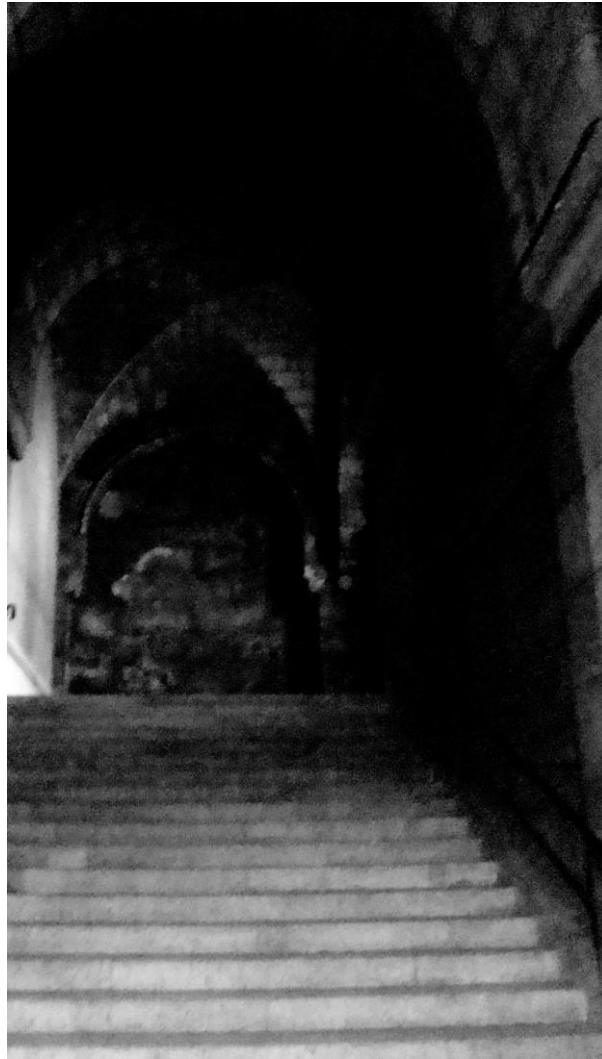


Tilbage til Heksens hule



I den gamle skov, som man bør holde sig fra, er heksens hule, og når folk er desperate nok efter en kærlighedsdrik eller en måde at fjerne vorter på, vover de sig ud til heksene, men på det seneste er det begyndt at vrimle med skrubtudser derude, og en ung adelsmand er forsvundet nær hulerne. Er det en lokal bande af orker, som har taget ham til fange, eller er han faldet for en langt særere skæbne, og kan problemet løses med et kys? En gruppe eventyrere med modet på at løse mysterierne (og nysgerrige efter, hvad man egentlig kan erobre af skatte i Heksens hule) søges. Er I de eventyrere?

Velkommen til Hinterlandet på Viking-Con 2016. I år består Hinterlandet af fire eventyr, hvor eventyrerne vender tilbage til huler, der tidligere har været udforsker og undersøgt, men i tiden efter har de ligget urørt, og nu er noget vendt tilbage og taget bolig i hulerne.

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.

Den ensomme fæstning og Frostheksens kunstige vinter

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 stødte en flok eventyrere på en heks, der havde magt over vinteren, og i konfrontationen med hende slap vinterens kræfter løs, og den var ved at ligge sig over landet midt på sommeren, hvor den gradvist frøs alt til.

Heldigvis lykkedes det andre helte at standse vinteren, og den ondskab, som den falske vinter drog med sig, og selvom meget var ødelagt af den voldsomme kulde, som havde overtaget sommeren, var landet reddet. Nu er det tid at undersøge, hvad der er sket ude i vildmarken, siden landet frøs til. Monstre har udnyttet fraværet af eventyrere og Fæstningens indflydelse til at vende tilbage og bebo forladte huler og derfra røve og plyndre kejserriget. Ved fæstningen i teltlejren kan man høre talrige rygter om, hvad der foregår derude, og rejsende beretter om steder, som plejede at være øde, som nu er hjemsted for bander af orker og trolde. I vinstuerne og i ølteltene går snakken – 'nogen bør gøre noget' – og oppe på fæstningen mødes kommandant Lucinius i et væk med udsendinge – 'noget er ved at blive planlagt' – lyder det nede i teltene, og ganske rigtigt, en morgen begynder kommandant Lucinius at indkalde eventyrere. En efter en går ekspeditionerne ud i ødemarken, og mange nævner, at de skal ud til huler og ruiner, som tidligere har været besøgt, måske for et, to eller tre år siden, og de skal undersøge, hvad der foregår. En morgen ikke længe efter, indkaldes vore helte til en lignende ekspedition. Det er her, historierne begynder.

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

På eventyr i ødemarken

Missionerne til i ødemarken følger den samme opbygning. Eventyrerne sendes på en opgave, hvor de skal udforske mystiske ruiner og sære grotter, som tidligere har været udforsket. Nogle gange vil der være hints og

kort til at hjælpe dem, andre gange må spillerne nøjes med at trække på de oplysninger, som veteranerne har – altså den viden, som spillere har tidligere conner har taget med sig.

Scenariernes opbygning

Først indkaldes eventyrerne til en **missionsbriefing hos kommandant Lucinius**, der instruerer dem i at rejse ud i ødemarken til en ruin, en hule eller et mystisk sted, som tidligere har været udforsket. Stedet er udvalgt på baggrund af rygter og beretninger fra rejsende, som fortæller, at stedet atter er hjemsted for uvæsner, som udgør en fare mod rejsende og mod Kejserriget.

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 gennem vildmarken til hulesystemet. Rejsen går **nogle dage gennem ødemarken** (veksler fra scenarie til scenarie). 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 til hulesystemet. Det ligger i et uvejsomt terræn langt fra nærmeste beboelse.

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

Fjerde 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.

Femte 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-mikro-supplement kan aktivere dem.

Missionsbriefingen

Stemningen ved fæstningen har den seneste tid været præget af optimisme. Den fortryllede vinter, som var ved at ødelægge landet, har mistet sit greb og er borte, og forår og sommer kom som det skulle, og ingen katastrofer har tegnet sig på horisonten. I stedet er der den mystiske vildmark, som er hjemsted for så mange mærkelige ruiner, sære væsner og vældige skatte, at den trækker nysgerrige unge folk til fra alle egne af Kejserriget, og de har slået sig ned i teltlejren, hvor de venter på deres store chance for at komme på et eventyr. Fra rejsende hører man ofte rygter om, at der er dukket stadig flere bander af orker og trolde op i vildmarken, og mange mener, at det skyldes, at de har brugt den fortryllede vinter til uset eller ugeneret at vende tilbage til huler og ruiner, som de tidligere var fordrevet fra. Heldigvis er kommandant Lucinius begyndt at gøre noget ved det. Han udsender ekspeditioner til hulerne for at kortlægge og udforske dem, og for at rydde dem for uvæsner og banditter.

I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en lun efterårsdag, og solen sender sine lune stråler over teltlejren. Der er mørk og køligt inde i fæstningen, 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 steder, der har været udforsket, og som skal udforskes igen. Mange af nålene angiver huler, hvor andre eventyrere allerede er blevet sendt ud, men der er stadig mange anmærkninger på kortet over steder, som mangler at blive udforsket.

Kommandantens mission

For nyligt forsvandt en ung adelsmand, *Claudius Senex*, da nogen – røvere måske – overfaldt hans eskorte og tog adelsmanden som fange. Spor tyder på, at røverne har søgt tilflugt i en hule i skoven, der kaldes heksens hule. Den unge adelsmands forældre vil gerne se ham i levende live og intakt igen, og det er jeres opgave at befri ham og bringe ham sikkert hjem. Jeres løn for opgaven er 30 gulddukater til hver, der vender levende hjem, hvis I hjembringer adelsmanden *Claudius Senex* sikkert.

Heksens hule er fire dagsrejser herfra i et område kaldet skovlandet for sine store og dybe skove, hvor ingen rigtig ved, hvad der skjuler sig.

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 har hørt, at heksene ikke tålr koldsmedet jern, og hun tilbyder at lave et koldsmedet våben for en ekstraudgift på +5 guld.
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. En fortæller at for nyligt blev en ung adelsmand kidnappet af en bande orker, som sælger fornemme folk som slaver til slavehandlerne i Ash-keleon.
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 heksene fornyligt tog en ung adelsmand som fange på vegne af hans grådige onkel, som fik heksene til at forvandle adelsmanden til en frø!
4	På markedspladsen overhøres en flok eventyrere snakke om, hvordan de på en færd gennem skovene rendte ind i en gammel ruin, som var fyldt med fortryllede frøer, og der var mange gobliner i området, som var ude og fange frøer.
5	I krostuen overhøres en uhyggelig historie om en flok eventyrere, der på en ekspedition fornærmede en heks, og hun forvandlede dem alle på nær en frøer, men hun lod den sidste gå, så denne kunne fortælle historien om sine venners skæbne.
6	Nede hos rebslagerne går snakken lystigt, og de flittige rebslagere skiftes til at overgå hinanden med historier, som de har hørt fra eventyrere. For ikke så lang tid siden hyrede en ung adelsmand en flok eventyrere til at føre sig ind i skovene, da den unge adelsmand havde et skattekort, som skulle føre ham til en kongesal med skatte – men ingen har siden hørt noget fra dem.

Rejsen

Der er fire dagsrejser ud til hulerne. De ligger i en egn af Hinterlandet betegnet som skovlandet. I kan enten vælge at bruge rejsereglerne, eller du kan vælge at beskrive rejsen gennem det skovrige terræn. Den første dag går rejsen fra om morgenen ved fæstningen og ud over græsgrønne sletter, hvor der til at begynde med, er mange små stier fra andre eventyrere, der er rejst i forvejen. Senere på dagen tynder det ud i stierne, des længere man er borte fra fæstningen og rejsen mod skovlandet er mindre sikker.

De næste tre dage går gennem stadig tættere skov. Mange gange er det svært at have landkending, væltede træer spærrer stier, oversvømmelser har skyllet ruten bort, og andre gange står skoven så tæt, at det er svært at komme fremad. På rejsens sidste dag bevæger selskabet sig gennem tæt, tæt skov, hvor tornekrat vokser i store buskader tæt mellem træerne, og hvor de rejsende baner sig vej af små stier. Der er ikke mange rejsene i disse områder, og det er umuligt at se langt.

Selskabet ankommer på sidstedagen til et sted, hvor deres sti deler sig, og de skal vælge mellem to muligheder, som vil føre dem til hver deres indgang. Stien deler sig så tidligt på dagen, at det vil koste dem en dagsrejse at gå hele vejen tilbage og gå af den anden sti – dvs. det er muligt, at men det er meget tidskrævende, når man først har valgt den ene sti og er kommet til indgangen. Tilsvarende er det ikke muligt at gå stykke ned af begge de to stier, og derefter afgøre hvilken, der er den rette at vælge (og hvis spillerne beslutter sig for at dele gruppen op i

to dele, der følger hver deres sti, bør du anbefale spillerne at vælge kun den ene, medmindre I vil spille noget meget splittet spil, som både er tidskrævende og gør det sværere for heltene at overleve.

Stien deler sig

I har fulgt en rute syd på gennem den tæt voksende skov i flere timer, og I har undervejs i flere omgange været i tvivl om, hvorvidt I er på det rette spor, da I ankommer til en lysning i skoven. I lysningens sydlige ende er to udgange, en østvendt og en vestvendt sti, der fører deres egne veje.

Lysningen er ikke særligt stor, og nogen har opholdt sig i den før jer. I kan se at på østlige sti, har der for nyligt gået en flok væsner med tunge støvler – og langs den vestvendte sti kan I se, at der vokser talrige blomster. Mellem en klynge små, hvide blomster får I øje på et sølvstykke.

Gruppen kan samle sølvstykket op. Det har ligget der nogen tid. Hvis selskabet følger stien med blomsterne, ankommer de til grusgraven (#1). Hvis selskabet følger stien med støvlesporene, kan de følge dem nogle timers gang, men derefter taber de sporet. Kort tid efter ankommer selskabet til ruinen i skoven (#12-16).

Hvis spillerne er meget tvivl om, hvorvidt de kan tillade sig at vælge den ene eller den anden sti, så lad dem forstå, at begge stier nok skal føre dem til eventyret, så det er ikke et spørgsmål, om de skal vælge den rigtige sti, men hvilken af de to stier, de vil følge.

Omstrejfende væsener

Eventyrerne er ikke de eneste, der er kommet til heksens hule. Andre monstre og væsener kommer også hertil, og de vandrer også nysgerrige rundt i gangene. Mens eventyrerne udforsker grotterne, kan de være heldige (eller uheldige!) at rende ind i disse.

