

# Skyggekongen vender tilbage



Et Hinterlandet eventyr til Viking-Con 2017 af Morten Greis.

## Foromtale

*Da pelsjægeren stavrede ind i lejren, var han døden nær efter flere uger i ødemarken. Med sig bragte han en fantastisk historie om en skjult dal, han havde fundet via en sidefloderne i Skoven, og som han kun med nød og næppe havde undsluppet. Han fortalte om templer af guld og diamantminer, hvor man ubesværet kunne skrabe diamanter af væggene, og han fortalte, han havde et kort over ruten til dalen. Han kom sig aldrig af sine sår og strabadser for to dage senere blev han fundet død med en kniv i ryggen. Derefter var der ingen der affærdigede hans historie, som det pure opspind. I stedet begyndte folk febrilsk at studere pelsjægerens historie og færd for at finde den mindste ledetråd, der kan føre dem til dalen.*

## Velkommen!

Dette er historien om eventyrere, der får fingrene i et skattekort, som fører dem til en dal med templer af det pureste guld, men dalen rummer sære og besynderlige hemmeligheder, og vejen ind er farlig, og vejen ud værre. Dalen er omgivet af en giftig tåge, så ingen eventyrere kan komme og gå som de vil, men når først eventyrerne finder vej ind, møder de dalens befolkning, en flok mennesker, der kæmper for overlevelse, og en flok gnolde, som lever af dem.

Eventyret *Skyggekongen vender tilbage* er ikke et traditionelt Hinterlandet-eventyr, idet at historien udspiller sig i en dal med nogle 'små' hulesystemer frem for at eventyrerne udforsker et større hulesystem. Dalen er lidt en 'sandkasse', hvor spillerne kan gå i mange retninger, og det er derfor vigtigt, at I holder med tiden, så spillerne kan opleve deres tur ind i dalen og ud igen. Befolkningen i dalen har deres egne interesser, som kan være spændende for spillerne at blive involveret i, men undervejs venter enorme skatte (templer af guld!), og spillerne kan blive opslugte af mulighederne for at få skattene med hjem. Det bliver en stor udfordring, for der er kun en vej ind og kun en vej ud, og begge vejene er farlige.

## Baggrund

Historien begynder i teltlejren ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken. Dette er Kejserrigets udkant mod vest. Her er en stor ødemark, hjemsted for ældgamle ruiner efter et glemt folk, og herude har fra tid til anden vågnet trusler mod Kejserriget, som modige folk er draget ud for at udforske og undersøge. I disse dage er der fredeligt. Der er ingen Dødekonige, der er ingen Drage eller Vinterheks, som truer med at føre hære mod Kejserriget, brænde alt til aske eller skabe en evig vinter. Der udgår derfor færre officielle missioner fra Fæstningen, hvor kommandant Lucinius traditionelt hyrer folk til at udforske og kortlægge ødemarken og standse trusler mod Kejserriget.

Oprindeligt var der på grænsen til ødemarken blot Den ensomme fæstning, som markerede Kejserrigets vestligste grænse, men da truslerne i det tomme land vågnede, flokkedes helte, skattejægere og eventyrere til fæstningen for at gå på eventyr. Omkring fæstningen voksede en teltlejr frem. En markedsplads voksede frem, værksteder, der kan levere våben og rustninger til eventyrerne, og handelsfolk, der kan afhænde eventyrernes skatte fundet i ødemarkens ruiner. Øltelte og vinstuer dukkede op, klar til at underholde folk, mens de venter på næste mission.

Det er her, vore helte befinder sig, mens de fordriver tiden ventende på muligheder for at komme af sted på eventyr.

## Eventyrets forløb

Eventyret begynder på Viddets Vinstue, hvor vore eventyrere enten kender hinanden fra tidligere missioner eller er faldet i snak, fordi de ikke har andet at tage sig til. Mens de fordriver tiden,

nærmest snubler de over et uddrag af Vibius' beretning, en pelsjæger, der fandt en dal med fantastiske skatte, men som blev myrdet, inden han kunne vende tilbage og erobre flere skatte.

Med Vibius' papirer i hænde drager eventyrerne ud i ødemarken. Efter nogle dages rejse kommer de til en sidegren af en flod, som forsvinder ned under jorden. Ifølge papirerne er dette vejen ind til den dal, som Vibius fandt. Hvis eventyrerne vil ind, er de nødt til at rejse denne vej.

Efter en voldsom sejltur slynges eventyrerne ud i en sø i dalen, og de kan nu udforske diamantminerne og guldtemplerne, og de kan møde dalens beboere og dens mysterier, mens de forsøger at få flest mulige skatte med sig ud af dalen, hvilket fører dem til Skyggekongens palads. Herfra er en udgang, som fører eventyrerne ud af dalen igen – og herfra er det blot at rejse hjem igen med de skatte, som eventyrerne måske har fået med sig.

### Hverdag i teltlejren

- Begynd spillet med at opridse baggrundshistorien for spillerne. Hvis nogen har været med i tidligere Hinterlandet eventyr, kender de allerede til noget af historien, og måske har de været involveret i nogle af de nævnte historier.

*I har opholdt jer i teltlejren gennem flere dage, og der har ikke været noget at lave. Ingen missioner udgår fra fæstningen, ingen rige købmænd finansierer ekspeditioner, ingen karavaner mangler vagter. Der er ikke noget at foretage sig. I har tilbragt de sidste par dage på Viddets Vinstue, hvor vinen er billig, og hvor det vrimler med rygter om skatte og muligheder for eventyr.*

- Lad spillerne præsentere deres karakterer for hinanden. Kender de hinanden fra tidligere, eller de mødtes på Viddets Vinstue?

*Bedst som I sidder der, og som I har gjort i flere dage, hører I pludselig en voldsom gispen fra personen ved siden af jer. Der sidder en menneskekvind, og hun tager sig til halsen, mens hun gisper efter vejret. Pludselig går det stærkt, da hendes hud får en giftig blålig kulør, og hun vælter om på gulvet død. I næste nu opstår der tumult, da en halvork springer frem for at tage noget fra hendes lomme, da to mennesker kaster sig ind over halvorken – og et slagsmål opstår midt på vinstuens gulv.*

- Udpeg en spiller, gerne en med en langfingret eller lusket karakter. Denne får øje på, at det dokument, som halvorken var ude efter, stadig stikker frem af afdødes pung.

Mens der udbryder tumult omkring karaktererne, slipper de ud af vinstuen med dokumentet – forhåbentlig. Med en smule held er spillerne med på, at de får fingrene i et dokument på en lidt skummel måde, og at dokumentet er kilden til deres kommende eventyr.

Da eventyrerne er kommet på afstand af slagsmålet i vinstuen, har de tid at kigge på deres fund. Giv spillerne dokumentet og spørg dem, hvad de vil gøre. Forhåbentlig vil de gøre klar til en ekspedition ud i ødemarken – ellers er der ikke meget mere eventyr.

Antageligvis vil eventyrerne gøre de sidste forberedelser – købe forsyninger etc. – og derefter drage af sted. Imens de gør klar til afgang, hører de flere steder rygter og løs snak i teltlejren:

- For nyligt blev adskillige folk myrdet på Viddets vinstue. Det siges, de kom op og slås om Vibius' journal, som efter sigende rummer rejseskildringen til en dal med templer af guld.
- Vibius' journal er dukket op! Nogen har fundet journalen og med den i hånden, kan de nå til dalen med templer af guld!

- Alle er på udkig efter en flok eventyrere, som efter sigende har fundet Vibius' journal. Lige nu bliver der holdt øje med alle, som planlægger at forlade lejren.

### Journalen

Dokumentet er fyldt med huller og mangler. Flere sider er forsvundet, mens andre er skadet af fugt eller bare er blevet revet ud. Dokumentet indeholder detaljerede rejseskildringer til, hvordan man når frem til floden Vaadskyl og de tre varder – det følgende er et uddrag af dokumenterne, som spillerne får i hænde.

