18), og den er ikke glad for goblinerne i rum #18, fordi de dypper deres beskidte fødder i det rene søvand. Hvis eventyrerne kan få de to gobliner til at lade være med dette uden at det sviner vandet yderligere til – eller hvis eventyrerne kan bevise at de allerede har gjort det uden at svine søvandet til – bliver flodånden taknemmelig, og den kan give eventyrerne en og kun en gave:

- Vil de vide, hvor der gemmer sig en skat i hulerne, eller vil de vide, hvor den legendariske flammeklinge befinder sig?

Hvis eventyrerne vil vide noget om skatten, fortæller flodånden, at der skjult i søvandet i den fjerne ende af grotten er en skat, men skatten må kun samles op, hvis eventyrerne ikke sviner vandet til. Skatten er skjult under en løs, flad sten på bunden af søen i den fjerne ende.

### #18 – Grottekammer øst

Forbundet via en nordgående korridor, hvis nordlige ende er spærret af en stor stenblok, og af en korridor, der ender i en afsats, som er tre meter over gulvet, og derfor uopdaget.

Det meste af grottekammeret er en kold, mørk sø, og på den beskedne bred sidder **to forkølede gobliner** (Ristink, Grofjært) i et tællelysets skær og forsøger at fange fisk til deres fangevogter. Ved deres side er en kurv med fisk. Goblinerne er troldens fanger, og de skylder ikke trolden nogen loyalitet, hvilket de gerne demonstrerer ved at fortælle mest muligt om trolden.

Søens vand er koldt og rent. Man kan se langt ned, og søen er dyb med en ujævn bund, hvor spidse stensøjler rejser sig. Dybest nede i bunden er en åbning, hvorfra søens vand drænes og forsvinder dybere ned i jorden. I den fjerne ende af søen er vandet kun 1½m dybt, og på bunden er en stor, flad sten. Under stenen gemmer sig knoglerne af tre lig, og i øjenhulerne på det ene kranie glimter to juveler (røde safirer – begge er de 30 guld værd).

## Appendiks: Monstre

### Goblinerne Ristink og Grofjært

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

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd+2; skade 1t6

*Nattejæger* – Gobliner er ferme jægere, men deres øjne klarer sig dårligt i sollys. Gobliner har +4 på sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

### Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De har et rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

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

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

### Orkkriger

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

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

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

### Orkhøvding

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

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

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

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

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

### Trolden Hughdebert

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

en lind strøm af snot. Tænderne er gule og grimme af betændelse, men de er stadig syleskarpe. Trolde har en ondskabsfuld humor, og de ynder at pine levende væsner.

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

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

Trolde råder over to alternative angreb:

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

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

### Kæmpeedderkop

Kæmpeedderkopper er edderkopper på størrelse med en mindre hund. Fra deres skarpe tænder drypper mørkegrøn gift, og deres ben har lange, stride hår.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12; Morale 17; Angreb: Forgiftet bid+4; skade 1t10+forgiftet eller giftspyt +3; 1t6+forgiftet

*Forgiftet*: Spilleren modstår med resistent tjek (12), eller bliver forgiftet i 1t4 runder. Tager 1 skade i runden. Effekten stabler.

### Eventyreren Gaudius

Gaudius er en ferm eventyrer, hvis først han får et våben i hånden, men han er også nådesløs og barsk, og han har ikke meget til overs for sine fjender. Han lader sig let lokke af skatte, og han kommer ofte på afveje, men han har en forbløffende evne til at overleve.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Kortsverd+4 skade 1t6+2 eller armbørst+4 skade 1t8

*Grådig*: Der er *fordel* på forsøg til at bestikke Gaudius. Han tager imod guld, skatte, magiske ting og drikkevarer.

*Nådesløs*: Gaudius kan lave et bonusangreb mod fjender, han hugger ned, så han er mere sikre på, at hans fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t6+2

*Forbløffende overlevelsessevne*: Gaudius kan 'off-stage' overleve de mest forbløffende ting, og det sidste mange ser til ham er ofte, at han styrter ud over en skrænt, bliver begravet under et stenskred eller fanget bag en port kun for at rende ind i ham nogle måneder senere, da han har formået at overleve.

## Appendiks: Magiske skatte

### Spaltepil

Spaltepile er fortryllede pile skabt af skovens jægere til bedre at nedlægge deres bytte. Pilene er lavet af bøjeligt grønt ved, og pilehovedet i sten har to spidser. Spaltepile er fortryllede, så de spalter sig i to, når de affyres, og de to pile kan bruges til at ramme to fjender eller til at lave et mere dødbringende pileskud mod en fjende.

**Spalte:** Når pilen affyres, spalter den i to. Man kan enten forsøge at ramme to fjender, som står umiddelbart ved siden af hinanden, eller man kan forsøge at ramme samme modstander to gange. Pilene gør 1t6 skade.

- Affyret mod to forskellige fjender, rulles et angreb for hver fjende. Træffere gør normal skade.
- Affyret mod samme fjende, rulles et angreb for fjenden. Hvis angrebet rammet, gør angrebet +2 skade.