For hver halve time heltene er i gangene, er der 20% chance for, at der dukker noget op. Brug nedenstående tabel for at, hvad der dukker op, og så vidt muligt brug hver hændelse kun en gang. Dukker samme resultat op en gang mere, så tag den næste på listen i stedet for.

1t8	Hvad der finder sted
1	2t4 orker med en <i>adelig</i> som fange
2	1t6+3 røvere , som er på udkig efter en <i>adelig</i> – de ved at en bande orker tog en <i>adelig</i> som fange og stak hened. <i>Adelige</i> er en dusør værd, så røverne vil tage orkernes gidsel (se rum #20). Røverne er udsendt af røverhøvdingen Janusch, og de har fået udleveret kodeordet ' <i>mangor</i> ', som de skal bruge, når de skal tilbage.
3	1t6+1 øglefolk med spyd og net, som har sneget sig ind i hulerne for at udforske dem og plyndre dem for skatte. De betragter eventyrerne som potentielle rivaler, de kan udveksle oplysninger med. <i>Øglefolkene</i> kan fortælle om porten til tronsalen (#18-19), men de 'glemmer' at nævne fælden.
4	1 kæmpefrø kommer hoppende. Den er sulten.
5	En gruppe Dødekongens kultister (1t4+2) kommer traskende. De er gået galt og leder efter orkerne i den nærliggende ruin (se rum #14-16), som har en <i>adelig</i> fange, som kultisterne skal købe (de har 25 guldstykker med sig til købet). Kultisterne har tre krukker med hudfarve med (rød, hvid, sort).
6	1t4 gobliner på jagt. De har et træbur med 4 frøer, som de skal hjem og stege.
7	1t4+2 hobgoblins er ude og lede efter folk, de kan røve. Når de får øje på karaktererne, forlanger de 5 sølvstykker pr person for at lade dem være i fred.
8	1t4+3 af Danras folk, sønner og døtre af Uighar dukker op. De er her for at udforske hulerne og konsultere med hekserne.

Eventyrpoint

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

- **Fælde:** Lokation #3 – giftgas 75/150
- **Fælde:** Lokation #9 – fingerlås 50/100
- **Fælde:** Lokation #9 – giftgas 100/200
- **Fælde:** Lokation #12 – snubletråd 50/100
- **Fælde:** Lokation #17 – faldende bjælke 75/150
- **Mysterium:** Lokation #6 – Heksenes gryde 200
- **Mysterium:** Lokation #5 – Heksenes spejl 100
- **Mysterium:** Lokation #7 – Heksenes krystalkugle 100
- **Mysterium:** Lokation #12 – Knoglerne fra en pigkvarn 100
- **Mysterium:** Lokation #18 – Statuerne 150
- **Mysterium:** Lokation #19 – Herskerens tronstol 150

Forsvundne adelsfolk

Der er adskillige adelsfolk i scenariet, og der kommer måske flere til alt efter, hvordan kysningen af frøer og tudser udspiller sig. I **lokation #16** holder orkerne en adelig fanget, og hverken orkerne eller den adelige har opdaget bagudgangen i lokalet, og i **lokation #20** er en flok orker med en adelig som fange netop sneget sig ind, og en tredje adelig har fundet vej til tronsalen (**lokation #19**) via den hemmelige dør (lokation #8). Eventyrerne er på mission for at finde en forsvundet adelig, men undervejs vil de støde på flere andre. Brug tabellen for at se, hvem den adelige er, som de finder, uanset om det er en af de tre adelige, som er placeret i scenariet eller om det er en, som dukker op via 'kys frøen'-tabellen, eller omstrefjende væsner-tabellen (kast 1t6):

Den første adelige	Den anden adelige	Den tredje adelige	Den fjerde adelige	Den femte adelige	Den sjette adelige
1-5 En af de andre	1-4 En af de andre	1-3 En af de andre	1-2 En af de andre	1 En af de andre	0 En af de andre
6 Claudius Senex	5-6 Claudius Senex	4-6 Claudius Senex	3-6 Claudius Senex	2-6 Claudius Senex	1-6 Claudius Senex

Claudius Senex er en ung arrogant adels søn, der står til at arve både store rigdomme og fornemme titler, og han kan være en pine at have med sig gennem hulerne. Claudius vil hånlige kommentere på gruppens handlinger, og han vil altid komme med 'hvad sagde jeg'-kommentarer, når noget gik galt, også selvom han ikke sagde noget.

1t10	Hvem?	Person	Løn
1-2	Valorius Aspex	Lidt for modig og lidt for selvsikker og skal ofte reddes fra de ting, som han roder sig ud i. Hvis der er kvinder i gruppen, vil han gerne imponere dem med sit heltemod (og en gang pr scenarie kan han succesfuldt gennemføre et heroisk stunt).	Alle heltene modtager en lykkemønt som løn for at have reddet Valorius Aspex.
3-4	Titian Valor	Kan selv, vil selv og vil altid foreslå, at man gør noget andet, end det, som karaktererne vælger, og han er perfekt til at lede folk i baghold og fælder, men han kan en gang pr scenarie resultere i, at man finder en ellers overset skat (og derefter vil man konstant høre for dengang, hvor han fik ret).	Alle heltene modtager et heltetekvad for deres indsats og 300 eventyrpoint for at have reddet Titian Valor.
5-6	Maximillian Abhorrus	Har grimme manerer, og han gør stygge ting (prutter, pisser, piller næse og så videre), hvilket let resulterer i, at nogen fornærmes, enten eventyrere eller væsner i hulerne.	Alle heltene modtager en guldmedaljon mod Abhorrus' familiesegl som tak (10 guld værd; +2 diplomati med adelsfolk).
7-8	Doegenixus Lascivus	Doven og lad, og overbevist om at eventyrerne er til for både at redde ham, opvarte ham og gøre de ting, han er for doven til. Hvis han sættes til en opgave, vil han straks, han er uden for opsyn sløse med den, og når han er under opsyn, vil han beklage sig (medmindre det er åbenlyst farligt, som at snige sig forbi fjender).	Hver helt modtager en pung med 15 guld.
9-10	Laertes Cliogenes	Mangler selvsikkerhed efter sine rædselsfulde oplevelser i vildmarken og klynger sig til heltene, som han ofte kommer i vejen for. Bliver han presset for meget, kan det resultere i et raseriudbrud og en rasende enetale over alle de skrækelige ting, som han oplevet, affyret med et sådan raseri, at det kan skræmme selv en trolde.	Hver helt modtager et ægteskabstilbud fra familien, hvor de kan blive gift med en af Laertes mange søskende (det er fornemt, men karrieren som eventyrer ophører).

Det er absolut muligt, at eventyrerne kommer til at have flere adelsfolk på slæb. Der er en belønning for at bringe dem sikkert hjem, men ingen af de adelige kommer til at gøre det nemt for eventyrerne. Der er desuden flere blandt andet de omstrefjende væsner, som leder efter adelsfolk, så der er rige muligheder for forviklinger.

Hulesystemet

Oprindeligt var her et palads med vidtstrakte kældre. Paladset havde mange funktioner, og gennem dets lange levetid mange forskellige ejere og bygherrer, som hver isæt tilføjede deres særkende. Så kom glemslen og slutte paladset. Med tiden forsvandt næsten alle sporene over overfladen. En del blev til stor jordhøj, mens andre dele bare forsvandt eller blev genanvendt som byggematerialer andre steder. Skoven indtog landet og dækkede det hele med træer og buske. En god del af kældrene er stadig bevarede, og fra flere forskellige indgange kommer der væsener og eventyrere for at udforske stedet – nogle gør det til deres hjem, andre udforsker og plyndrer, og atter andre ender deres dage her.

Indgangene er #1, #10,

Kys frøen

Hulesystemet er hjemsted for en masse frøer og tudser (lokation #2-9). De lever der, fordi er der mørkt og fugtigt, og nogle af dem er der muligvis, som en konsekvens af heksenes magiske eksperimenter. Det ville kunne forklare, hvorfor flere af dem er fortryllede, og at der sker sære ting, når man kysser en frø eller en skrubbudse. Hvis spillerne vælger at lade deres karakterer samle en frø eller tudse op og kysse den, så anvend 'Kys frøen'-tabellen i appendikset for at se, hvad der sker.

#01 – Sænkningen

Efter i flere timer at have trasket gennem et uvejsomt terræn, hvor skoven hele tiden er lige ved at opsluge stien, og det nærmest kun er held, at I genfinder den igen og igen, finder I lige pludselig en lysning mellem træerne.

Stedet er en slags grusgrav. På toppen af skrænterne hele vejen rundt vokser talrige vilde blomster, og de står tæt side om side i et farverigt flor. Luften er tyk af pollen og søde blomsterdufte. I den sydlige ende af grusgraven ser I en grotteåbning, og i den nordlige ende er der ned langs siden trampet en sti.

En grusgrav omgivet af tætvoxede træer og groet til med ukrudt. En naturlig trappe er blevet trampet i den nordlige skrænt i forsænkningen. I den sydlige ende er en indgang.

Bemærk, hulesystemet i området omkring indgangen ligger under jorden, og der er ingen tegn på, at der er andre indgange i området. Skoven er uvejsom, og der er næsten ingen stier – faktisk slet ingen i det vildtvoksende krat, som udgør det område, der er over det meste af ruinen. Når eventyrerne kommer til denne indgang, har de ingen fornemmelse af, at der er andre indgange eller stier i området.

Sødligt duftende blomster: Den intense duft stammer fra en klynge af **vampyrroser**, som vokser i krattet i den østlige side af sænkningen. Den sødlige duft kan besnære levende væsener, og den er med er til at holde de værste rovdyr og monstre borte fra grotterne.

Indsamle urter

Blandt de vilde blomster vokser forskellige sjældne urter og blomster, man kan plukke. For hver halve time spenderet i området omkring grusgraven ruller på tabellen. Imens man samler urter, er der risiko for at der dukker andre rejsende op eller omstrefjende væsner.

1t6	Urter fundet	Antal doser	Risiko for at nogen dukker op
1	elenerod	1t4	20% chance for omstrefjende væsner
2	blå virak	1	20% chance for omstrefjende væsner
3	kvassia	1t2	30% chance for omstrefjende væsner
4	bibernelle	1t3	30% chance for omstrefjende væsner
5	damrod-svamp	1	40% chance for omstrefjende væsner
6	lilla lotusblomster	1t2	Kødædende plante

Den kødædende plante vokser skjult inde i buskadset, og det er kun, hvis man gennemroder al buskadset eller plukker de lilla lotusblomster, at planten bemærker, at der er bytte i nærheden. Planten er omkring tre meter høj, og den består af tre kæmpe blomster og tre kæmpe bælg, samt talrige små klynger af blomster og bælg, der er harmløse for alle andre end insekter.

- *De tre blomster* (forsvar 11; tærskel 4, sår 2, resistens 11 (plante 18)) folder sig ud, når der er bytte, og de bliver til store, solsikkelignende blomster en halv meter i diameter, og de udsender en sødlig duft, der lokke bytte nærmere (Resistens (viljestyrke) 12 – hvis det fejler, drages man ubevidst hen til plantens bælg; kun hvis tjekket klares med 4 eller mere, eller man specifikt er opmærksom på planten, bemærker man, at duften er tillokkende).
- *De tre bælg* er 1½ meter lange, og med en klistret lyd åbner de, og en stank af sødt, rådnende kød spreder sig, mens de prøver at opsluge deres offer. Bælgene kan hver lave et bid angreb mod hver deres modstander, og hvis det er succesfuldt fanger eller sluger de ofret, som bedøves af den kvalmende sødme og derefter langsomt ætzes op.
 - *Menneskeædende bælg*: Forsvar 11; tærskel 7, sår 3, resistens 11 (plante 18); angreb +6; skade fanget eller slugt – hvis angrebet er succesfuldt, lukker bælgene sig om en del af ofret og fastholder (undslippe 12; bælgene har *fordel* på angreb mod sit fastholdte bytte); hvis angrebet klares med 4 eller bedre, opsluges ofret i bælgene. Opslugt kan ofret kun kæmpe med små våben (daggert f.eks.), og ofret skal hver runde klare et Resistens (stamina) 12 eller falde bevidstløs; et bevidstløs offer bliver fortæret i løbet af 1t6 dage.

#02 – indgangen

Luften er fugtig, og der lugter af mudder. Gangen er en stengang, og siderne består af store, tilhuggede fliser. Forude høres et ekko af kvækkende lyde, som giver ekko.

De kvækkende lyde kommer fra skrubtudser. Der er **en flok skrubtudser** nær indgangen, som kommer hoppende nysgerrigt, når eventyrerne dukker op, for blot at stikke af igen.