*Tigrus har hyret os en guide, som kan føre os til Fyrstens dal. Hun ved ikke, at der er templer af guld i dalen, men hun kender det pas, som fører ind til dalen. Barisus beskrev det ud fra de gamle krøniker, og hun kunne genkende det.*

*Vi fulgte vores guide for fem dage gennem ødemarken. Carew er fåmælt som hinterlændinge altid er, men hun kender ødemarkens farer, og hun førte os sikkert forbi en flok trolde, der var i gang med at fortære en flok vildsvin. Efter tre dage var vi ude af skoven, og herfra begyndte den hårde del af færdten. Den førte os op i bjergene, hvor vi måtte kæmpe med at forcere det ujævne terræn. [...]*

*Fra vi nåede Vaadskyl gik det nemt. Carew førte os op til det, som hun kalder 'Dødens pas'. Det er et bjergpas, som fører ind til Fyrstens dal. Ifølge Barisus' optegnelser, så ligger Fyrstens dal på den anden side af passet, men Carew vil ikke føre os videre. Hun nægter stædigt, og vi har slået lejre. Jeg har ikke set en sådan modstand fra Carew på noget tidspunkt på vores rejse. Claudiana har kastet de hellige knogler for at få De udødeliges råd, og Barisus har gennemgået sine notater igen. Han fastholder at vi skal gennem passet. Vi må gøre et forsøg i morgen.*

*Tågen er blevet hængende i bjergpasset. Selvom solen har rejst sig over tinderne i horisonten, så hænger skyerne lavt over passets bjergtinder, og området er tykt med tåge. Vi har brudt lejren op og gjort klar til at gå ind i passet. Carew har spyttet flere gange på jorden for at afværge ondskab, og hun vil ikke fortsætte yderligere. Jeg har ladet hende gå. Vi har ikke længere brug for hendes tjenester, og vi har ikke brug for at dele skattene med hende.*

[...]

*Katastrofe! Passet er Dødens pas. Det er ingen vej ind. Det er forbandet. Barisus kom ikke levende ud. I stedet så vi, hvordan bylderne voksede frem på ham, da han gik ind i tågen. Skrigende af smerte forsøgte han at vende om, men han kollapsede lige inden for den giftige dis, men store væskende sår. Vi kan se at kødet er ved at smelte af hans knogler. Barisus havde de fleste af vores dokumenter. Vi må klare os uden.*

[...]

*Claudiana har kastet sine hellige knogler igen. Hun siger, hun kan læse en anden vej ind i Fyrstens dal, som vil føre os uden om den forbandede tåge. Vi skal en halv dag ned langs Vaadskyl til vi kommer til de tre varder. Der har Vaadskyl en sidegren, som vi skal sejle af for at komme ind i dalen.*

*Vi har fulgt Claudianas instrukser. Vi er kommet til Vaadskyls sidegren ved de tre varder. Jeg gad godt vide, hvem der har bygget dem? De er dekoreret med kranier og knogler. Vardeerne er gamle. Man kan mærke det på dem, men knoglerne er nye. Hvem har efterladt dem?*

*Vi slog lejre for natten og brugte vores eftermiddag på at bygge kanoer. Ved aftenstide havde vi fået bygget tre kanoer.*

*Vi vågnede pludselig i nat. Bjergene var pludselig levende med skingre jagtkald. Vi blev holdt vågen af gnækkende latter. Tigrus mener, det er hyænefolket, som er ude og jage. Men hyænefolket plejer ikke at være i bjergene. De jager folk og dyr på sletterne, så hvorfor hører vi dem i bjergene?*

*Vi får kun brug to af vores tre kanoer. Vores to bærere er stukket af i nat. Jeg ved ikke, hvordan vores slaver bar sig ad med at stikke af, men de er kommet fri af lænkerne og er rendt deres vej. Jeg ved ikke, om de var udsigten til at skulle forbi den forbandede tåge eller angsten som hyænefolket, som gav dem vinger. Vi gemmer den tredje kano, og så sætter vi ned af Vaadskyls sideflod i dag.*

[...]

*Vi nåede frem til templet. Det var som vi havde forestillet os, selvom vi ikke turde håbe på det, da vi gik over dalen, men det er af guld! Templet er dækket af det pureste guld. Der er så enorme summer i blot det ene tempel, at man overvældes ved tanken om, at her er ikke blot et tempel men hele tre af dem! Tigrus var slet ikke til at styre. Han ville med det samme slæbe alt det guld, han kunne bære, med sig, og han var allerede ved at gøre klar til at opgive både våben og rustning for at slæbe mere med hjem. Jeg fik talt ham fra det. Jeg mindede ham om, at der er to templer mere, og de ligger begge tættere på vores endemål end dette tempel. Vores mål er at nå ned i bunden af dalen, hvor paladset ligger. Der er også vores vej ud af dalen igen.*

[...]

*Vi har nu passeret tre miner. Vi var inde i den første. Tigrus var i stand til at finde to rådiamanter uden det store besvær. Vi brugte ikke lang tid inde i minen, da vi havde på fornemmelsen, at den var hjem søgt, eller at noget boede derinde.*

[...]

*... paladset er vores vej ud. ... bekræftede, at hvis vi bruger paladsets kælder, så er der en vej ...*

*... Ude! Paladset var udvejen ...*

### Rejsen gennem vildmarken

Hvis rejsen går over land, vil det tage fem dage at nå frem til floden. I kan bruge de almindelige rejseregler i regelbogen for de første fem dage. Alternativt kan du beskrive færdens som først går gennem den dybe skov, indtil færdens fører op mod bjergene, og i et goldt klippelandskab, hvor tågen driver dovent over jorden, står selskabet over for floden Vaadskyl, som bruser af sted med voldsom kraft.

- Skoven er tæt og dyb. Overalt kan man høre dyreliv fra summende insekter til syngende fugle, smådyr pusler i krattet, og mange steder kan man se buske, der bærer sommerens første bær. Af nye stier, som andre eventyrere har trådt, vandrer selskabet gennem skoven i to dage. Bortset fra nogle hjorte møder de ikke nogen større dyr.
- Efter omtrent to dage begynder landskabet at stige. Store mosklædte klippefremspring løfter sig af jorden, og skoven tynder mere og mere ud. I stedet er der spredt buskads og klippegrund, og horisonten har forvandlet sig til grå og brune bjerge. Smalle stier, som sjældent bliver betrådt, fører op mellem tinderne til smalle bjergpas. Kolde vinde fejrer gennem landskabet, og bortset fra skingre skrig fra rovfugle og flygtige glimt af bjerggeder er her ikke noget liv. Sådan er de næste to dage på rejsen.
- Oppe mellem bjergene er resterne af glemte stier, som ingen har brugt længe, som fører selskabet over store golde sletter, hvor den sparsomme vækst er bladløse tornekrat, og ildelugtende dis glider med vinden over klipperne. Sletterne er omkranset af lave bjerge, og

bjergpas forbinder sletterne. De eneste 'beboere' synes at være klippeblokke, som måske er blevet efterladt af et glemt folk. Efter en dags tid står selskabet over for den brusende flod Vaadskyl.

Fremme ved Vaadskyl kan selskabet nemt udpege det pas, som kaldes Dødens pas, som synes at være den eneste vej ind mellem de stejle bjergtinder. Imidlertid er passet fyldt med en tæt tåge.

Herfra er der omtrent fire timers ujævn gang over klippegrund, som fører frem til en sideflod, som er markeret af tre varder. Søger man i området, kan man finde en kano – fire personer kan sidde trangt i den. Med yderligere et par timers arbejde kan man finde materialerne til at få bygget en kano mere. Sejler man af sidefloden går der en 20 minutter, hvorefter kanoerne gribes af strømmen, og eventyrerne føres ned under jorden.

## Skyggekongens dal

Dalen er isoleret af en giftig tåge, som hænger konstant over klipper og bjergtinder. Dalen er skjult af et skydække, som ligger tæt over de omkransende bjerge, som hemmeligholder dalens eksistens.

## Porten til dalen

**Den giftige tåge:** En tæt, grå tåge omgiver dalen. Den hænger over alle pas og lave bjergsider, og det er umuligt for ikke-flyvende væsner at komme ind i dalen. Man kan ikke se mere end 2-3 meter, når man først er inde i tågen, og der er intet plante- eller dyreliv i tågen. Der er talrige skeletter af forskellige dyr herinde.

- Den giftige tåge dræner 1t4 udholdenhedspoint hvert halve minut. Hvis man når 0 udholdenhedspoint, omkommer karakteren. De tabte udholdenhedspoint kommer igen med 1t3 point om dagen, når man har forladt tågen. Tågebanken er for tyk til at man kan nå igennem, inden der er gået mere end 10 minutter. Gnome er immune overfor giften.