**Træfsikker:** Hvis man ruller en *ekstrem succes* med en spaltepil, kan man vælge effekten *Træfsikker*. Effekten *træfsikker* gør, at hvis man spaltede pilen for at ramme to modstandere, så rammer den anden pil automatisk, men man ruller stadig et angrebsrul for den anden pil for at se, om man kan opnå en ekstrem succes (og alle andre rullede resultater end ekstrem succes ignoreres, da pilen automatisk ramte).

Hver pil kan kun anvendes en gang. Derefter går pilen i stykker, og dens trolddom er tabt.

### 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.

### Blodtårer

Blodtårer stammer fra grædende statuer og ansigtsmasker, men ingen ved, hvorfor de græder, og hvor tårerne stammer fra. De siver langsomt fra øjenhulerne værende ofte måneder eller år om at falde. Tårerne er meget eftertragtede af troldfolk, som gerne høster dem, da de styrker deres trolddom. Blodtårer er en klæg, harpikslignede masse, som er knaldrød, og som glimter let gyldent, når man lyser på det.

Hvis troldfolk indtager en blodtåre lige inden de bruger en trylleformular (og det skal være en formular, ikke en magisk færdighed), får de *fordel* på formularen magiske angreb – hvis formularen ikke rummer noget magisk angreb, er der ingen fordel. Hvis troldfolk indtager mere end en blodtåre på en dag, skal de for den ekstra de tager, klare et resistens (viljestyrke) 8. Hvis tjeppet fejler, bliver de begejstrede for smagen af trolddomskraft i blodtåren, at de straks sluger en ekstra blodtåre. Den ekstra blodtåre har ingen yderligere effekt, men den smager godt.

### Vejrets tårer – Sommersolens stråler

Da perlen splintrer bades hele området i det hede skær fra sommersonen. Alle ondskabens mørke tjenere og nattens monstre blændes af sollyset. Lav et magisk angreb+4 mod væsnerne, hvis de er inden for 5m af perlen. Væsner ramt af sollyset har *ulempe* på deres næste angreb (foruden solens effekt på dem), og parlay-tjeks på at true dem til flugt og retræte har *fordel* mod dem, hvis foretaget denne eller næste runde.

## Flammetunge – dragedræberklingen

Det fortryllede sværd flammetunge er kulsort, lunt at røre ved, og dets klinge bølger som en flammetunge. Sværdet har ikke noget skæfte, når man finder det, og ifølge legenden er det op til sværdets nye ejer at give det et håndtog, som ejeren kan bruge til at føre sværdet med.

Flammetunge er drevet af sin egen intelligens, som det siges stammer fra den første drage, som sværdet besejrede, og i blodet fra dragen, fik det sin egen bevidsthed. Andre påstår, at det er en drages ånd, som bæres i klingens - men uanset sværdets intelligens, er sværdet tydeligvis smedet af dværge.

**Flammetunges håndtag:** Når en ny ejer overtager Flammetunge, kræver sværdet et nyt skæfte, og har sværdet et skæfte, går det nu i stykker. Indtil Flammetunge får et nyt skæfte, vil brugeren tage 1t4 skade efter hver kamp for skaderne på sin hånd fra at holde Flammetunge direkte i hånden. Skæftets udformning kommer til at være bestemmende for forholdet mellem Flammetunge og sværdets bærer – spilleren skal notere, hvordan skæftet ser ud.

**Dragebane:** Flammetunge giver +2 angreb og +2 skade mod drager og lindorme. Hver gang Flammetunge sårer et væsen med drageblod i årerne, drypper blod fra sværdet.

**Dansende klinge:** Hvis Flammetunges bærer falder i kamp, kan Flammetunge vælge at kæmpe videre på vegne af sin bærer - spilleren laver et karismatjek 8, når spillerens karakter falder; hvis det er succesfuldt: Flammetunge bruger sin trolddomskraft til at holde bærerens krop oppe, og Flammetunge kæmper videre. Hver runde angriber Flammetunge sine fjender, indtil den ene eller den anden side i kampen er besejret (hvis Flammetunge er alene tilbage, er Flammetunges side besejret) eller indtil Flammetunges bærers krop er destrueret eller hakket i småstykker. Mens Flammetunge danser, udspringer der sorte flammer fra klingens.

**Ekstrem succes (20):** Ved ekstrem succes kan effekten ”Dyb flænge” vælges. Ved Dyb flænge mister ofret 1 sår i stedet for skade, og flængen skaber et hul i modstanderens forsvar, som kan udnyttes. Hvis flængen rammes på efterfølgende (angreb mod ofrets forsvar med -4 straf), har ofret en tærskel, der er 4 point lavere. Når Flammetunge laver en dyb flænge, springer blodige flammer fra klingens.

**Dværgeven:** Hvis Flammetunge nogensinde bruges i en forbrydelse mod dværge, vil sværdet ikke lade sin bærer bruge dets kræfter, og det vrider sig i bærerens hænder givende *ulempe* på angreb.

**Dragende:** Flammetunge drager sin bærer til at snakke med sig. Når Flammetunges bærer er alene med klingens, og stilhed ikke er strengt nødvendigt, falder bæreren i snak med klingens, selvom det for andre lyder som om bæreren taler med sig selv. Bæreren skal klare et Resistens (viljestyrke) 5 for ikke at ubemærket at falde i snak med klingens.