#03 – Nichen

I nichen står en enorm træskammel sammen med en kæmpemæssig kølle og en stander med en slukket fakkel. Op af standeren står et skilt, hvor med barnlig skrift er skrevet med store bogstaver "Tål! 3 søl pær hoed æller jag dasker hoed ind". Ejeren må være mindst 2½ meter høj og meget stærk.

En af fliserne er ligger løs og skjuler et hulrum (hvis man banker på fliserne, kan man høre hulrummet; hopper man på dem, kan man høre, den er løs). Det kræver et styrke-tjek 12 at løfte flisen op (fejler tjekket, støjer det højlydt: **omstrefende væsner dukker op!**). Under flisen er en lærredssæk med 156 sølvstykker, og under sækken et træskrin (lås – dirke 10; bryde op 14), som rummer en **fælde** (giftgas rammer alle inden for en meter af skrinet, og de skal klare Resistens (gift, stamina) 6 eller falde bevidstløse om i 1t6 minutter. I skrinet er **De rosenduftende drømmes lys**.

#04 – Hullerne i hulen

I dette område af hulesystemet er fire huller. Det er naturligt opståede huller, hvor klippen gennem århundreder er eroderet bort. Kanterne er skarpe, siderne går glat ned, og hullerne er over 100m dybe. Ingen ved, hvad der er dernede, og ingen af hulernes beboere har haft lyst til at finde ud af det. De pludseligt opståede huller har fået gulve og mure til at falde sammen og forsvinde i afgrunden, og der er således åbent hen over hullerne, og forskellige gange forbindes på tværs af hullerne – hvis man tør krydse dem.

Bemærk: Det er svært at komme over til rum #08, så det kræver nærmest en magisk indsats eller grundigt lagte planer.

At falde i et hul: For hver tre meter faldet, tager man 1t6 i skade (maksimalt 20t6).

At passere hullerne: Nogle steder er passagerne mellem hullerne smalle. Hvis man ikke vil risikere at styrte i afgrunden, skal man bevæge sig forsigtigt. Alle voldsomme aktiviteter (løb, kamp mm.) har *ulempe*, hvis man forsøger at gøre tingene forsigtigt. Hvis man ikke gør tingene forsigtigt og fejler et tjek med mere end 4, taber man balancen og risikere at falde i.

At tabe balancen: Taber man balancen (eller bliver skubbet ud over kanten), kan man forsøge at gribe fat i kanten med et atletiktjek 8. Hvis man fejler, styrter man i afgrunden. Klarer man det, får man grebet fat i kanten og kan efterfølgende klatre op eller blive hevet op (og man har tabt, hvad man havde i hænderne).

At klatre: Siderne i hullerne er meget glatte og fyldt med skarpe kanter. Klatretjek 10 (Klatre med reb 6; fejler tjekket med mere end 4, knækker rebet).

Heksens hule (05-07)

Heksens hule er et område på tre rum. Her holder de tre hekse og søstre, Doggarg, Laclotz og Nahl til, og de tåler gerne gæster, da ofte sælger deres viden eller mystiske drikke til folk, men det er sjældent ufarligt at vove sig ind på heksenes områder. Eventyrerne kan få lov at bevæge sig rundt i heksenes kamre som deres gæster, men heksene lader ikke et rum være uden opsyn, medmindre man lokker heksen ud af rummet, og hvert rum har en genstand, som heksene vogter over.

Deres hjem er for tiden blevet invaderet af tudser (fordi heksene skulle eksperimentere med at forvandle ting til tudser – brug **'kys frøen'-tabellen**, hvis nogen kysser tudserne), som de gerne vil af med, og de lader gerne folk fange tudser og frøer i deres hjem, så længe med holder fingrene fra deres ejendele. Der er en heks i hvert rum, men hvis man lokker dem ud af et rum, kan man se nærmere på nogle af de tillokkende ting, der er i et rum.

Heksen Doggarg er høj, ranglet og krumrygget. Hun har en laset, lilla kjole på, og hun gemmer sit stride sorte hår under en bredskygget, spids lilla hat. Hendes fingre er lange og krogede, og de ender i tykke, spidse, sorte negle.

Heksens Laclotz er lav og rund, hendes hud er dækket af hårede vorter, og der glimter et onskabsfuldt blik i hendes kulsorte øjne. Munden er bred og fyldt med skæve, gule tænder, og hver gang hun trækker vejret, står en giftig gul sky ud af hendes mund. Hun er iklædt grøn og bruge kjole syet sammen af en masse lapper, og på hovedet på hendes jerngrå hår har hun en tudseformet hat.

Heksen Nahl er bred og kraftig at kigge på, hendes hud er kulsort, øjnene gløder rødt, og hendes næse er kæmpestor og rager flere centimeter frem af hendes ansigt, men ikke længere end at hendes lange tunge stadig kan slikke næseborene rene. Hun er iført en laset brun kappe og under den en rød kjole fyldt med pletter. På hovedet har hun en rød hue med en halv meter lang spids, som ender i en kvast af indtørrede fingre.

#05 – Heksenes opholdsrum

Rummet er dunkelt, da det kun oplyses af en doven olielampe, der kaster en smule lys ud mellem stabler af genstande og ragelse, som er stablet oven på hinanden. Der er slidte klæder, kasserede nøgler, tomme flasker, ødelagt værktøj og alt muligt andet dynget op i stabler, og klemt ind mellem dem er skamler og små borde, hvor der er efterladt beskidte kopper og tallerkner. Mellem stablerne kan høres lyden af frøer, der hopper rundt. Mellem de mange ting stikker et stort sølvspejl frem.

I opholdsrummet holder **heksen Droggard** generelt til. Hun holder strengt øje med heksenes ejendele herinde, men hun lader gerne folk jage tudser og frøer. Der er **1t6 tudser/frøer** herinde, og de kommer med højlydte kvæk, som forstyrrer samtaler. Hvis man får lokket Droggard ud af rummet, kan man undersøge det forunderlige spejl. Det resterende ragelse har ingen værdi.

En hilsen fra heksene

Hvis man falder i snak med de tre søstre, vil de bede folk tage en hilsen med til hendes deres søster, som lyder: "Kære Libuch, må det sikke, det sakke og det rokke, og vi håber, alt bekommer dig vel, og folk nyder smagen, der simrer i gryden, og de får hilst på dine søde rotter." – og hvis beskeden overdrages til Libuch, vil hun belønne folk for den.

Hvis man har en hilsen til Libuch fra Doggarg, Laclotz og Nahl, så bliver de glade og takker mange gange, og de belønner folk med 20 sølvstykker. Hvis man kan levere den ordrette hilsen fra Libuch til sine tre søstre, så belønner de gruppen med **en pose med helbredende pulver**: "Kære søstre, må det nikke, det nakke og det nokke, og jeg håber det bekommer jer godt, og at folk får kysset frøen. En kærlig tanke til Doggarg, en kær tanke til Laclotz og en rar tanke til Nahl."

Hvis man vil lirke spejlet fri og kigge i det, foretages et behændighedstjek 8. Hvis succesfuldt, rulles 1t8 på tabellen, hvis det fejler rulles 1t12 på tabellen. Man kan kun studere spejlet en gang i døgnet, og hvis det fjernes fra Heksens hule, mister det sin trolddom.

1t8/1t12	Hændelse	Effekt
1-2	Du får lirket spejlet fri, selvom stabelen svajer en del, og du kigger i spejlets overflade: Du ser guld og rigdomme. Dit blik falder på en skat, og du har et klart indtryk af, at skatten er her i hulerne.	Vælg en skat i hulesystemet og beskriv for spilleren, hvordan denne ser skatten i spejlet og får et indtryk af, hvor skatten er at finde (hvis der ikke er en skat tilbage, så tilføj en ædelsten til 20 guld et sted i hulerne).
3-4	Spejlet lirkes fri, og på dets overflade dukker billedet af en genstand op – og du indser at genstanden må være fortryllet og til at finde her i hulerne.	Vælg en magisk skat i hulesystemet og beskriv hvordan karakteren ser den magiske skat i spejlet og får et indtryk af, hvor skatten er at finde (hvis der ikke er nogen magiske skatte tilbage, så tilføj en trylledrik (styrke) til et sted i hulerne).
5-6	Spejlet lirkes fri, og dets overflade forandres: Dit blik følger de forskellige ruter gennem vildniset, der fører fra heksenes hule og hjem til fæstningen, og du ser andre rejsende. Du kan planlægge jeres tur, så I møder nogle af de rejsende.	Spillerne kan vælge at have et møde på deres hjemrejse fra heksens hule. Brug rejsesupplementet til at lade eventyrerne møde andre rejsende.
7+	Stablen vælter! Da du forsøger at lirke spejlet fri mellem skålene og fadene, får det hele ubalance og kommer bragende og raslende ned, så katte hvæser forskrækket, og tudser springer i panik. En heks dukker pludseligt op med et bistert udtryk, og hun forlanger, at du som compensation vasker de overlevende, beskidte fade og skåle op – overraskende mange undslap – og feje skårene fra de ituslåede op, mens heksene ligger det ellers så spændende sølvspejl langt væk.	Det tager 6 timer at vaske op, uanset hvor mange man er. Hvis man ikke vasker op, risikerer man at heksene kaster en forbandelse over ofret (brug evt. kys frøen-tabellen som inspiration).

#06 – Heksenes Køkken

Midt i rummet er en stor smedjernsgryde, næsten mandshøj og anbragt over et blussende bål. Ved siden af gryden er en skammel og en kæmpe stor røreske. Oppe fra gryden kommer en kvalm stank, og noget med al tydelighed syder og bobler i gryden. Lyset fra bålet er eneste lyskilde herinde, og i den dunkle belysning aner I, at der er grove træmøbler rundt langs væggene, og i skyggerne lyder kvækkende lyde af noget, der må være frøer.

I køkkenet er **heksen Laclotz** at finde. Hun holder grundigt øje med, at ingen rører ved den store gryde med den mærkelige, klamme og læge substans, som er kvalmefremkommende men også magisk. Der er **1t6 frøer/tudser** herinde, som Laclotz gerne ser folk fjerne. Iokkes Laclotz ud af rummet, kan man smage på grydens indhold.

At smage på indholdet i heksenes gryde

Det er en prøvelse at smage på den fæle væske: Tykke klumper flyder rundt i den gullige væske, som stinker af halvdøde dyr, river syrligt i næsen, og synes at ætse sig gennem tøj og klæder.

For at drikke af gryden skal man teste sin viljestyrke eller stamina til at indtage og holde på væsken – lad spilleren vælge mellem stamina eller viljestyrke. **Stamina:** foretag et Resistens (stamina) 12; **Viljestyrke:** foretag et Resistens (viljestyrke) 12. Hvis stamina-tjekket er succesfuldt, opnås en -2 bonus på nedenstående tabel, hvis viljestyrke-tjekket er succesfuldt, opnås en +2 bonus på nedenstående tabel. Hvis tjekket fejles, har man +0 på terningkastet. **Hver person kan kun opnå en effekt fra gryden.**