**Vejen ind:** Tåber passerer gennem tågen, måske overlever de, og hvis de gør, er de vansiret for livet. Den sikre men stadig farlige vej er med floden, som Vibius' beretning fortæller. Når man sejler langs floden, forsvinder den ned i klipperne og dybt ind under jorden. Her er strømmen kraftig, og der er mange stejle fald undervejs. Loftet bliver lavere og lavere, og flere steder skraber båden mod grotteloftet, og alle passagerer er nødt til at krybe sammen i båden for at komme sikkert af sted. Efter lang tid færd i mørket drevet frem af den kraftige strøm, dukker pludselig et skærende lys op, og pludselig er båden ude i fri luft langt over jorden, da vandet fosser ud af en åbning i siden af skrænten, og alt og alle styrter ned i en dyb, kold sø ved foden af klippen. Medmindre eventyrerne vil forsøge et og andet undervejs, kommer de sikkert gennem færden, selvom den er voldsom, og de tager lidt skade undervejs og midlertidigt mister noget af deres udstyr. Kort efter deres ankomst dukker en større flok jagende gnome op – som mest af alt er en introduktion til dalens fjender.

- Færden er mest af alt en stemningsfyldt beskrivelse. Det er som en voldsom tur i en rutsjebane. Der er ikke meget andet for, end at holde armene indenbords, hovedet nede og holde ud. Lav en række dramatiske beskrivelser af færden, og giv her og der spillerne mulighed for at reagere eller beskrive deres karakterers reaktioner.
- I lyset fra jeres fakler/lanterner kan I se, at loftet pludselig bliver lavere og lavere, og jeres båd synes at skyde af sted med stadigt større kraft i den samme underjordiske kanal. Loftet bliver lavere og lavere, og I er nødt til at dukke jer. [*Lad spillerne reagere*]
- I ser at loftet bliver stadig lavere. Som I kryber sammen i båden, kan I høre den øverste del støder mod loftet, og I bliver kastet omkring med voldsomme stød. Træ splintrer om ørerne

på jer, og træsplinter og vandsprøjt overdænger jer, da toppen af båden skrubes af mod klippeloftet.

*[Hold øje med karakterernes lyskilder. Fakler er svære at holde tændte med den ringe plads og det megen vand. Lanterne kastes nemt omkring, og der er ligefrem risiko for, at en lanterne kan gå i stykker og lække brændende olie, hvis den ikke falder overbord; lysformularer holder kun nogen tid, og rejsen under jorden varer 4 timer]*

- Senere rejser loftet sig igen, og I kan atter sidde op, men båden bliver kastet hid og did i kanalen. Vandet bruser voldsomt omkring jer, og træet knager, når båden hamrer ind mod grottevæggen. Jeres båd står til at blive slået til pindebrænde, hvis I ikke gør noget *[Giv spillerne mulighed for at reagere – måske vil de forhindre båden i at blive slået til pindebrænde, f.eks. ved at forsøge at hindre sammenstød; i det fleste tilfælde skal klares et styrke- eller udholdenhedstjek 8, og fejlede resultater betyder 1t6 i skade fra sammenstød med klipperne. Ingen reaktion eller elendige terningkast resulterer i, at båden slås i stykker, og alle tumler omkring i vandet – alle karakterer tager 2t8 skade, og sammen med deres udstyr slynges de ud med vandfaldet]*
- Pludselig svæver I, og alt synes at hænge i luften omkring jer. Så går det op for jer, at båden er røget ud over en skrænt, og I er i frit fald for et øjeblik. Så lander I med et voldsomt brag i båden igen (*behændighedstjek 8 eller tag 1t6 skade*). Atter suser I af sted på vandet, da I igen oplever at være i frit fald. Endnu en skrænt! (*Der er tre flere fald, som får alt til at tumle omkring; spørg spillerne, hvordan de vil sikre sig selv, men også deres grej; Efter hvert fald er der 20% chance per karakter for at 1-4 stykker udstyr er forsvundet (ikke magiske ting, ikke centrale våben og rustninger)*).
- (Hvis det er dag): Pludselig er der et lys i det fjerne. Et skærende hvidt lys, som vokser i styrke, og indtil det fylder hele tunnelen, og I aner et landskab forude i dagslyset! I næste nu er I pludselig gennem åbningen, og for et øjeblik har I et fantastisk syn foran jer, som I skuer ud over en dal omgivet af stejle bjerge.
- (Hvis det er nat): For at øjeblik er det, som om at tunnelen åbner sig omkring jer. Der er højt til loftet, endnu højere, og så går det op for jer, at det er himmelhvælv, som er over jer, og at den friske luft omkring jer er den kølige natteluft.
  - Så har I fornemmelsen af at svæve i luften igen. Dybt under jer er dalens bund, og vandet, jeres båd og I er alle i frit fald! I næste nu hvirvler dalbunden op imod jer, og med øresønderdøvende brag ramler I ned en sø og alt omkring jer er en brusen af vand. I kan mærke, at jeres udstyr tynger jer og trækker jer ned i søens dyb.
- Selskabet styrter ned i søen med resterne af deres forslåede båd, som nu helt ødelægges, og deres udstyr. Alle tager 1t6 skade fra styrtet. Gruppen er nu midt ude i en klippefyldt sø, og de er ved at blive tynget ned af klæder og evt. udstyr, som de måtte have på sig. Nogen er måske blevet slået bevidstløse, og de skal reddes af de andre. Skab en stemning af drama, når selskabet kæmper for at komme op til overfladen og sikkert en til bredden. Deres udstyr er sandsynligvis på bunden af søen med undtagelse af småting, som flyder ovenpå, og særlige ejendele (magiske ting, måske også våben), som de har vovet livet for ikke at give slip på.

Når selskabet er nogenlunde sikre fra druknedøden og begynder at spekulere i at få deres udstyr i sikkerhed, er det tid at sætte dem under pres igen. En patrulje af gnolde fulgt af hyæner dukker op i området. De er på vej gennem området for at jage, og karaktererne kan høre deres hyæners latterkald, og de hæse gnoldestemmer, som kalder på deres 'småbrødre'. Patruljen består af **8 gnolde** og **4 hyæner**. På nuværende tidspunkt ligger eventyrernes udstyr stadig på bunden af søen.

- Dette er mest et stemningsmøde, hvor eventyrerne ser, hvilke fjender der er i dalen. Jagtselskabet kommer måske ned til søen for at lade deres hyæner drikke, mens gnoldene ser sig omkring, og måske samler et stykke udstyr med, hvorefter de går deres vej – eller karaktererne kan konfrontere dem.
- Efter mødet er det sandsynligt at de forslåede karakterer vil fiske deres grej op, slå lejr og lede efter forsyninger, da deres mad sandsynligvis er gået i opløsning på søens bund. Lad spillerne gøre det, og hvis de vil kigge sig lidt omkring, inden de slår lejr, så kan de fra området omkring søen se følgende lokationer:
  - Den grå bane
  - Et guldtempel på den modsatte side af dalen (Det forladte tempel)
  - Et guldtempel længere nede i dalen (Efterkommernes tempel)
  - En søjle

### Udforskningen af Dalen

Skyerne hænger lavt over dalen, og bag tinderne, og hvor dalens pas er, hænger den giftige tåge, som et tæt og tungt gråt bælte. Dalbunden er grøn og frodig, og i det fjerne funkler de gyldne templer. Midt gennem den grønne dalbund snor sig et besynderlig gråt bånd.

På det grå bånd på en strækning står rustne metalkasser. Stedet er giftigt og udstråler død, der får folk til at rådne op, mens de endnu er i live. Båndet er mere en symbolsk barriere end en praktisk – mange tør ikke krydse den, men det er kun, hvis man opholder sig i længere tid på vejen, for eksempel rejser langs den, at man bliver forgiftet.

En lille flok overlevende mennesker kæmper for at opretholde livet i dalen. De kan ikke passere gennem tågen, da den dræber dem. De betragter sig som efterkommerne af dalens tjenestefolk, der overlevede massakren på Skyggekongen og dennes familie. Massakren blev begået af de rædselsvækkende hyænefolk. Flokken vokser ved, at der fra tid til anden efterlades spædbørn uden for lejren, som de tager ind og opfostrer. Hvem og hvorfra vides ikke – og der spørges ikke til det, og denne praksis har fundet sted i generationer.

I den modsatte side af dalen bor de vilde dyrefolk, hyænefolket, som med flokke af vilde hyæner, som de kalder 'lillebrødre', drager gennem tågen for at hjembringe bytte, men også jager den lille flok af overlevende mennesker. Hyænefolkets kvinder ser man meget sjældent, de er få, da mange ikke overlever at give fødsel til et kuld, som typisk rummer 3-6 børn, hvor de fleste er hyænefolksunger, men nogle er hyæner, og andre er menneskebørn. Sidstnævnte efterlader hyænefolket hos de overlevende mennesker, så de kan tage sig af dem og lade dem vokse op.

**Vej ud:** Eventyrerne kommer ikke ud af den vej, som de kom ind. Der er 50 meter op til åbningen af den lodrette skrænt, som der konstant fosser vand ud af. Derefter skal man kæmpe sig vej mod strømmen gennem smalle grottegange i flere timer. Det kræver trolddom at komme ud den vej. Over bjergene er ikke en mulighed. Nogle steder fordi skrænterne er for stejle, og alle steder fordi ruten fører op til den giftige tåge. Den eneste vej ud er oppe ved Skyggekongens palads.

- Statuerne
- Det grå bånd
- Diamantminerne
- De gyldne templer
- Skyggekongens palads



## Statuerne

Regelmæssigt rundt om dalen står de. Glemte, oversete og mystiske.

På høje søjler, der står skævt og ujævnt, da de langsomt synker eller falder ud af position, står statuer. Hver søjle er typisk 4-6 meter høj, og på toppen af den står en statue. Statuerne på søjlerne forestiller 'hundemennesker' iført komplicerede dragter bestående af flere lag klæde dekoreret med geometriske mønstre. Skikkelserne er statelige og fornemme at se på, og deres hundehoveder udstråler intelligens.

Det mest besynderlige er, at disse hunde ikke minder om hyæner, gnolde eller andre hundelignende væsner afbilledet eller levende i dalen.

## Det grå bånd – Det forbandede land

Det grå bånd er en strækning, som snor sig gennem hele dalen fra tågen i den ene ende til Skyggekongens palads i den modsatte. Båndet er otte meter bredt og lavet af grå sten, som udgør en samlet flade. Stenfladen har en anderledes ru struktur end sten har normalt.

Luften omkring båndet er lunere end omgivelserne, og stenbåndet udstråler en smule varme. Der er ingen planter, som vokser i en afstand af en halv meter fra båndet. Der er jorden bar og uden liv.

**Båndet:** Det grå bånd udstråler ingen magisk aura, men der er noget tydeligt overnaturligt og forkert ved båndet. Det får de små hår i nakken til at rejse sig, og fraværet af dyreliv og planteliv er åbenlyst.

**Forbandelsen:** Ingen ved hvori forbandelsen består, men dens effekt er tydelig. For hver time påbegyndt i området skal man klare Resistens (Stamina) 10 tjek. Effekten af fejlede tjeks indtræder først efter 1t6+6 timer. Indtil da kan man ikke se, hvad prisen for et fejlet tjek.

- Efter 1t6+6 timer begynder hår at falde ud, negle løsner sig, og fingrene begynder at bløde. Udholdenhed falder med 1t4+3 point, og karakteren har *ulempe* på alle stamina-baserede tjeks. Hvis udholdenhed falder til 0, omkommer karakteren efter en smertefuld proces, hvor kroppen bløder ud af alle åbninger, negle, tænder og hår falder helt ud.
- Helligfolks bringe balance kan restaurere skaden. Skaden heler naturligt med 1-2 udholdenhedspoint dagligt, og når skaden er helet, er der ikke længere ulempe på staminatjeks.
- Hvis man har opholdt sig i længere tid i området og fejler flere resistens-tjeks, udsættes helingen med en dag (har man fejlet fire tjeks, går der fire dage, inden helingen begynder).

**Metalkasserne:** I en ende af båndet (lokation G1) står et besynderligt skue. Der er otte metalskrog gennemsyrede af rust, som står side om side på båndet. Hver af kasserne eller skrogene rummer en kabine med sæder. På sæderne sidder skeletter, kødet er rådnet bort, men håret hænger ved.

- Der er ingen tydelig dødsårsag, og ingen tegn på at rovdyr eller ådselsædere har rørt ved ligene.
- Kabinerne har døre i siderne, og der er store åbninger hele vejen rundt, men intet glas i vinduerne længere. Maling er skallet af, og rust trænger gennem det meste af skroget.
- Meta-spil: Hvis en spiller korrekt identificerer metalkasserne, får spilleren 200 Eventyrpoint.

## Diamantminerne

Minerne har længe været forladte, og tømmeret, der skal stabilisere gangene har ikke været vedligeholdt i generationer. Med tiden har træet givet efter, og flere steder er blevet ramt af sammenstyrtninger. Vand er sevet ind sprækker i klipperne, giftig gas har samlet sig i lommer, og brændbart støv har samlet sig – mens mystiske kræ har søgt skjul i gangene. Men minerne blev aldrig forladt, fordi de var udtømte, og man kan mange steder se rå diamanter stikke ud af klippevæggene blot ventende på at blive samlet op.

Dalen rummer flere diamantminer, som alle er et farligt netværk af gange ragende dybt ned i jorden i jagten på diamanterne. Mange af minegangene er styrtet sammen eller er blokeret af oversvømmelser. Hver mine indeholder sine egne beboere.

I praksis er der ikke et fast kort for hver mine, men i stedet en række sektioner, som kan kombineres på kryds og tværs til at generere en mine i takt med, at spillerne udforsker den. Minerne er langt større end at de nemt kan udforskes, og de består mest af tomme gange. Det er ikke nødvendigt for spillerne at udforske alle minerne, faktisk behøver de ikke udforske en eneste – men det er en åben mulighed for spillerne, og minerne indeholder både værdier og farer. Brug tabellerne og kortsektionerne til at generere minerne.

### Minesektion A – Det farlige rum

Inden eventyrerne ankommer til dette punkt, vælg en katastrofe.

#### Klippen skælver

Kraftige rystelser får gulvet til at skælve, mens sten og støv begynder at falde fra loftet. Løse ting bliver kastet omkring, og alle bliver kastet omkuld.

Det begynder som en sær dirren i fødderne – det er de første svage rystelser i gulvet – og en dæmpet buldren kan høres. Det lyder, som om det sker langt herfra, men det er blot de svage rystelser, som er ved at bygge sig op. Pludselig skælver hele området. Alt kastes omkuld.

- Karaktererne skal klare Balance tjek 16 for ikke at blive kastet omkring. Hvis nogen ruller 1-4 falder de for 1t6 skade.
- Støv og klipper falder fra loftet. Støvskyer spreder sig, mens stadig større sten falder fra loftet og støttebjælkerne ved væggene begynder at vælte. Alle skal klare et behændighedstjek 8 (med ulempe, hvis de blev slået omkuld). Hvis det er succesfuldt, undgår de at blive ramt af faldene ting og kan rykke i sikkerhed i en tilstødende minegang. Hvis det fejler, tages 1t6 skade. Hvis nogen fejler med 1-4, bliver de fanget under en væltende bjælke og kan ikke komme fri.
- Hvis nogen er fanget, kan de komme fri med et styrketjek 16. Andre kan hjælpe dem fri med et styrketjek 10. Der kan laves et forsøg hver runde, men alle der laver et forsøg, tager 1t6 skade fra de stadig faldende sten. De har kun fire forsøg – lad spillerne forstå, at der kun er kort tid at befri den fangne i.
- Efter fjerde runde med rystelser og faldende sten, kollapser hele loftet og rummet knuses under tonsvis af sten. Alle, der ikke er fanget under tunge ting, når lige at springe i sikkerhed.

### Flodbølge

Vand fra underjordiske strømme har hobet sig op bag de tynde klippevægge, og presset vil snart få vægge og barrierer til at give efter og lade tonsvis af koldt vand skylle gennem området og feje folk og ting bort.

Der er en dæmpet buldren, som synes at komme fra et sted bag klipperne – man kan vagt høre de enorme vandmængder skylle af sted – og klippen er fugtig at røre ved, da vand siver gennem stenvæggen. Luften er køligere her end andre steder, og der er vag lugt af fugtig jord.