1t10	Hændelse	Effekt
-1	Smagen er grim og kvalmende, stanken er værre, men det lykkes dig at gylpe væsken ned, og du kan mærke besynderlige klumper, der føles som rester af tudser, glide ned gennem halsen. Du er lige ved at kaste op, da en voldsom smerte løbe gennem din krop. Du falder forover og vånder dig højlydt, mens det føles som om din krop brænder. Så forsvinder smerten pludseligt, og du føler dig styrket.	Du er blevet styrket. Et af dine fysiske evnetal stiger med 2 point – kast 1t6: 1-2) styrke, 3-4) behændighed, 5-6) udholdenhed.
2-3	Hårene i næsen krøller sammen under stanken, og din tunge svulmer op, mens halsen snørret sig sammen, og din krop gør sit for at hindre den slimede, varme væske med sine gelebløde, snotklumper i at sive ned i mavesækken. Derefter tager smerten i din mave over, mens du kæmper med at holde væsken nede, og du kan smage snotklumperne hver gang, du forsøger at brække dig, men igen lykkes det dig at holde det nede. Så ophører krampetrækningerne i maven sig, og du føler en ny styrke i din krop.	Du får evnen 'Tykhudet' (se regelbogen).
4	Smagen er rædselsvækkende hæsleg. En levendegørelse af dine værste mareridt samlet i en mundfuld, som svier, brænder og drukner i en vedvarende bitter smag, mens kvalmen får overtaget, og pludselig vendes verden på hovedet, hele hytten synes at sejle omkring dig, mens et skvulpende pres nede fra maven kommer buldrende. Da heksen vender tilbage, bliver hun rasende over din opførsel, og hun smider dig på porten, hvor du pænt må vente på, at de andre kommer tilbage.	Du er syg, og i begyndelsen af de to næste kampe/hårde anstrengelser skal klares et Udholdenhed 12 – hvis det fejler, indleder man kampen med at brække sig.
5-6	Væsken smager sært, lidt af surt mosevand, og lidt af fluer. Imens du funderer over den besynderlige smag, opdager du til din rædsel, at hele hytten vokser omkring dig, eller rettere du skrumper ind, og du taber balancen, da din krop skifter form, og du vælter forover og tager af med dine store, grønne hænder med svømmehud mellem fingrene. Du er blevet forvandlet til en tudse!	Du er en tudse de næste 1t4 dage, og selvom du kan tænke, kan du ikke tale, og du skal koncentrere dig for ikke at opføre dig som en tudse (Resistens (viljestyrke) 10 i tvivlstilfælde).
7	Smagen er rædselsvækkende hæsleg. En levendegørelse af dine værste tanker samlet i en mundfuld, som er sviende bitter og drukner din mund i en vedvarende brændende smag, indtil kvalmen får overtaget, og pludselig vendes verden på hovedet, hele hytten synes at sejle omkring dig, mens et skvulpende pres nede fra maven kommer buldrende. Da heksen vender tilbage, bliver hun rasende over din opførsel, og hun smider dig på porten, hvor du pænt må vente på, at de andre kommer tilbage.	Du er syg, og i begyndelsen af de to næste kampe/hårde anstrengelser skal klares et Udholdenhed 12 – hvis det fejler, indleder man kampen med at brække sig.
8-9	Den sydende, hede væske glider langsomt og brændende ned gennem din hals, mens du kan mærke de halvdøde skovsnegle vride og vende sig. De sætter sig nærmest fast i indersiden af halsen, så langsomt glider de, mens deres slimede stank blander sig med suppens ækle smag af rådden frugt og muggent kød. Da blandingen rammer din mave, kan du mærke det ene sure opstød komme buldrende op gennem din hals, og smagen af opkogt snot og bussemænd blander sig med den klæge smag af fedt, som bliver hængende i din mund. Sådan varer det i længere tid, men pludselig går det over, og du føler dig klar i hovedet igen.	Du får evnen 'Viljestærk' (se regelbogen).
10+	Din hals nægter at lade den klumpede væske flyde ned, og din mave protesterer højlydt over den fæle smag, men ned får du tvunget den stygge væske. Din mave rumler og smerter, og dit blik bliver sløret. Alt er uklart, og dine øjen løber i vand. Tårerne triller ned over dine kinder, mens mavesmerterne bliver ved. Du tumler rundt, indtil du sætter dig med et bump. Så holder smerterne pludselig op, og du føler dig klar i hovedet.	Du er blevet styrket. Et af dine mentale evnetal stiger med 2 point – kast 1t6: 1-2) intelligens, 3-4) visdom, 5-6) karisma. Du kan nu handle med heksene.

#07 – Heksenes spisekammer

Oplyst af et ensomt stearinlys stående på et bord er lokalet dunkelt, men I kan ane, at der er mange ting herinde. Under loftet hænger bundter af tørrede krydderplanter, på væggene er hylder med lerkrukker med trælåg stablet oven på hinanden, på et stativ er hængt kød til modning og midt i rummet er et stort bord, hvor der en række madvarer anrettet, og som er klar til at blive serveret. Ude ved væggen er en blodtilsølet slagtebænk med indvolde liggende i store bunker rundt om. Der er næsten ingen fluer herinde, men her og der aner man tudser hoppe rundt mellem møblerne.

Dette rum fungerer som heksenens spisekammer, og her befinder **heksen Nahl** sig samt **1t6 frøer/tudser**, som hun gerne vil af med. Får man lokket Nahl ud af lokalet, kan man bedre studere de mange sære ting, blandt andet *krystalkuglen*.

Retterne på bordet

Retterne er alle klar til at blive serveret og spist, men ikke alle retter er lige egnede for mennesker.

- Hulepølse (meget lange, fedtfuldte pølser med kød af ukendt oprindelse)
- Øjesuppe (der flyder rigtige øjeæbler rundt)
- Sorte pandekager (Kagerne er lavet af fars – og farven ser ud til at være naturlig for kødet)
 - Grønne ben (Spareribs-agtige ben, hvor farven muligvis kommer af ælde)
- Grillet marv (Knogler fint flækket på langs, marven grillet og derefter serveret på den ene halvdel af knoglen)
- Frølår (låret er så stort, at det kun kan komme fra et frøfolk)
- Eskargotter (strimler af noget gummiagtigt kød, masser af hvidløg – det er fra snegle på en meters længde)
- Andebryst (det er lige, hvad det er – og det er lækkert)
- Tatar (Råt, hakket kød – af et menneske)

Lerkrukkerne på hylderne indeholder syltede øjne, salamanderæg, tunger i honninglage, ører i eget voks, afhuggede tær i eddike og andre rædselsvækkende ting. Urterne under loftet er de samme urter, som vokser uden for hulerne (se lokation #1), og eventyrerne kan finde en portion af hver type herinde. Det velhængte kød på stativet er ikke til at identificere, men det lugter velhængt.

Krystalkuglen på stablen af krukker

På toppen af en stabel lerkrukker oppe på en høj væghylde ligger en rød fløjspude med gyldne kvaster. Midt på puden funkler en smuk krystalkugle, og med al tydelighed sker der noget inde i krystalkuglen. Stablen med krukker svajer faretruende, hvis man forsøger at tage krystalkuglen. Pludselig synes hele stablen at komme ud af balance, og krystalkuglen begynder at rulle ud mod kanten: Foretag et visdomstjek 12. Hvis det er succesfuldt, har karakteren åndsnærvær nok til at gribe kuglen med den ene hånd og støtte krukkerne med den anden – og der rulles 1t8 på nedenstående tabel. Hvis det fejler, begynder alt at skride omkring karakteren og vælte omkuld højlydt spredende klamme ting på gulvet – og der rulles 1t12 på tabellen.

1t8/1t12	Hændelse	Effekt
1-2	Du balancerer krystalkuglen mellem fingerspidserne, mens du koncentrerer dig om at kigge i krystallen. Langsomt toner et billede frem af en skjult fare, og langsomt bliver konturerne tydelige og tydeliger. Det ligner en fælde!	Afslør en fælde (eller tilsvarende fare) i hulesystemet for spilleren.
3-4	Du holder krystalkuglen i et solidt greb og koncentrerer dig om at kigge dybt i den. Pludselig begynder et billede at danne sig i krystallen. Det er uklart, men du kan se en fornem skat blinke tillokkende og du har en ide om, hvor du kan finde skatten.	Vælg en skat i hulesystemet og beskriv for spilleren, hvordan denne ser skatten i spejlet og får et indtryk af, hvor skatten er at finde (hvis der ikke er en skat tilbage, så tilføj et smykke til 20 guld et sted i hulerne).
5-6	Du holder om krystalkuglen, mens du vender og drejer den for at få et bedre blik ind i den. Et billede af en funklende skat toner frem, det er noget magisk kan du se, og du får en fornemmelse af, hvor den er at finde.	Vælg en magisk skat i hulesystemet og beskriv hvordan karakteren ser den magiske skat i spejlet og får et indtryk af, hvor skatten er at finde (hvis der ikke er nogen magiske skatte tilbage, så tilføj en trylledrik (usynlighed) til et sted i hulerne).
7+	Stablen med krukker skrider, og pludselig vælter de ned omkring dig. Højlydte brag og våde klask lyder, mens du forsøger at balancere krystalkuglen i din anden hånd, men pludselig springer den fri af din hånd, rammer gulvet med et klonk og ruller væk.	Man sættes til at feje skår op, fjerne det snaskede indhold af krukkerne og vaske gulvet. Det tager 6 timer uanset, hvor mange man er om at gøre rent. Hvis man ikke gør rent, risikerer man at heksene kaster en forbandelse over ofret (brug evt. kys frøen-tabellen som inspiration).

#08 – Det oversete rum

En sær stank af os og olie hænger i luften. Fra nord kommer en svag brise fra korridoren. Væggene er beskidte, dækket af sod, og under dem anes gamle vægmalerier.

Dette kammer er svært at komme til. På den ene side er en dyb afgrund (se rum #4), og fra den anden side (#18) sker det via en hemmelig dør (sansetjek 14), som måske bemærkes via den milde trækvind. Nede i afgrunden på en hylde holder et **Giga-møl** til. Hvis det forstyrres, kommer det flagrende op for at angribe.

Vægmalerierne er svære at tolke, skjult under sod og slid af ælde, men man kan genkende billeder af stenhuggere, der udhugger 'mennesker' (dvs. statuer) af klipperne, og bader statuerne og iklæder dem fint tøj. En statue rækker sin hånd i sit hjerte og griber fat i et blå lys.

#9 – Bassinsalen

En stor sal med fugtig luft og højlydt kvækkende lyde åbner sig for jer. Midt i salen er et stort bassin fyldt med vand. Siderne beklædt med blå og grønne fliser, og rundt langs siderne sidder store skrubbudser og kvækker højlydt. Mod syd er en stor port, hvis ene dør står på klem, mod øst er en delvist sammenfalden gang, og mod vest er udgang.

En gang mod øst er styrtet sammen, og mod syd er en enorm port med tunge døre, der er rustet fast, men som står halvt åbne, så man kan klemme sig igennem.

Bassinet: Bassinet er på omtrent en halv meters dybde. Rundt om bassinet sidder en masse skrubbudser og kvækker højlydt. Deres høje kvækken overdøver al snak i rummet. Bassinet er bygget op af grønne og blå fliser, og på bunden er både en rund åbning, og der er et billede af en fisk formet af gule fliser.

Den runde åbning, som fører til en lav, smal passage beklædt med blå fliser, der fører til rum #12. Det kræver et dykketjek (udholdenhed) 10 at passere gennem tunnelen. Hvis tjekket fejler, koster det 1t12 livspoint.

Fisken: På bunden af bassinet udgør en række af fliserne et motiv af en gul fisk, som står i en klar kontrast til de blå fliser. I fiskens mund er en fordybning ca. 5cm dyb og 1½cm i diameter. I bunden af hullet glimter noget metallisk. I bunden af hullet er fastgjort en metalring, og hiver man i metalringen, sker to ting: Fiskens øje åbner sig, og her ligger en lille metalnøgle, og hullet ved fiskens mund lukker i omkring det, man stak i hullet for at hive i ringen. Hvis man stak en finger i for at hive i ringen, har man et problem – munden kan ikke åbne igen, og den holder fingeren fast med styrke 20. Hvert fejlet forsøg, gør 1t4 skade på vedkommende – og vedkommende er sandsynligvis også fanget under vandet.

Det skjulte rum: Skjult i bassinets bund er en hemmelig lem, som er låst – sansetjek 12 for at finde nøglehullet. Har man nøglen fra fiskens mund, har man *fordel* på sansetjeks til at finde lemme og dens lås.

Nøglehullet er skjult i en sprække mellem to fliser. At dirke låsen (kompleks lås; dirketjek 10) er svært, og hvis ikke låsen åbnes med en nøgle, aktiveres en fælde (sansetjek 12 for at bemærke låsens fælde; demontere 12 for ikke at aktivere låsens fælde, når lemme dirkes eller tvinges op – fejler tjekket med mere end 4, aktiveres fælden). Lemme kan tvinges op med et styrketjek 18 (uden assistance). **Fælden:** Giftgas vælder frem og kommer brusende op til vandets overflade, hvor det bobler giftigt frem – alle i bassinet skal klare Resistens (gift) 10; hvis det er en succes, tages 1t6 i skade, hvis det fejler, tages 2t8 i skade, og huden bliver grøn, hvor gassen ramte, i 24 timer.

Under lemme er et hulrum, og her er en dyngge sølvmonter (276 styk) og under dem ligger en **trylledrik (styrke)** og en **bestikkelsens mønt**.

De to grotterum (rum 10-11)

Den oversvømmede gang mellem #14 og #09 er delvist faldet sammen, og vandet i gangen har eroderet jorden, og der er opstået en gang i klippen, som fører frem til to små grotter. Begge grotterne er over vandets overflade, og de fungerer som små luftlommer.

At dykke i den oversvømmede gang: Det kræver et dykketjek (udholdenhed) 10 at passere gennem gangen. Hvis tjekket fejler, koster det 1t12 livspoint, hvorefter man når frem.

#10 – Grotterum #1

[Nede i vandet] Vandet er mørkt og koldt, og der flyder flager af ting rundt i vandet. **[Med lys]** Vandet er gulligt og grågrumset, og der flyder trevler og hvide flager rundt i vandet. Sigbarheden er kun få centimeter, og hele tiden driver små trevler af kød, rester af hud og flager af knogler forbi rørt op af jeres bevægelser.

[Over vandet] Et mørkt lille hulrum fyldt med skvulpende, klukkende ekko fra vandet dukker op. Luften er fugtig og kold, og der hænger en voldsom stank af råddenskab i luften. **[Med lys]** De ujævne klippevægge glimter fugtigt i lyset, og grotten er trang. En del af grottens bund er vandhullet, men der er en stenhylde på et par

kvadratmeter i den ene side af grotten, og her ligger dynger af knogler og rester af rådne kød. Mellem dem rører en mørk skikkelse på sig!

Den nederste del af grotten er oversvømmet, og tunnellerne fører ind til denne del. Over denne del er en luftlomme, og der er en lille stenhylde. Gulvet er dækket af afgnavede knogler og kranier, og vandet er uhumsk og beskidt, fyldt med uspiste rester fra knoglerne. Oppe på stenhylde sidder en **ligæder**, som om natten sniger sig ud og stjæler lig med tilbage, som den fortærer på stenhylde, og derefter smider knogler og rester i vandet. Ligæderen sidder på spring til at angribe, hvis nogen dukker op af vandet (*fordel* på sit angreb, hvis man ikke ved, at den er der). På stenhylde ligger rådne rester af lig, som ligæderen er ved at æde – på en hånd, hvor neglene er suttet af, sidder en guldring med en ingraving: 'Malgor hylder natten' (12 guldstykker).

#11 – Grotterum #2

[Nede i vandet] *Vandet er mørkt og koldt. [Med lys] Vandet mudrer langsomt til, som I bevæger ned af gangen, da hver bevægelse hvirvler løs jord fri af gulvet, men I kan se at gangen fortsætter et stykke frem, førend den synes at munde ud i en grotte.*

[Over vandet] *Et mørkt lille hulrum fyldt med skvulpende, klukkende ekko fra vandet dukker op. Luften er fugtig og kold, og der hænger en våd, jordslået lugt i luften. [Med lys] De ujævne klippevægge glimter fugtigt i lyset, og grotten er trang. En del af grottens bund er vandhullet, men der er en stenhyde på et par kvadratmeter i den ene side af grotten, og her ligger en lædersæk.*

Den nederste del af grotten er oversvømmet, og tunnellerne fører ind til denne del. Over denne del er en luftlomme, og der er en lille stenhyde.

En **grottemuræne** har en rede her. Det er en smal, dyb åbning i grotteveggen lige under stenhylde. Hvis man kravler op på land, er der 30% chance for at man provokerer murænen til at komme ud af sit skjul og angribe. Den har *fordel* på sit angreb, hvis ikke den er blevet opdaget.

Stenhylde: En lædersæk med et reb (30 meter), fyrtøj og to flasker olie, samt 20 sølvmønter og en **lokkemønt**.

Ruinen (rum 12-16)

Bygget af sten genbrugt fra ruinen i skoven har en flok smuglere en gang bygget en skjult smuglerrede herude. For nyligt har en flok orker slået sig ned i området, som de bruger som deres base til at røve og plyndre det nærliggende område med.

Vej til ruinen: *Efter at være drejet af en sti, der synes at have ligget urørt længe, og efter at være begyndt at bekymre sig om, I var gået vild, eller at stien ikke vil føre jer nogen steder hen, dukker stenmurer op inde mellem træerne. I er vandret gennem en tæt voksende skov fyldt med tornekrat, men nu er der endelig tegn på civilisation. Et stykke fremme mellem træer og tornekrat kan I se de grove stenvægge fra en primitivt opført bygning, og der er en svag lugt af røg i luften.*

Karaktererne er nået frem til ruinbygningen, som er hjemsted for en orkbande. Området omkring bygningen er fyldt med tæt voksende krat og buskads, og der er ingen tegn på, at der er et underjordisk kompleks.

#12 – Det sydlige halvkammer

I træder ind i resterne af en bygning. Murene står tilbage, bygget op af rå og ujævne sten, som en gang har været gemt væk bag puds og tæpper. Gule og grønne mosser vokser på stenene, og jorden er dækket af et lag hvisne blade. Den eneste støj at høre synes at være bladenes raslen.

Ved indgangen udefra til ruinen er skjult en snubletråd, som er udstyret med små bjælder til at advare orkerne i rum #12. Gulvet er dækket af et tykt lag visne blade, men der er trampet en tydelig sti mellem alle bladene, der fører videre til rum #11. Halvt skjult mellem bladene er et gammelt skelet af en pigkvarn, som orkerne i det nærliggende rum har ignoreret.

Fælde: Snubletråd – Resistens (undvige) 14 for ikke at snuble i tråden og få bjælderne til at ringe. Snubletråden er skjult mellem de visne blade, og de små bjælder er gemt inde i selve murværket. Sansetjek 8 for at opdage tråden, hvis man tjekker for fælder (16 for tilfældigt at opdage den), fælden kan demonteres – tjek 12, hvis det fejler med mere end 4, aktiveres fælden. Kender man til fælden, kan man let træde hen over den.

De skjulte knogler: Skjult under bladene er **skelettet af en pigkvarn**, hvis knogler er kendt for at være giftige! Knoglerne er kvalmt grønne, og overfladen er nærmest glasagtig, og selvom de er stive som jern, giver de et falsk indtryk af at være skrøbelige. Hvis man rører ved knoglerne med den bare hud, skal man foretage et Resistens (gift) 6. Hvis det er succesfuldt, svir det på huden, og man har *ulempe* på sin næste fysiske handling. Hvis det fejler, brænder det på huden og væskende bylder springer frem – det gør 1t4 skade og man har *ulempe* på sine to næste fysiske handlinger. Skærer man sig på knoglerne, skal man klare et resistens (gift) 10. Hvis det er succesfuldt, gør det 1t4 skade, og man har *ulempe* på sine to næste fysiske handlinger. Hvis man fejler, gør det 1t8 skade, og man har *ulempe* på de næste fire tjeks.

#13 – Det nordlige halvkammer

Det er resterne af bygning, hvis mure nu står alene tilbage, som I er trådt ind i. Stenene synes ældgamle, og I kan se en stor klynge blå mos klynge sig til en del af væggen, og i det ene hjørne vokser en stor klynge besynderlige svampe frem i hvad, der ligner liget af en hjort. Jorden herinde er dækket af et tykt lag hvisne blade.

Pigkvarner

Pigkvarner er brutale bæster, hvis kroppe er beklædt med giftige torne, som i virkeligheden er pigge fra knoglerne, som stikker ud gennem huden. Deres hud bløder konstant omkring piggene, som er vokset gennem huden, og ud siver giftigt blod, som fylder dem med pinsel og gør dem særligt fjendtlige.

Knoglerne på en pigkvarn er giftige at røre ved, og piggene på knoglerne forbliver skarpe længe efter at monstret er dødt og kødet faldet af.

Få ådselsædere tør spise kødet, da de ofte risikerer at skære sig på piggene og dø af forgiftningen.

Rører man knoglerne med den bare hud, skal man foretage et Resistens (gift) 6. Hvis det er succesfuldt, svir det på huden, og man har *ulempe* på sin næste fysiske handling. Hvis det fejler, brænder det på huden og væskende bylder springer frem – det gør 1t4 skade og man har *ulempe* på sine to næste fysiske handlinger.

Skærer man sig på knoglerne, skal man klare et resistens (gift) 10. Hvis det er succesfuldt, gør det 1t4 skade, og man har *ulempe* på sine to næste fysiske handlinger. Hvis man fejler, gør det 1t8 skade, og man har *ulempe* på de næste fire tjeks.

De større knogler kan anvendes som våben, men de er dårligt balancerede (-2 angreb; skade 1t4+gift). Hver større knogle kan anvendes succesfuldt fire gange, førend det mister sin effekt.

To ting af interesse i halvkammeret er det blå mos og klyngen af svampe. Begge dele er noget, som orkerne i næste rum lader være urørt.

Det blå mos: Blå mos er en mosart, der gror på sten, og som når den afbrændes udsender en tyk blå røg, som afsætter store blå skjolder på hud og metal.

Afbrændes en stor klynge blå mos (f.eks. kastes på et bål) udsender det en fed, blå røg, som dækker et område med tyk røg, der er vanskelig at se igennem. Alle afstandsangreb inde i området er med *ulempe*, og udefra kan man ikke se og sigte på fjender. Al hud og metal, der kommer i berøring med røgen, får klare blå skjolder, som skal slides af for at det forsvinder igen.

Klyngen af svampe: Svampene er vokset frem i liget af et dådyr, og de ligner en eksplosion af indvolde i slowmotion. Svampene er røde og brune i mange størrelse, og sammenkrøllede i formen. Ligesom dådyret udsender de en stank af råd. Svampene er stinksvampe.

Stinksvampe vokser i ådsler og i råddenskab, og de tager ofte noget af deres form og farve efter ådslet, samtidig med at de ligner indvoldene eksploderende ud af liget i slow motion. Hvis man slår hul på stinksvampe, spreder sig en kvalmende sky af råddenskab omkring en, som klæber sig til levende væsner – det er svampenes sporer, som udsender den kraftige stank.

Stanken er kvalmende, og levende væsner skal klare Resistens (stamina) 6 eller blive syge af stanken (de kaster op 1t3 gange i timen i 1t2 timer, og de har *ulempe* på balance-baserede handlinger). Stanken bliver hængende i 1t4 timer eller indtil den er vasket af med rigeligt med vand. Stanken får ofte rovdyr til at holde sig borte, og civiliserede væsner tager ilde imod den stinkende person. Hvis bæreren omkommer i denne periode, eller er nær lig, vil sporene sætte sig i ligene og begynde at vokse frem i løbet af 1t3 uger.

#14 – Det vestlige kammer

NB. Rum #12 og #13 er forbundet via et stort hul i gulvet i lokation #12. Orkerne har rekonstrueret en gammel stentrappe mellem de to lokationer med en blanding løse sten og vakkelvorne rester af tømmer.

Området ligner en lejrlads. Den nærmeste del af gulvet er et åbent hul, og I kan ane et kælderrum og en vakkelvorn trappe. I den anden halvdel af rummet er et lille bål med en gryde over, som hænger og simrer. Omkring bålet er fire lavstammede væsner med ondsksfulde blikke og grove træk. De har våben ved deres side.

Fire orker (Ratger, Grut, Skrat og Drex) opholder sig herinde. Lokalet fungerer som en vagtstue for den nedre del af orkernes område. Orkerne er udstyret med et *vagthorn*, som de vil bruge til at tilkalde hjælp med (hornet tiltrækker en ork-patrulje på 5 orker, som ankommer nogle minutter senere), og alarmerer orkerne nedenunder (men allerede kamptumlen vil vække deres opmærksomhed).

Manøvre: Gryden over bålet: Med manøvren improviseret angreb kan man skubbe en modstander ind i bålet og den kogende gryde (styrketjek 12; modstanderen tager 2t6 skade, og der spreder sig gløder og aske overalt – også nedenunder).

Orkernes manøvrer: I løbet af kampen med orkerne kan du lade dem udføre en manøvre, når orken har et succesfuldt angreb. Hver manøvre kan kun foretages en gang. Manøvrerne er til for at skabe mere drama i kampen. Hvis spillerne er hårdt pressede, skal de ikke bruges.

- Kraftfuldt slag – Flækker et stykke ikke-magisk udstyr med sin økse (våben, skjold, grej i rygsækken etc.)
- Blødende sår – blod fosser ud af sår (1t4 skade i begyndelsen af hver runde, indtil standset med trolddom eller førstehjælp (tjek 10))
- Vælte modstander i hullet – angrebet vælter en modstander ned gennem hullet for 1t6 skade.

Åbningen i gulvet: Gulvet i den nordlige ende af kammeret er kollapsede. Tidligere var en kældertrappe her, men nu er her en stor åbning, hvor orkerne har rekonstrueret trappen, som gør det muligt at gå ned gennem hullet til det underliggende lokale (rum #13).

Trappen: Ved hullets kant er en stentrappe, som består af sten og tømmer stablet sammen til at udforme en trappe. Al aktivitet på trappen, som ikke er langsom, forsigtig gang sker med *ulempe*, og hvis man fejler et tjek på trappen skrider tingene højtlydt sammen, og folk på trappen falder for 1t8 skade.