Eventyrerne kan mærke den anderledes stemning i rummet, og måske er det blot rystelserne fra deres bevægen sig rundt om i området, måske er det et slag mod en væg eller måske er det blot tid, men pludselig falder en sten fra væggen, og en stråle af vand står ind i rummet. Så falder en sten mere, og en stråle mere står ind, og fra sprækker, der opstår i klippen fladen, begynder vand at sive.

- Forhåbentligt tager eventyrerne dette som et råd om at løbe deres vej. Giv spillerne en kort chance til at agere, og hvis spillerne vil planlægge og debattere først, så afbryd dem og bed dem om en reaktion her og nu. Hvis der ikke sker noget, bliver de fanget af flodbølgen.
- Hvis eventyrerne flygter, beskriv for dem, hvordan de kan høre braget af klipperne, der falder sammen, og hvordan et brøl af fossende vand overdøver alt, mens de tonstunge masser få gangene til at skælve. Støttebjælker begynder at vælte, støv og sten fra loftet falder ned overalt – alle tager 1t6 skade fra faldende sten.
- Hele etagen med flodbølgen bliver oversvømmet, og hvis det er øverste etage, så fortsætter vandet helt op til udgangen, og måske løber en lille strøm af beskidt vand derfra og ned i dalen?
- Hvis eventyrerne ikke vil drukne, er de nødt til at agere hurtigt. Hold presset op på spillerne ved ikke at give dem tid til at tænke sig om. Deres karakterer har kæmpe vandmasser lige i hælene, som de forsøger at rende fra. Beskriv gangene for dem – de har ikke tid at orientere sig på deres kort – og håb på, at de kan huske vejen ud, når du beder dem vælge hvilken vej, de skal flygte. Husk at det skal hurtigt og presset skal holdes oppe.
- Hvis man er for langsom, bliver man fanget af flodbølgen. Fanget i flodbølgen bliver man kastet hid og did, det meste af tiden under vandet i mørket. Klipper stikker frem over alt, og der er ikke noget at gøre, udover at holde ud. Alle, der er fanget i flodbølgen, tager 6t6 i skade. Hvis de overlever det, bliver de skyllet ud nær mineindgangen eller et andet sikkert sted – og de mangler 2t4 ejendele (som ikke er magiske ting).

### Giftgas

Naturlige gasser har samlet sig i området, de er ikke synlige men giftige og opdages, når det er for sent. Giftgasserne forgifter langsomt ofrene, som begynder at hallucinere, siden mister de bevidstheden og bliver langsomt kvalt. Giftgassen får flammer til at brænde blå, hvilket er en af de få advarsler, eventyrerne får.

- Hvis selskabet har levende lys – fakler, lanterner, stearinlys – vil de bemærke, at flammen begynde at brænde blå. Effekten er i hele rummet, og den kan ikke identificeres som magisk. Efter tre runder inde i lokalet, begynder karaktererne at blive påvirket.
- Alle levende væsner hallucinerer inde i lokalet efter tre runder. De kan ikke mærke, at de er blevet forgiftet – der er ikke noget Resistens-tjek ... endnu. Hallucinationerne kommer i form af, at omgivelserne synes at smelte – klippevæggene begynder at flyde som klægt mangefarvet ler, træbjælker flyder langsomt ud som smat – og langsomt begynder grotten at vippe om på siden, så man tumler ned mod væggene. Karaktererne begynder at tumle rundt havende vanskeligt ved at holde balancen. Men i virkeligheden flyder ting ikke, og

rummet vipper ikke, og hver gang man kigger væk og kigger tilbage på tingene, starter de forfra med at flyde ud, og folk oplever, at rummet vipper i flere retninger; med andre ord hændelserne er ikke konsistente, og når spillerne bemærker det, må de lave Resistens-tjek (vilje) 10 for at gennemskue hallucinationen – og man kan ignorere effekten, selvom man stadig ser den.

- Efter tre runder med hallucinationer begynder man at miste bevidstheden – man begynder at føle sig sløv og tung, og øjnene begynder at lukke sig i. Alle karaktererne skal klare Resistens (Stamina) 12. Hvis det fejler, mister man bevidstheden efter 1t4 runder (mens man stadig hallucinerer). Hvis det er en succes, mister man først bevidstheden efter 1t4+3 runder. Bevidstløse folk kan kun vækkes, når de er ude af området.
- Bevidstløse folk tager 2t6 giftskade hver runde, de befinder sig i området.
- **Note:** Hvis man har en modgift eller kan fjerne forgiftninger, så nulstilles effekten af giftgassen, og det tager den tre runder, inden den igen påvirker folk og begynder at skabe hallucinationer.
- **Dværge og minearbejdere** kan genkende effekten af gassen med et succesfuldt intelligensstjek 14.

### Brandfare

Brandbare dampe, letantændeligt mineralsk gas eller eksplosivt støv har samlet sig i en større mængde. Støvet eller dampene synes harmløse lige indtil de udsættes for levende ild, hvorefter de begynder at brande og derefter spreder sig eksplosivt gennem området.

- Levende ild sprutter og sender gnister ud. Støvkorn omkring flammen antænder med små smæld. Det varer ved i to runder – som er det tidsrum, der er til at slukke ilden i – hvorefter det er som om at selve luften begynder at brænde, og det breder sig ud til et større område.
- Flammeskyen skaber en tung røg, som spreder sig oppe under loftet, mens flammerne vokser som en levende sky i luften og skaber en effekt af at selve luften bryder i brand.
- Efter de to runder er der en sky, som hver runde gør 1t6 ildskade. Skyen vokser 3 meter i diameter i runden, indtil den fylder hele området. Flammerne brænder derefter i fire runder.
- Mens flammerne brænder fylder de hele området med røg, og efter flammerne er udbrændt hænger røgen tilbage. Alle der bevæger sig i området bliver udsat for røgforgiftning – hver runde tages 1t6 skade, men klares Resistens (Stamina) 8, halveres skaden (kreative foranstaltninger giver *fordel* på resistenstjekket).
- Røgen bliver hængende i området i timevis, da der ikke er nogen udluftning.

## Minesektion B – Opholdsrummet

Vælg en af nedenstående at finde.

### Mumificerede minegravere

Skikkelserne ligger som sorte skygger under et tæt lag støv og spindelvæv. Det er ligene af minearbejdere. Deres rådne hud er pergamenttynd og indtørret, alt er indsunkent. Deres blege hud har mistet sin farve, og deres pels er grå af støv. Den indtørrede hud omkring deres snuder har trukket sig tilbage og afslører kæber med lange spidse tænder. De er ikklædt lændeklæder, så det er tydeligt at deres store kroppe er dækket af tæt pels, og de er udstyret med rustne hakker og spader. Dødsårsagen er uklar. Der er ingen tegn på vold.

- Minearbejderne er muligvis omkommet grundet sult, giftgas eller sygdom. Det er ikke tydeligt, men de er faldet omkuld, og deres lig er tørret ind i den tørre luft. Minearbejderne har mærkelige dyretræk, og de ligner grove blandinger af bjørne og mennesker – men vore eventyrere har aldrig set eller hørt om bjørnefolk før.

### Forladte opholdsrum

Spindelvæv dingler dovent fra loftet, tunge af støv, og de mørnede træborde, skamler og bænke er dækket af et tykt lag gråt støv, som hvirvler op i store skyer, når man rører ved det. Mellem de faldefærdige møbler er et lille bundt fakler (4 styk) og en lerflaske med lampeolie.

### Svampehaven

Luften er fugtig, og den er tung af en våd stank af jord og råd. Store dele af klippegulvet er dækket af muld og små pytter, og meget af det er dækket af klynger af svampe. Der er bittesmå hvidlige svampe med blå hoveder, der er lange slanke svampe, der minder om rør, og der er halv meter høje svampe med brede hoveder, som minder om skamler. De vokser overalt på gulvet, de vokser på støttebjælkerne, som de næsten dækker.

- Man kan høste 1t6+3 dagsrationer i svampe. Det tager 10 minutter pr dagsration.
- Mellem svampene nede i mulden er knogler – de er fra menneskelignende væsner (bjørnefolk).

## Minesektion C – Diamanter

De yderste områder er blevet udgravet for længst. Her finder man kun splinter og flis de rå diamanter i væggen. Korridorer, der ender blindt, og rum, der ligger fjernt rummer rå diamanter, som blot skal pilles ud af væggen og tilses af en juveler.

Hver 10 minutter spenderet med at svinge en hakke eller en skovl har 60% chance for at skaffe en rå diamant. Brug tabellen for at fastsætte diamantens værdi.