Rummets indhold: Omkring lejrpladsen er adskillige forseglede krukke og små lædersække. Der 4 krukke med honning, 2 krukke med gærede bær og en krukke med arrige hvepse, som angriber alt omkring sig, når de slipper ud (**hvepsesværme** Forsvar 10; Angreb: sværm af stik+4; skade gift; Særligt: *Sværme* – sværmens individer kan let slås ihjel, men sværmen påvirkes kun af områdeangreb; sværmen laver hver runde et angreb mod alle væsner i området; sværmen kan undslippes med retræte-handlinger; *gift* – Resistens (gift, stamina) 8 – hvis det fejler, tager man 1t6 skade).

De fem lædersække indeholder tørrede biller, afhuggede fingre, afklippet hår, skalpe og ører - taget fra mennesker, dværge og halvinger.

#15 – Kælderen (orkernes lejr)

Der står en mængde tønder og kasser langs væggene. Midt i rummet står en stor reol med glas flasker på. Ude på gulvet er flere sengelejer af halm og slidte pelse, og på dem ligger flere orker og trækker vejret tungt.

Der er et stort hul i loftet. Midt under hullet er en vakkelvorn stentrappe restaureret med løse sten og tømmer. Lokalet bruges som lejrplads af orkerne. Der befinder sig **seks orker**, som ligger og sover, indtil det bliver mørkt, og de skal ud og røve. Hvis der er kamp eller højtlydt aktivitet i lokalet over dem, vågner de. Nogle vil bruge deres buer til at skyde på fjender (dårligt udsyn giver dem *ulempe*), mens andre kommer op af trappen.

Manøvre: At vælte reolen – Med manøvren *improviseret angreb* kan man forsøge at vælte reolen over modstandere (styrketjek 12; ved succes vælter reolen over 1-2 modstandere for 2t6 skade), og spreder rommen fra 20 flasker ud over gulvet (er man uheldig spreder sig kraftige flammer, der antænder sengehalmen, når en fakkel eller gløder fra bålet ovenover rammer gulvet – men man kan flygte gennem brønden i naborummet).

Rummets indhold: På reolen er 20 flasker rom. Rundt langs væggene er et anker øl, to ruller silke (værdi 125guld, 1.5 meter lang, vejer 5 kg hver, de tæller som tung last (*ulempe*) og er skrøbelige), tre kasser med tre kasser med fjer fra gæs (til at fore puder og dyner med)(kasserne er besværlige at slæbe på, selvom de ikke vejer meget – hver kasse er 5 guld værd).

#16 – Orkernes fangerum

OBS! Udgangen i den vestlige ende af rummet er skjult, og hverken orkerne eller deres fange kender til udgangen.

I den ene side af kammeret er en rund åbning i gulvet fyldt med vand og omgivet af en lav stenkant. Inde i mørket bagerst er der noget, som bevæger sig.

Brønden: Hullet i gulvet er omtrent en halv meter dyb og fyldt med vand, som orkerne bruger som drikkevand. Hullet fører ind til en lav, smal, vandfyldt korridor, der er beklædt med blå fliser. Den flisebelagte korridor fører til rum #09, men der er opstået en naturlig grottegang (der fører til #15 og #16). Orkerne har ikke udforsket brønden, og de har ikke nogen ide om, at man kan komme ind og ud her.

Fangen: Bagerst i rummet er en lænke fæstnet til en ring i væggen. Lænken er låst (dirke tjek 10; Bryde tjek 16), og dens fange **en adelig**, som orkerne holder som deres fange. Den adelige er afmagret af sult og svækket af orkernes mishandling. Vedkommende er ikke i stand til at gå selv, indtil fodret og fået tilset sår. Den adelige kan fortælle, at vedkommende blevet holdt som gidsel af orkerne, som har planer om at sælge vedkommende til at overdrage vedkommende til Dødekongens kult, hvis udsendinge skulle være på vej, og vedkommende kan fortælle, at denne har bemærket bevægelse i vandet i brønden, og har flere gange overvejet at flygte gennem brønden, hvis det havde være muligt at komme fri af lænken.

Den skjulte udgang: Skjult af et malet tæppe er en udgang. Tæppet er spændt ud på væggen, og derefter bemalet, så det ligner væggen omkring tæppet. På afstand ligner det hulevæggen. Eventyrerne bemærker det, hvis de undersøger væggen eller klarer sansetjek 10.

Fra den modsatte side – ude på gangen – ligner det tydeligt et fast forankret skind. Tæppen kan ikke fjernes uden at ødelægge det.

Den gamle kongesal (rum 17-20)

#17 – Hallen

Hallen er imponerende. Væggene er bygget op af enorme stenflader fyldt med sirlige dekorationer, og højt oppe samler loftet sig i hvælvinger. Rundt langs hallen er imponerende porte bestående dobbeltdøre, og mod syd er en bred korridor, men korridoren er blokeret af nedfaldne klippeblokke. Pludselig aner I bevægelse, da en bleg hvid skikkelse, et spøgelses, kommer svævende hen over gulvet mod jer!

Vægudskæringerne: Billederne forestiller bjerge under forandring. De første bjerge er massive med høje tinder, og længere fremme forandrer de sig i stadig større grad til at forestille mennesker – det er som om, nogen hugger bjergene om til at forestille mennesker (og er der bittesmå skikkelser at ane i billederne af de bjergbestigende stenskerere?).

Portene: Vestporten kræver styrketjek 16 eller 40 styrkepoint at tvinge op. Op til fire personer kan arbejde med porten. Østporten kræver styrketjek 6 at få op.

Fælde: Vestporten rummer en fælde. Over porten er en stor, bred stenbjælke, der er sat til at vælte ned, hvis ikke fælden er slået fra; opdage fælden – sansetjek 10; demontere fælden 10 (hvis det fejler med mere end 4, aktiveres fælden). Aktiveres fælden, skal alle umiddelbart foran porten klare Resistens (undvige) 10 eller blive ramt for 2t8 skade. Fejler man med mere end 4, fanges man under bjælken og kan ikke komme fri uden hjælp. Fælden kan undgås ved f.eks. at trække porten op med et reb.

”Spøgelset” er **halvingen Bungo**, der med et lagen har klædt sig ud som et spøgelse. Ifølge hans eget udsagn har det været yderst effektivt og skræmt adskillige indtrængere og uønskede væsner bort fra området.

Bungos baggrund

Bungo besøgte for flere år tilbage området, som dengang var beboet af en gruppe dværge, som havde en vældig sølvskat. Siden hørte Bungo, at dværgene var forsvundet, og han så straks sit snit til at vende tilbage for at se, om han kunne finde deres (måske) efterladte skat.

Bungos mål er at komme ind de to vestlige sale, men porten er for tung for ham at åbne. Dagligt forsøger han at hive, trække og tvinge porten op, men fortsat uden held. Porten mod øst indtil minen (#20), kan Bungo få op, og han har udforsket minen.

#18 – Tronsalens forkommer: Statuernes sal

En bred hal åbner sig for jer. I den vestlige ende er stor en port, og mod øst åbner hallen sig op til en endnu større sal. I hallen står der en række statuer ude langs væggene, tre langs den nordlige væg og tre langs den sydlige væg. Begge væggene er smukt dekoreret med udskæringer.

Salen: Væggene er dekoreret med billeder af bjerglandskaber, og det ligner, at der er skikkelser, som kravler ud af bjergene – nærmest som om klippen skaber sine egne væsner, og at de løsriver sig fra bjergene og vandrer bort.

Statuerne: De tre statuer langs nordvæggen ser underligt halvfærdige ud. De mangler detaljer, alle træk er vage, og de ser ikke helt færdigtformede ud, men der hænger stadig en trolddomsaura omkring dem. De tre statuer langs sydvæggen er flot detaljerede, og der hænger en trolddomsaura omkring dem – men de er besynderlige at se på, for det ser ud som om, at de er sammensat af flere detaljer – den ene har kroppen af en ung mand, hovedet af en gammel og håret af en ung kvinde, mens klædedragten ligner det tøj, som børn render rundt i. På samme måde er den anden og den tredje statue også et mismask af forskellige karaktertræk fra forskellige mennesker med hver deres køn og alder.

Statuerne i denne sal stjæler karaktertræk fra levende væsner. De nordlige statuer er ved at blive formet, og når de er komplette, går de ned til sydvæggen og overtager en af de tre pladser, mens statuen ved sydvæggen vandrer ud i verden. Når en statue fra den nordlige væg har overtaget pladsen af en statue fra den sydlige væg, dannes en helt ny statue helt uden karaktertræk, som kommer kravlende ud af det udskårn vægbillede.

Angriber man en statue langs sydvæggen, forsvarer alle statuerne langs nord og syd den angrebne statue, og hvis man rører eller berøres af en statue langs nordvæggen, får man stjålet et træk, som statuen overtager. Hvis man angriber en statue ved nordvæggen, er det kun statuen selv, som forsvarer sig.

- **At få røvet et træk:** Hvis man berøres af en nordvægsstatue, kan den stjele et træk i form af køn, alder, udseende, og det kan være i form af hår, arme, brystkasse, ansigtsudtryk, som straks glider væk fra ofret og over på statuen. Man kan modstå effekten med et Resistens (viljestyrke) 16 tjek. Effekten er permanent, indtil statuen er ødelagt eller effekten fjernet via trolddom.
- **Hvis statuerne ødelægges:** Når en statue ødelægges, forsvinder alle de stjåldne karaktertræk, som gliver af statuen og efterlader en livløs, anonym klump ler. Folk i nærheden af statuen får de de røvne karaktertræk tilbage, og alle i området skal foretage et Resistens (viljestyrke) 6 for ikke at overtage et af

statuens overskydne karaktertræk – hvis det fejler, tilegner man sig et karaktertræk af de overnævnte, og der er 20% chance for at en af ens evnetal stiger med 1 point (vælg tilfældig evne), som følge af forvandlingen.

Hvis det kommer til kamp, bruges evnetallene for **levende statuer**.

#19 Tronsalen

En imponerende hal åbner sig for jer. Der er højt til loftet, gulvet er blankpoleret sort sten, og væggene er dekoreret med smukke udskæringer. Sydvæggen er undtagelsen, da den er en stor sammenstyrtning, som udgør et majestætisk rod af stenbrokker, grus og rester af statuer, som stikker frem af stendyngerne. I den fjerne ende af salen er en imponerende tronstol, som er omrivet af stager med blussende fakler, som oplyser salen. Midt på tronstolen sidder en fornem person, som er opslugt af en smuk, glødende ring på sin finger, førend vedkommende får øje på jer. Foran tronstolen ligger et skelet, og på dets kranie glimter en gylden krone med smukke, røde ædelstene.

Den sydlige væg er en stor sammenstyrtning. Frem af den stikker resterne kæmpestore statuer, der er blevet fanget i sammenstyrtningen – de forestiller fornemme dværgekonger. Ved østvæggen er en tronstol, som er omgivet af stenstolper, og på toppen af hver af dem er en blussende fakkel, som lyser salen op. På tronstolen befinder sig **en adelig**. Vedkommende har fundet vej via den hemmelige dør i lokation #8, og den adelige har ved udforskning af salen fundet **Sarmoungs ring**, som den adelige nu bærer, og den adelige har overtaget **Herskerens tronstol**, og dennes livskraft er nu blevet bundet til tronstolen.

Ved foden af tronstolen ligger et indtørret skelet med mølædte klæder, som tydeligvis er blevet skubbet af tronstolen. Skelettets klæder var engang dyre og fornemme. På skelettets hoved er en kongekrone dekoreret med rubiner (100 guld) og om halsen har skelettet en halskæde af guld dekoreret med røde laksegl med hvert sit motiv (20 guld).

Herskerens tronstol

Tronstolen er fortryllet/forbandet. Det er **Herskerens tronstol**, og enhver der sidder i den fyldes med begær efter at herske.

Tronstolen tildeler magiske kræfter til den, der sidder på tronstolen, men effekterne af trolddommen ophører, når man forlader tronstolen. Sidder man på tronstolen har man adgang til følgende evner:

- **'Giv mig gaver'** – Regenten på tronstolen kan forlange at få udleveret hvad som helst, som regenten kan se, at en person bærer. Personen kan forsøge at modstå med et Resistens (viljestyrke 18). Hvis det er succesfuldt, koster det 1t6 skade i anstrengelse at modstå fortryllelsen.
- **'Forlad mit åsyn'** – Regenten på tronstolen kan forlange, at en person, som regenten kan se, skal straks forlade regentens åsyn.
- **'Knæl'** – Regenten på tronstolen kan forlange at et eller flere væsner skal knæle for regenten. For at modstå ordren skal man klare et Resistens (viljestyrke) 18 (men sværhedsgraden falder med 2 for hver ekstra person, der beordres til at knæle; hvis f.eks. fire eventyrere beordres til at knæle, kan de modstå med et Resistens-tjek på 12).

Hver evne kan aktiveres en gang i runden.

Hver gang man anvender en af evnerne, skal man klare et Resistens (viljestyrke) 8. Hver gang man fejler, bliver en del af ens livskraft bundet til tronstolen; 5 livspoint/1 sår bliver bundet til tronstolen for hvert fejlet tæk, og forlader man tronstolen, mister man pointene. Vender man tilbage til tronstolen, får man dem igen, men kun så længe man sidder på tronstolen – og med tiden vil det koste regenten livet at forlade tronstolen. Hvis først al livskraft er bundet til tronstolen, vil regenten forvandles et indtørret skelet.

#20 – Minen

Foran jer er en stor grotte med talrige udgravninger og nicher. Det ligner en mine uden orden eller systematik, men hvor graverne har fulgt en usynlig rytme i klippen. Midt i grotten står en minevogn tungt lastet med malm. I synes I kan høre dæmpet støj dybere ind i mørket – måske nogen skjuler sig for jer?

Oprindeligt var stedet en sølvmine, som blev udgravet af svartedværge. De har siden forladt stedet, men sporene af minedriften skæmmer endnu grotten.

Kort før Bungo dukkede op i rum #17, sneg en flok orker sig herind med deres fange. Orkerne tog **en adelig** som fange, men skarpt forfulgt af røvere, der også vil have fangen. Der er **4 orker** og **1 ogre**. Orkerne vil i første omgang antage at eventyrerne er de røvere, som de er stukket af fra. Orkerne er villige til at afhænde deres gidsel for 20 guldstykker.

Appendiks: Monstre

Heksene Droggarg, Laclotz og Nahl

Heksene er fæle og ondskabsfulde, de er klamme og de nyder at skræmme uskyldsrene væsner – og de er magtfulde væsner, som ynder at lade deres ofre leve, så de kan sprede historier om heksene til skræk og advarsel for andre.

- Forsvar 17; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 14 (mental 19); Morale 14.

Heksen kan anvende to forskellige evner hver runde.

Forbandelse: Heksen slynger en forbandelse ud på et offer, der begynder at forvandles til et dyr. I løbet af tre runder tager ofret stadig flere dyretræk på sig (ofret har *ulempe* på sine handlinger imens), og netop som forvandlingen er ved at træde igennem, må ofret foretage et resistens (magi)-tjek 9. Fejler det, forvandles ofret til et dyr indtil daggy.

Alternativt kan 'kys en frø'-tabellen bruges som inspiration.

Det onde øje: Ved at skule til en person kan heksen lægge en forbandelse på ofret, som skal klare et resistens (viljestyrke)-tjek 10 eller begynde at vride sig i smerte; ofret mister 1t6 livspoint og har *ulempe* på sine handlinger på grund af smerterne. Effekten varer i 1t3 runder.

Heksens klo: En lang, beskidt, sort negl som på dæmonisk vis er syleskarp bruges til angreb; klo+5; skade 1t8+gift (ofret skal klare resistens (gift) 8, eller få et betændt sår, som forhindrer sår i at helbrede sig. Ofret får ingen livspoint igen, indtil betændelsen er helbredt via førstehjælp 14, Bringe balance eller anden magisk helbredelse.

Halvingen Bungo

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

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

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

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

De adelige

Unge mænd, der er blevet kidnappet eller røvet bort. Deres familier vil betale en dusøt for at få dem hjem.

- Forsvar 10; Tærskel 7; Sår 3; Angreb: våben+2; Skade våben+1; Resistens 11; Morale 13.

Se indledningen for deres personlighed og for dusøren for deres hjembringelse.

Dødekultens kultister

Goblin

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

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

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

Hobgoblin

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

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1; Resistens 12; Morale 12.

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.

Orkernes natur – orkerne i fæstningen er med at have at gøre, hvis man appellerer til deres grådighed og bestikker dem med guld og skatte, og hvis man kan friste den enkelte bandes leder med drømme om at blive den nye høvding i stedet for høvdingen. Orkerne kan spilles ud i mod hinanden – særligt hvis man kan fjerne deres adgang til trylledrikken og afsløre den falske høvding.

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

Øglefolk

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

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

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

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

Giga-møl

Omtrent på højde med et menneske, og med en gråbrun pelset krop og kæmpestore grå vinger, som der står små støvskyer ud fra. Giga-møl er enorme insekter, som er territoriale men ikke aggressive. Med langsomme vingeslag forsøger de at virke store og skræmme indtrængere bort. Virker det ikke, forsvarer de deres territorium.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 13; Morale 15; Angreb: bid+6; Skade 1t8+4

Mølstøv: Hver gang et giga-møl såres, rejser sig en sky af støv fra det, og alle inden for 1½m af møllen udsættes. Resistens (gift) 10 eller begynde at hallucinere. Alt er sløret omkring dem, og alle forsøg på balance har *ulempe*. De kan ikke skelne venner fra fjender, men ser alt som rædselsvækkende monstre, og de har *ulempe* på alle aktiviteter mod væsnerne, som ikke involverer flugt eller at skjule sig. Hvis de angriber, bliver angrebet mod et tilfældigt væsen (eller ting som statuer, der kan forveksles med væsnet).

Sårbar – Lys: Giga-Møl har *ulempe* på tjeks mod lysbaserede angreb (eller angribere har *fordel*).

Klippemuræne

En ålelignende fisk, gråbrun og yderst grim med små stirrende øjne og et ondskabsfuldt udtryk. Den er omtrent 3m lang og ynder at skjule sig i sprækker, hvorfra den ligger på lur for at bide sig fast i sine fjender. Klippemurænen er en monstrøs udgave af muræner, den er lige så ondskabsfuld, som den ser ud, den er giftig, og når den låser sin kæber om sit offer, giver den end ikke slip i døden, men skal skæres af ofret.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12 (Gift 16); Morale 13; Angreb: Bid+5; Skade: 1t8+gift+lås

Gift: Giften føles, som såret brænder, og ofret har ulempe på fysiske, magiske og mentale aktiviteter, så længe smerten plager. Efter en rundes smerter får ofret et Resistens (Gift) 12-tjek. Er det succesfuldt, fortager smerten sig ved rundens udløb, og hvis tjekket fejler, tager ofret 1t6 i skade og smerten forbliver i lige så mange runder.

Lås: Murænen kan bide sig fast i sit offer, og automatisk gøre skade hver runde. Skaden er 2t8+gift. Hvis murænen dør, mens den er låst fast til sit offer, fortsætter ofret med at tage 1t4 i skade hver runde, indtil murænen er skåret fri. Det kræver et førstehjælpstjek 12 at skære murænen fri, og der kan forsøges et tjek hver runde.

Kæmpe frø

De ligner almindelige frøer med undtagelse af deres størrelse. De er grå-grønne, og de er enorme. Det er frøer, som er større end et menneske, og deres gab er store nok til at sluge et menneske.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12 (gift 15); Morale 15; Angreb: bid+4 eller tunge+8; skade 2t6+2 eller 1t4+grebet

Tungen: Hvis grebet af kæmpefrøens tunge, bliver man trukket hen til dens gab. Runden efter bider den med +6 bonus. Resistens (undvige)-tjek 10 for at slippe fri af tungen.

Frøkvæk: I nærkamp kan kæmpefrøer slippe et så voldsomt kvæk, at det kortvarigt lamslår modstanderen. Der skal klares et Resistens (sonisk) 10 eller næste handling mistes.

Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler

kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind. Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

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

Flere angreb: Ligædere kan lave tre angreb i runden

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

Sønner og døtre af Uigthar, Den udødelige regents undersåtter

Sønner og døtre af Uigthar er alle lavstammede og omtrent 80 centimeter høje, og de er jordbrune i løden. Deres strittende hvide, grå eller kulsorte hår formår altid at stikke ud fra hjelme og huer – og det meste af hovedet er dækket af omfangsrige hjelme og huer. Deres øjne er gamle, og bag deres blik hviler den gamle verdens visdom. Mange af dem har store næser, der fylder det meste af ansigtet og rager langt frem, deres ører er brede og pyntet med vedhæng, der hænger og dingler som små lodder.

Den udødelige regents undersåtter er sendt ud i verden for at samle skatte til, og de samler både værdigenstande, men også ragelse, som i deres øjne er skatte, og alt det bringer de tilbage til Den udødelige regents kongssale, hvor de forærer gaverne til regenten og modtager dennes velsignelser. For Uigthars sønner og døtre er Den udødelige regent altid til stede i ånden.

- Forsvar 13; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11 (Alkymi 16); Morale 11; Angreb spyd+1; 1t6

Nattesyn – kan se i dæmpet belysning som f.eks. måneskær eller fakkellys, som var det dagslys.

Identificere trylledrikke – kan ved at lugte med deres store næser til trylledrikke altid sikkert identificere en trylledrik.

Triste drømme – hvis man dræber i koldt blod en af Uigthars sønner og døtre, vil man ved næste søvn blive hjemsøgt af deres triste blik, som vil være at se i alles øjne, når man ligger og sover, og al effekt af nattesøvnen vil være tabt (ingen heling af sår, ingen generhvervelse af formularer etc.).

Appendiks: Magiske skatte

De rosenduftende drømmes lys

Duften fra lyset breder sig på magisk vis ud og giver de sovende i området af lyset en behagelig nats søvn. Hvis dårlige lejrforhold og lignende situationer ødelægger nattesøvnen, får overnattende, der har sovet under lysets påvirkning, et resistenstjek (viljestyrke) til at modstå de dårlige forhold. De rosenduftende drømmes lys giver sovende mulighed for i ånden at strejfe omkring og indhente visioner og indtryk fra omgivelserne. Når sovende vågner, kan denne forsøge at erindre, hvad vedkommende strejfedede omkring i de rosenduftende drømme og så. Lav et visdoms-tjek 14. Hvis det er succesfuldt, huskes glimt og indtryk fra omgivelserne, som giver *fordel* på et rejsetjek, inden for en dagsrejse af området, hvor der blev sovet. De rosenduftende drømmes lys brænder langsomt, og hvert lys holder til 1t3 overnatninger.

Helbredende pulver

Dette pulver giver sårede 2 gange deres livspoint-terning tilbage (dvs. en lykkeridder får 2t10 livspoint tilbage). Pulveret påvirker alle levende væsner i et område på 2m x 2m x 2m.

Trylledrik: Helbredende drik

Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Trylledrik: Styrkedrik

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

Bestikkelsens mønt

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

Lokkemønt

Lagt frit fremme, lokker den enhver, der ser mønten til, at samle den op. Resistenstjek mod 12 for ikke at træde frem og gribe mønten. Effekten virker så længe den kan ses.

Sarmoungs ring

En tung, glat guldring dekoreret med en rad af små ædelsten på den ene halvdel, der glimter, når ringens kræfter anvendes. På indersiden af ringen er et komplekst miniaturemønster af grønne, røde og sølvfarvede tråde. Når tager ringen på, summer den kortvarigt, og luften bliver tung af skjulte kræfter for et kort øjeblik.

Sarmoungs ring stammer fra den glemte tidsalder, og hemmelighederne bag dens skabelse er gået tabt, men navnet Sarmoung lever videre i drømmene hos dem, der mærker ringens kræfter. Smedede Sarmoung ringen?

Unik: Sarmoungs ring er unik.

Det usynlige skjold: Et usynligt skjold manifesterer sig spontant omkring bæreren, når denne angribes, og skjoldet bremser og hæmmer angreb i form af en forsvarsbonus på +2. Denne bonus kan ikke hæve bærerens forsvar til mere end 15.

Den usynlige klinge: Nærkampsvåben, som ringbæreren holder, får skærpet deres od eller spids. Den usynlige klinge øger chancen for at våbnet opnår en ekstrem succes på 19-20 i stedet for på 20.

Sårvæveren: Hvis bæreren af ringen bliver skadet, mens ringen bæres, væves ringbærerens sår sammen af en usynlig kraft. Den usynlige kraft hjælper førstehjælpstjek ved at give +1 til resultatet på førstehjælpsterningen, hvis terningen viser 1, 2 eller 3.

Guldvæveren: Dagligt kan Sarmoungs ring væve tynde guldtråde ind i huden på bæreren hentet fra guldgenstande. Ringen kan transformere for op til tre guldstykkers guld om dagen til tynde tråde, der væves ind i huden, hvor de danner sirlige mønstre. For hver 15 guldstykkers værdi vævet ind i huden, stiger karakterens visdom med 1 point, og for hver 2 point visdom, falder behændighed med 1 point.

Dragende: Hver dag ringbæreren bruger ringen, skal ringbæreren klare et Resistens (viljestyrke) 6 eller fortære en ekstra dagsration i forsyninger. Bæreren tager ikke på grundet den ekstra kost, og nogle vismænd spekulerer, at ringen forbruger den ekstra føde.