### 1t10 Diamantens værdi

1-6	1t6 guldstykker
7-8	1t10+10 guldstykker
9	1t20+20 guldstykker
10	50-100 guldstykker

For hver person der arbejder, er der 20% chance for at noget tiltrækkes af støjen. Tjek hver halve time for, om noget lader sig lokke til.

### Minesektion D – Beboere

Minegangene er tomme, men de er ikke uden beboere. Følgende væsner kan mødes i gangene.

#### Spøgelse

Minearbejderne huserer i gangene som spøgelse. Deres bleggrå tågede legemer synes mere tågede silhuetter end åndeskikkelser – de er så gamle, at de er ved at miste deres form og eksistens. De er sikkert spøgelserne efter mennesker. De grå slørede former forsøger at besætte levende væsner for at arbejde videre i minen (resistens (viljestyrke) 10). Hvis man bliver besat, kommer man sig efter 1t6+6 timers hårdt slid; omkring en ligger småsten og brudstykker af klippevæggene, og i det fjerne skramler en minevogn af egen drift (!) væk.

#### Kæmpe edderkop

Den enorme jagtedderkop er ude efter bytte. Dens mål er at tage en fange, bide ofret med sin lammende gift og stikke af med ofret. Edderkoppen har et skjul nede af en sidegang, hvor der er en niche – og nichen er skjult af en stenblok. Edderkoppen vil forsøge at skjule sig i nichen og trække stenblokken med, mens den holder fast i sit bytte.

#### Jordhaj

Det enorme rovdyr har en rede hernede. Bæstet har det underjordiske som sit naturlige habitat, og den har forvandlet et område til sin rede. Her trækker den sit bytte ned og fortærer det. Der er rester af våben og rustninger, men de enorme kæber har smadret det.

Jordhagen jager om natten uden for minerne, men om dagen vækkes den let. Den kan mærke rystelser i klippen og høre lyden af eventyrerne, og de to sanseindtryk vækker den, og den er nu ude og lede efter det bytte, som er kommet til den. Jordhagen vil gemme sig bag en klippevæg og pludselig dukke op, forsøge at gribe eller sluge et bytte og trække sig tilbage til sine rede.

#### Hovedjagende gnomde

En flok gnomde (**1t3+2 gnomde**) er kommet på sporet af eventyrerne, og de har fulgt eventyrerne ind i hulerne. Gruppen forsøger at snige ind på eventyrerne og dræbe dem for at stjæle deres hoveder som trofæer. Flokken angriber fra baghold og forsøger at overraske deres ofre.

## Guldtemplerne

Der er tre templer i dalen, som er bygget ind i bjergsiderne i dalen, og templerne kan ses glimte og skinne på lang afstand, da hvert tempel er dekoreret med guldplader og prydet med statuer af guld. Hvert tempel er simpelt indrettet med få kamre, og når man har set et, har man set dem alle, men hvert tempel har sine egne beboere.

Alle templerne har en aura af at være forladt af De udødelige, som er tydeligt mærkbar.

Det første tempel er Det forladte tempel, som er hjemsted for kryb og kravl og spøgelseser. Det andet tempel er menneskenes tempel, og det tredje er gnoldenes tempel.

### Templerne set udefra

Hvert tempel er et forunderligt skue, der kan ses langt fra, da templernes facader er behængt med plader af guld, som reflekterer solens lys. Bag guldpladerne er de bygget op af tonstunge sten, og passager, som fører ind i mørke kamre.

**Guldpladerne:** Hver plade 50cm x 50cm og nogle millimeter tyk. Den vejer omkring 25kg, og den kan smeltes om til ca. 500 guldstykker. Hvert tempel er beklædt med over 100 sådanne plader. Hver plade er dekoreret med relieffer af abstrakte mønstre – generelt ligner de trekanter, hvis spidser mødes, så de nærmest danner en slags cirkel delt i tre stykker – og mellem mønstrene er motiver:

- Optog af mennesker, der bærer genstande (flere forskellige plader af disse). Ser man på tværs af pladerne ender optøget ved en tronstol.
- En tronstol omgivet af folk med store hjelme
- Præsteskab (folk i lange rober), som lukker hunde ind i kasser
- Folk med store hjelme, som holder deres hænder op foran en flok dyr

Guldpladerne er en enorm skat, og de er lige til at rive fri af templets facade, hvor de er forankret med nogle jernbolte (styrketjek 14; *fordel* hvis man har et koben eller lignende), men hver plade vejer 25 kilo, og de er ikke nemme at transportere. Den største hindring mod at slæbe hele skatten hjem er udfordringen ved at få det transporteret ud af dalen og hjem. Eneste udgang er nede ved Skyggekongens palads. Lad spillerne plyndre hvad de vil, men hold øje med hvor mange plader de slæber og hvordan ved siden af deres rustning, våben og regulære oppakning.

- Forvent at enhver karakter, der slæber på blot en plade, er **tungt lastet** (*ulempe* på fysiske aktiviteter). Stærke karakterer kan muligvis slæbe to førend de er tungt lastede. Snedige karakterer vil bygge vogne eller slæder.

### Templerne set indefra

De tre templer har samme indretning, men generationers beboelse har ændret indtrykket af Efterkommernes og hyænefolkets templer.

## Det hjemsøgte tempel

Templet er hjemsøgt af kryb og kravl, af spøgelse og glemte hemmeligheder. På ydersiden er templet et forunderligt skue til trods for at det er forladt og udstråler en ondskabsfuld kulde.

Bygget ind i bjergvæggens stejle side funkler et tempel af det pureste guld. Tempellets face skinner i solens stråler og kaster et gyldent lys fra sig. Der er ingen tvivl om, at facaden er beklædt med guldplader.

En stor bred marmortrappel fører op til en platform foran tempellets hovedindgang. Statuer på stenfremspring flankerer trappen. Statuerne forestiller mænd og kvinder i lange rober. Mændene og kvinderne har hundelignende væsner ved deres sider. Der er en sælsom tavshed omkring bygningsværket. Der er ingen tegn på beboelse, men I synes at mærke en opmærksomhed blive rettet mod jer, som får de små hår i nakken til at rejse sig; For hvert skridt i retning af guldtemplet kan I mærke gåsehuden sprede sig.

Ude foran templet er der intet liv. Selskabet kan frit vandre op og studere guldplader og statuer.

**Statuerne:** Marmorstatuerne er vejrbidte men stadig velholdte og rige på detaljer. Mænd og kvinder er klædt i samme lange rober, som når dem til knæene. Ved deres sider har de hundelignende væsner – hyæner for at være præcis.

NB. Statuerne findes ikke ved de to andre templer. De er blevet fjernet for længst.

### A0: Tempelgangene

Gangene er fyldt med spindelvæv, og overalt er der rester knogler fra smådyr. På vej gennem gangene har selskabet følgende møde.

Tavsheden brydes høje pibende lyde og talrige kløers kratten mod fliserne. Øjne gløder rødt i lyset fra jeres fakler. Så kan I se flokken. Det er en kæmpe flok af enorme rotter, hver af dem på størrelse med en hund!

Selskabet står over for **12 kæmpe-rotter**. Rotterne er sultne, kan bestikkes med mad, og de kan holdes stangen med flittig brug af ild.

### A1: Tempelsalen: Den væltede statue

En smule lys skinner ind udefra og afslører en stor sal foran jer. På tværs af salens gulv ligger en stor statue med sin forside nedad. Den er omtrent otte meter lang og ligger på tværs som en gigantisk barriere. I den fjerne ende af lokalet piler noget rundt i skyggerne – rotter!

Marmorstatuen forestiller en soldat, som er udstyret med hundehoved. Statuen er bevæbnet med en stok.

**Den klæbrige blære:** Oppe under loftet er en stor, klæbrig, hvid blære. Den hænger syv meter over gulvet og er omtrent 2 meter i diameter. Hvis blæren forstyrres, udklækkes de **stirges**, som er inde i æggesækken. Hver runde kravler 1t4 stirges ud, indtil der er **otte stirges**. De nyudklækkede stirges er sultne men skyr både levende ild og sollys (flygter automatisk fra sollys; fordel på at true dem bort med levende ild).



## A2: Det hellige kammer: Fortidens spøgelser

En stank af afføring og affald hænger i luften. Jeres lys rammer noget, som ligner en rotterede. Der er dyrekogler og afføring overalt herinde.