Elenerod

Elenerod berettes at være velsignet af De udødelige, da roden stikker dybt i jorden, og de ældste planters rødder rækker hele vejen til dødsriget, som de hjælper de døde med at finde vej til – eller således lyder ældgamle historier fra Kejserriget. Rødderne har en beskyttende effekt mod spøgelse og andre kropsløse gengangere. *Effekt:* Tygger man elenerod, får man +2 forsvarsbonus mod spøgelse og kropsløse ånder, så længe roden tygges, eller ti minutter er passeret.

Blå Virak

En sart lille blomst med klare blå blade, som rummer en besynderlig gift, der rygtes at rumme profetiske kræfter. Når man afbrænder bladene og indånder røgen, får man forståelse for mekaniske sammenhænge, og hvorledes simple mekaniske kausaliteter hænger sammen for nogle brøkdeler frem i tiden. Det er lykkedes slyngler og skattejægere noget at bruge røgen til – *effekt:* Indånder man røgen, får man +2 bonus til at dirke låse, manipulere maskiner og demontere mekaniske fælder. Effekten varer i ti minutter.

Kvassia

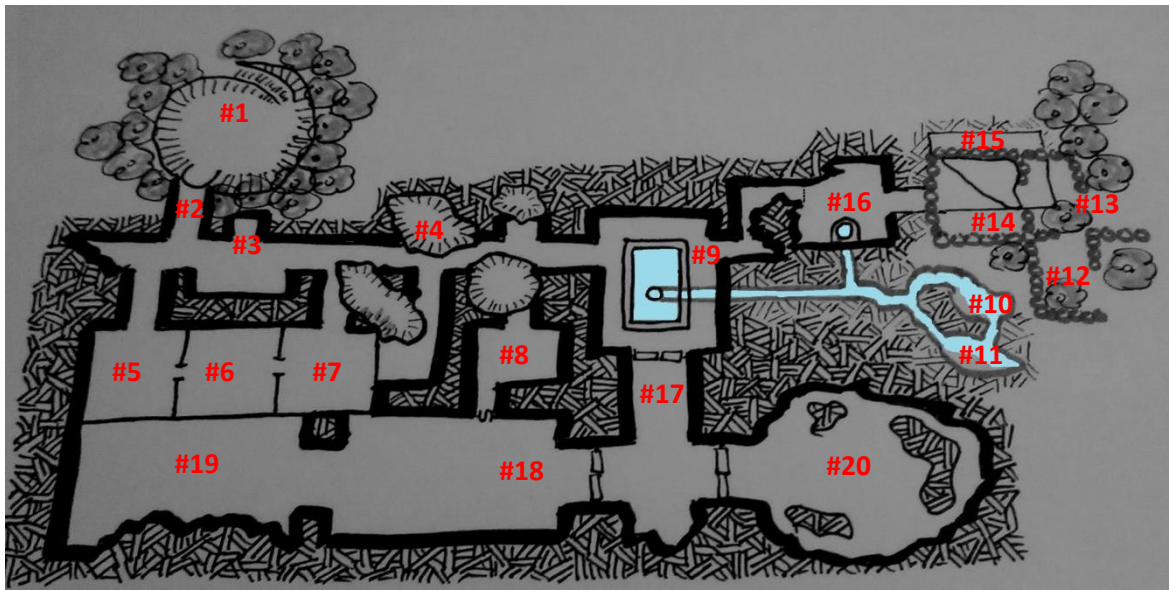
Grønne stængler med slanke, skarpe blade, som nulret mellem fingrene frigiver en bleghvid saft, der efterlader sorte mærker på fingrene. *Effekt:* Dryppet på øjnene skærper kvassia synssansen, og giver +2 bonus på synsbaserede sansetjeks. Effekten varer 30 minutter.

Damrod-svamp

En lille svamp med sort stilk og en blå hat med røde prikker. Spiser man svampen helbredes man for 3t8 point skade, men de næste tre timer risikerer man spontant at falde i søvn. Tre gange i timen skal man klare et Resistens (søvn) 5, og hvis det fejler, falder man i søvn. Effekten kan ikke finde sted, når man er yderst aktiv (som ved løb, svømning, kamp etc.).

Lilla lotusblomster

Bladene fra de lilla lotusblomster afbrændes. Alle levende væsener inden for 5 meter af de afbrændte lotusblomster kan påvirkes af duften den næste halve time (eller kortere tid, hvis kraftige vinde fejer røgen bort), hvor de skal foretage et resistens (gift)-tjek 7, hvis de ikke vil påvirkes. Fejler tjekket, bliver de påvirkede væsener sløve og dovne, og det er ikke til at skelne ven fra fjende; fjendtlige væsener har *fordel* på bluf, og de får *fordel* på deres første angreb mod de omtågede væsener. Effekten varer en time.



At kysse frøen

Frøer er omgærdet af trolddom. Deres eksistens er i sig selv resultatet af en trolddomsproces: forvandlingen fra haletudse til frø er en magisk transformation. Hekse og andre trolddomskyndige interesserer sig derfor for frøer, og den iboende kraft, der er i dem, og omgås man ikke frøer varsomt, risikerer man at udsættes for deres forvandlingskraft på godt og ondt.

Hvis en eventyrer samler en frø op et sted, hvor hekse har hjemme, eller hvor trolddom og mystiske kræfter gennemsyrrer omgivelserne, og kysser frøen frivilligt, så kan der ske sære ting. Brug nedenstående tabel til at se, hvad der sker.

1t100	Hændelse
01-30	Frøen er en frø, og den kan ikke lide at blive kysset! Med et højt kvæk springer den fri af dit greb, og du står tilbage med en grim smag.
31-33	Frøen kyskes, og der lyder et højlydt smæld, et lysglimt blænder for et kort øjeblik, og da røgen letter, står der en køn, ung prinsesse/prins (50/50). Hun/han kommer fra et fremmed land og er meget forvirret. Langt borte sidder en forvirret frø på en prinsesses/prins' tronstol og er lige så forundret.
34-36	Frøen kyskes, og frøen og den kyskende indhylles i en sort røgsky, som kort efter forsvinder. Borte er også frøen, mens den kyskende er klædt som en fornem prins eller prinsesse. Borte er rustning, klæder og smykker, skiftet ud med de dyre royale klæder, som er broderet med guldtråde og sølvtråde, og der er påsyet smaragder, små diamanter, rav og opaler (til en samlet værdi af 500 guldstykker, hvis det kommer intakt hjem).
37-39	Frøen kyskes, og pludselig undergår den en sælsom forandring. Foran dig står en køn ung prinsesse/prins (50/50) og ser forvirret ud. Da en flue summer forbi, åbner hun/han spontant munden og en lang tunge suser ud efter fluen, der fanges og sluges. Derefter kommer et højlydt kvæk fra prinsessen/prinsen.
40-42	Frøen kyskes, og der er et pludselig lysglimt, og en rosenrød sky buldrer frem omkring frøen. Da den rosenduftende sky letter, står der en 90-årig prinsesse, der har ventet i årtier på at blive udfriet af sin forbandelse, men hun er ældet i mellemtiden.
43-45	Frøen kyskes, og der springer en hvid røg frem omkring frøen. Derefter står der pludselig en lille pige på to år. Hun er en prinsesse, men hun er ikke videre behjælpelig med hvorfra – men hun vil gerne hjem til sine forældre.
46-48	Frøen kyskes, og jorden skælver for et øjeblik, mens alle distraheres af et kraftigt lysglimt. Den kyskende er borte, da denne befinder sig langt borte i et fjernt land, hvor vedkommende er klædt som en prins/prinsesse.
49-50	Frøen kyskes, og der lyder et 'puf'. Borte er frøen, men i sin hånd holder man en smuk guldring indgraveret med elverruner ('til min elskede'), og den er dekoreret med en smuk, hvid diamant (værdi 100 guld).
51-52	Frøen kyskes, og der lyder en ringlen, et vindsus mærkes, og pludselig spreder sig en gylden sky om ørerne på alle i området. Alt og alle er blevet dækket af et lag guldstøv. Der er for 1000 guldstykker i guldstøv, men det tager tid at skrabe alt guldstøvet sammen, som ligger og glimter. Man kan indsamle for 1t6*10 guldstykker i timen pr person.
53-56	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Hovedet forvandles til et frøhoved i en time. I dette tidsrum kan den forvandlede tale med frøer, tudser og lignende padder, og der er <i>fordel</i> på forhandlinger med frøfolk. Vedkommende kan ikke lade være med at fange fluer med sin lange tunge, og spilleren skal flette ordet 'kvæk' eller kvækkende lyde ind i alle de sætninger, som karakteren siger.

57-60	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Huden bliver slimet grøn, og der vokser svømmehud frem mellem fingre og mellem tæer i en time. Vedkommende har <i>fordel</i> på at svømme og dykke, og vedkommende har <i>ulempe</i> på finmotoriske handlinger værende uvant med svømmehuden.
61-64	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Der vokser vorter frem på den kyskende, som også får en dårlig ånde, der stinker af fluer, som forbliver en time, og denne har <i>ulempe</i> på forhandlinger. Efter en time falder vorterne af, og de forvandler sig til haletudser, som kravler af sted efter vand.
65-68	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Alt, hvad denne indtager den næste time, smager af frøer. Dette er ikke muligt at bruge smagsevnen til at identificere ting.
69-72	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Alt, hvad denne indtager den næste time, smager af fluer. Dette er ikke muligt at bruge smagsevnen til at identificere ting.
73-76	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Man kan ikke undlade at snappe ud efter fluer, og ens tunge kan strække sig op til 20cm længere end normalt. Effekten varer en time.
77-80	Frøen kyskes, og en pludselig forvandling finder sted hos den kyskende: Benene på den kyskende forvandler sig spontant til store, kraftige frøben, og evt. fodtøj går tabt (dog magisk fodtøj falder af fødderne intakte). Effekten varer i en time, og i den periode kan vedkommende kun vralt klodset af sted eller hoppe i lange hop på op til 5 meter. Det kræver nogle minutters tilvænning at kontrollere springene.
81-84	Frøen kyskes, og der lyder et besynderligt 'schwub'. I den næste time hver eneste gang vedkommende taler, kommer ordene ud gennem frøens mund, og hver gang frøen kvækker kommer det ud af vedkommendes mund. Hvis den ene part dør, kan den anden part ikke tale, indtil effekten ophører.
84-85	Frøen kyskes, og der lyder et 'kabam'. I stedet for en frø står der nu en uglebjørn. Den er sulten.
86	Frøen kyskes, og den forvandles pludseligt til en frøfolk bevæbnet med sværd og rustning. Frøfolket er (1t4) 1) forelsket i den kyskende, 2) rasende på den kyskende, 3) frøernes konge og kan kommandere alle frøer omkring sig eller 4) interesseret i at vende sikkert tilbage til sit folk beboende i en nærliggende mose. Frøfolket har en halskæde med grove tyrkis-sten (30 guld).
87	Frøen kyskes, og den er pludseligt borte. I stedet har den kyskende et mentalt billede i sit hovede af en nærliggende skat. Billede begynder at blegne. Spilleleder hvisker spilleren en kort instruks til hvor, der er skjult en skat i hulesystemet, som endnu ikke er blevet fundet.
88	Frøen kyskes, og pludselig undergår frøen en besynderlig forvandling. I løbet 1t6 minutter forvandler den sig til en frøformet flaske, som indeholder en trylledrik. Frøflasken kommer af og til med kvækkende lyde. Trylledrikken i flasken er (1t4) 1) helbredende trylledrik, 2) styrkedrik, 3) usynlighedsdrik eller 4) en kopi af en trylledrik, som karakteren allerede har på sig (hvis denne ikke har nogen, så kast 1t3 i stedet for at afgøre typen af trylledrik).
89	Frøen kyskes, og den vokser til dobbelt størrelse. Hver gang den kyskes, fordobles dens størrelse.
90	Frøen kyskes, og den kysser tilbage, og dens tunge er lang og snor sig om din tunge – og den giver ikke slip! Frøen kan forsøges vrides fri eller måske bestikkes med fluer; husk at frøer i deres dødskrampe vrider ting i stykker med deres tunger, det ved enhver.
91-100	Ligesom frøen er ved at blive kysset, vrider den sig fri med en slimet lyd, og den hopper væk og gemmer sig.

Listen inkluderer forslag og ideer fra Ryan Rohde, Troels Rohde, Henrik Krøjmand, Nis Baggesen, Cecilie Fakkelskov, Jonas Klemmensen, Peter Olsen, Kim Kipkær og Jens Falkesgaard via [Hinterlandets facebook-gruppe](#).