Kort efter at selskabet er ankommet, finder følgende sted:

I et bemærker et blafrende blå lys fra den fjerne indgang. Ud af mørket kommer en lysende blå skikkelse, som bliver fulgt af yderligere to skikkelser. Skikkelserne bliver mere tydelige, da de kommer nærmere. De er fuldstændig lydløse. De er lysende blå skikkelser, gennemsigtige og blafrende. De bliver tydeligere, som de træder ind i salen.

Skikkelserne er som spøgelser, men de reagerer ikke på eventyrerne, og de kan ikke påvirkes af berøring (som går lige igennem dem) eller af trolddom (kun ting, der kan påvirke lys, kan påvirke dem). Det følgende antager, at spillerne bliver i lokalet og observerer begivenhederne.

Skikkelserne fortsætter ind i lokalet, og i takt med at de gør ting, opstår genstande omkring dem: En skikkelse sætter et kar fra sig, og et spøgelsesagtigt kar og det bord, som karret står på, bliver nu synligt. Omkring skikkelserne, to kvinder og en mand, opstår forskellige møbler og remedier men bortset fra kar og krukker, borde og værktøj, så er mange af de ting, som dukker frem, ugenkendelige. Det ligner en alkymists laboratorium, men det er ubegribelige ting, der arbejdes med. Beskriv for spillerne, hvordan skikkelserne udfører deres sære arbejde, og hvordan et sært lokale er vokset frem for øjnene af selskabet.

En af skikkelserne har en stor bronzetang i hænderne, som hun bruger til at samle en glødende rød krystal op af en mælkehvid beholder. Den røde krystal udsender et blafrende rødt lys, og krystallen føres hen til en glasstatue forestillende et menneske. Med bronzetangen holder hun krystallen op mod statuens ryg. På den modsatte side af statuen har en af de andre skikkelser rullet en hvid kasse med en tremmeåbning op foran statuen. Inde i kassen er et hundeagtigt væsen. Lyset fra den røde krystal stråler gennem glasstatuen og ind gennem tremmerne på det hundeagtige væsen, som begynder at vride sig i smerte. Efter nogen tid fjernes krystallen fra statuen, og den anbringes igen i sin mælkehvide beholder. Inde den store kasse sker der noget. De tre skikkelser samles om kassen, og kun vanskeligt kan I se, at det hundeagtige væsen gennemgår en forvandling. Det ser ud som om den vokser, dens poter forvandles til hænder og fødder, ansigtet ændrer karakter, og den begynder at få menneskelige træk. Så blegner hele skuet, og for jeres øjne forsvinder det hele væk og efterlader jer i mørket igen.

Bemærk, det samme handlingsforløb udspiller sig igen og igen hver gang eventyrerne træder ind i lokalet. Det sker kun hvis tænkende, levende væsner træder ind (dvs. ikke umælende dyr eller dødnige gør det).

## A3: Tjenestefolkenes gemak: Mumificerede tjenestefolk

Passagen fører jer ind i et støvet kammer. Alt er dækket af et gråt lag støv, som rejser sig i små hvirvler, da I dukker op. Rundt langs væggene kan I se skikkelser ligge. Det er mennesker i simple klæder. Deres hud er grå-sort og indtørret. Mellem dem er skinnende blanke bronzeværktøjer, som synes urørte af støvet. Overalt i støvet kan I se spor af rotter, men ingen af dem rører ved ligene.

Ligene udstråler ondskab. Hvis ligene forstyrres eller hvis man samler bronzeværktøjerne op, vågner ligene op. Der er **seks mumificerede tjenere** – de synes alle at være mumificeret naturligt i den tørre luft. Dødsårsag er uklar, men deres hænder er sortsvedne.

**Bronzeværktøj:** Der er tre tænger, to stokke og fire stænger med skåne for enden. Værktøjerne er en meter lange, de skinner blankt, som var de netop blevet poleret. Hvert værktøj er 4 guld værd. Værktøjerne er giftige (hver dag man har remedierne, skal man klare Resistens (Stamina) 8. Hver gang det fejler, mister man 1t2 udholdenhedspoint; pointene heles med 1t4 point om dagen efter to dage, hvor man ikke har været i kontakt med remedierne; omkommer man, ender man som et mumificeret lig).

#### A4: Sidekammeret: Støv og skidt

Passagen fører jer ind i et lille kammer. Gulvet er dækket af ødelagte krukker, og mellem skårene ligger rottelort spredt. Fra loftet dingler spindelvæv dovent.

Lokalet er tomt.

#### A5: Præsternes kammer: Hævnen fra graven

Trappen fører ned til større rum. Med jævne mellemrum er der sorte glassøjler, som holder loftet oppe. Et sted inde mellem dem kommer et dæmpet blå lys.

Hvis eventyrene fortsætter inde i lokalet:

Det dæmpede blå lys kommer fra noget, som ligner sarkofager med glaslåg – der er to af dem. Lyset kommer inde fra glaslågene. Under hver af dem er en skikkelse, der ser ud, som om vedkommende sover. I den ene kiste ligger en kvinde med ravnensort hår i en hvid robe, og i den anden kiste er en kvinde med kort rødt hår.

Udover søjlerne og sarkofagerne er rummet tomt.

**Søjlerne:** Hvis de sorte glassøjler smadres, begynder sten at falde fra loftet (1t6 skade), og hvis mindst tre søjler ødelægges, kollapsede loftet (8t8 skade, hvis man fanges under klippeblokkene), gulvet fra salen ovenover falder ned.

**Sarkofagerne:** Sarkofagerne er af sten beklædt med kobberplader med indgraveringer i form af komplekse netværk af tråde. Fra indersiden af sarkofagen udstråles et blåligt lys fra den flade, som skikkelserne ligger på.

Hvis man forsøger at løfte låget eller slå det i stykker (hærdet glas, ekstraordinært svært at slå i stykker), vågner skikkelsen pludselig til live, og med et panisk udtryk i øjnene signalerer, at låget skal lades være. Hvis låget fortsat åbnes eller ødelægges, slippes en blæst løs, og imens rådnere liget bort på få øjeblikke, mens det vrider sig i smerte – og en **spøgelsesagtig ånd** strømmer fra munden.

**Ånden** vil forsøge at besætte et levende væsen og vende tilbage til sarkofagen og fortsætte sin hvile (hvis glaslåget er knust, regenererer det langsomt). Ånden er ikke interesseret i at kommunikere, blot at have et legeme, som den kan søge hvile i.

## Efterkommernes tempel

Menneskene i dalen kalder sig 'efterkommerne', og de er arvingerne efter Skyggekongens tjenere. De holder resterne af deres samfund i live ved at genfortælle deres historier og forskanse sig mod gnoldene, mens de har en smule landbrug og jagt. Det er et hårdt liv, og efterkommerne er et døende folk.

- Efterkommerne kalder sig navne som Ældstefader, Klippestolt, Hjertevarm, Græsjager, Pælevogter osv. Navnene får de tildelt efter deres gerninger, og de skifter dem nogle gange i løbet af deres liv.
- Efterkommerne er ikke organiseret i familier. I stedet udpeges store børn og teenagere til at stå for opdragelsen af de yngste. De ældste i samfundet vedligeholder Efterkommernes minder gennem historiefortælling.

Sekvensen med efterkommerne er ikke en udforskning af huler eller kamp, men en introduktion til nogle allierede og nogle af dalens mysterier. Karaktererne kan slå lejr her i sikkerhed, få nye forsyninger, og de kan endda erstatte faldne karakterer med lokale.

### Hvad efterkommerne ved:

- **Gnoldene:** Hyænefolket er vores fjender. De trængte ind i dalen, guidet af templernes forræderiske præster, som ville tage Skyggekongens magt. Hver nat er de ude og jage med deres hyæner, og de forsøger at røve menneskene for tage dem tilbage til deres lejr og æde dem. For tre dage siden røvede de fire efterkommere, som sikkert er blevet ædt nu.
- **Udveje:** Skyggekongen lukkede dalen med sin giftige tåge, som omgiver dalen. Oppe ved Skyggekongens palads skal der være en udvej, men man risikerer at blive dræbt af hyænefolket på vejen derop – det er bedre at blive her bag palisaderne og være i sikkerhed.
- **Andre rejsende:** For nogen tid siden, omkring en måned siden, kom en rejsende gennem dalen, som kaldte sig **Vibius**. Han sagde, at han kom udefra, og at han ville drage til Skyggekongens palads for at finde en udvej. Han overtalte kvinden Vidjestærk til at følge med sig med løfter om at hun sammen med ham ville undslippe dalen – vi håber og forestiller os, at de fandt en vej ud af dalen; *Efterkommerne spørger derefter om de har mødt Vibius og Vidjestærk – og Vibius har vore eventyrere mødt, og Vidjestærk kommer de til at møde.*
- **Den grå bane:** Det er vejen til Skyggekongens palads, men den er blevet forbandet af præsterne, inden de døde. Den grå bane deler dalen, og den er farlig at krydse. Man bliver syg og dør af det – medmindre man er en af gnoldene.
- **Spædbørnene:** Vi ved ikke, hvor de kommer frem, men vi tager os af dem og opflasker dem. Vi tror, det er dalens ånder – vore forfædre – som genfødes. Vi er vores forfædre genfødt.

## Templet

Bygget ind i bjergvæggens stejle side funkler et tempel af det pureste guld. Templets face skinner i solens stråler og kaster et gyldent lys fra sig. Der er ingen tvivl om, at facaden er beklædt med guldplader.

Foran templet er en palisade. Den løber fra bjergvæggen og ud foran det gyldne tempel i halvbue over til den modsatte side af templet. Palisadens stolper bærer irrede kobberspidser, og midt i palisaden er en port. På den anden side af porten kan ses en stor, bred marmortrappe, som fører op til en platform foran guldtemplets hovedindgang.

Inde på den anden side af palisaden er **4 menneskekrigere**, som vogter over palisaden. De har en tromme til at slå alarm på. Vagterne kender kun hyænefolket som fjender, og de betragter ikke-hyænefolk med mistanke men også som potentielle allierede. Kriegerne lukker gerne folk ind, som ikke er fjendtlige eller i selskab med hyænefolket.

På den anden side af palisaden er jorden opdyrket. Der er marker og haver med forskellige spiselige planter. Et par indhegninger indeholder kaniner og gæs.

**Velkommen til:** Vagterne bruger deres tromme til at tilkalde folk, og en flok af de lokale kommer ud fra markerne og fra templet for at tage imod eventyrerne. Det er en uvasket flok med irrede kobbervåben og ikklædt simple skindklæder. Ud fra flokken træder en kvinde, som præsenterer sig som **Klippestolt**, og hun byder selskabet velkommen:

- Hvem er I? Hvor kommer I fra? Det er sjældent, vi får gæster.
- Vi kalder os selv for 'Efterkommerne'. Vi har boet her i generationer siden vore forfædre blev forrådt af præsteskabet og rendt over ende af dyrefolket.
- I er vore gæster. Kom med inden for og mød vore ældste.

### B1: Tempelsalen: Efterkommerne

Fakler på væggene lyser salen op. Luften er tung af røg og menneskelugt. Gulvet er dækket af skind, og det ligner mange mennesker sover herinde. Midt i rummet er en stor træstolpe, som fortsætter op til loftet. Træstolpen er rødmalet og fyldt med udskæringer.

Herinde er en flok på **20 mennesker** i alle aldre, herunder en gammel mand med et stort skæg, som halter og bliver støttet frem af tre store børn, det er **Ældstefader**, som holder liv i Efterkommernes minder ved at genfortælle deres historier, og han er ved at oplære de tre børn til at overtage, når han går bort. Ældstefader byder selskabet velkommen, inviterer dem til at blive boende, og han deler hjertens gerne sine fortællinger med selskabet, mens han håber på, de vil fortælle, hvorfra de kommer.

**Efterkommernes fortælling:** Ældstefader fortæller om tegningerne på den blodige totempæl, som er indskrevet og tegnet med deres forhistorie, som de bedst kender den. I generationer har de fortalt den for hinanden for ikke at glemme deres ophav.

*Vore forfædre tjente under Skyggernes konge i generationer, og Skyggernes konge beskyttede dalen og holdt fjender ude. Livet dengang var godt. Vi dyrkede landet, og det var frodigt. ... .. Imidlertid blev Skyggekongen forrådt af sine præster, der af grådighed havde vendt De udødelige ryggen, og de lod hære af bestialske dyrefolk invadere dalen. Inden det var for sent lukkede Skyggekongen dalen med sin giftige tåge, som har beskyttet dalen mod yderligere indtrængere, men en lille flok, som præsteskabet havde bragt ind, var nu løs i dalen. De dræbte Skyggekongen, og de begyndte at myrde*

*dalens beboere. I generationer har dyrefolket og menneskene været i krig, men menneskene står svagere og svagere, som tiden går.*

### B2: Det hellige kammer – Alteret

Jeres lys reflekteres fra alskens vinkler som dansende stjerner. Overalt hænger snore fra loftet og langs væggene med glasstykker og spejlfragmenter. Midt i lokalet står et bord dækket af skind, og i sorte stenskåle på bordet er frugter.

Herinde samles efterkommerne til religiøse ceremonier for at få velsignet deres marker og beskyttet til hjem mod indtrængere.

Skjult under skindene er en hvid kasse med en tremmeåbning i den ene ende. Den hvide kasse er beskidt og lavet af et ukendt, blødt med hårdt materiale. Konfronteret med kassen fortæller efterkommerne, at de har en tradition fra de ældste tider, at dyrefolk, som de fanger skal indespærres i kassen – og det gør de som en del af deres ceremonier inden de henretter fjenden som offergave.

### B3: Tjenestefolkenes gemak

Luften er tung af menneskelugt. Gulvet er beklædt med skind og pelse, og det ligner en slags sovesal.

Om natten samles en masse af efterkommerne for at overnatte herinde.

### B4: Sidekammeret – depot

En masse flettede kurve og lerkrukker er stablet op herinde.

Lerkrukkerne indeholder drikkevand. Flettekurvene indeholder korn og såsæd.

### B5: Præsternes kammer – værksted og soveplads

Sorte glassøjler reflekterer lyset fra adskillige fade med brændende kul. Luften er tung af røg og varme. En flok børn render rundt og leger, mens nogle ældre er i gang med at slibe metal, hugge flintesten til og garve skind.

Efterkommerne bruger lokalet som værksted og soveplads. Der er typisk 8-20 mennesker i forskellige aldre herinde.

### Scene: Et nyt barn

Om natten er der pludselig støj. Vagterne ved palisaden har hørt gråd uden for murene, og man går straks i gang med at samle en bevæbnet ekspedition. Der er iver og spænding mellem børnene. Da ekspeditionen går ud i natten – eventyrerne er velkomne til at deltage – finder de et spædbarn liggende på en stenblok et lille stykke ude fra palisaderne. Ekspeditionen samler barnet op, trækker sig tilbage til sikkerheden bag murene, og derefter fejrer 'Efterkommerne' at de har fået et nyt barn, og Ældstefader skal udpege, hvem der skal være ansvarlig for barnet.

- Scenen er et oplæg til at uddybe detaljerne om livet i dalen og give spillerne en mulighed for at undre sig over, hvorfra Efterkommerne kommer. Selv ved de det ikke.

## Guldtemplet – Hyænefolkets boplads

Gnoldene eller hyænefolket har indrettet guldtemplet til deres bolig. Stedet er svinsk og uhumsk. De vilde gnolde misvedligeholder stedet. Templet er hjemsted for en større flok, men typisk er kun 10-20 gnolde hjemme af gangen fordelt i lokaler og gange. Resten er ude og jage, enten i dalen eller hinsides dalen.

### Hvad gnoldene ved:

- **Efterkommerne:** De har altid været i dalen. Vi jager og spiser dem.
- **Gnoldene:** Dette har altid været vores hjem, siden de hjelmklædte præster viste os dalen. Vore forfædre er afbilledet på de store statuer rundt om i dalen, dengang var de undertrykt af menneskene, men nu er vi frie og vilde.
- **Udveje:** Den eneste vej er gennem tågen. Vi tåler tågen, det gør mennesker og efterkommerne ikke.
- **Andre rejsende:** Vi har ikke set andre rejsende. Hvis vi havde, havde vi spist dem.
- **Den grå bane:** Det er giftig jord. Den er forbandet, og man bliver syg af den, hvis man rører for længe ved den.
- **Spædbørnene:** Vores hunner sætter kuld i verden. Nogle i kuldet er vore småbrødre, andre er som os, og nogle er som menneskene. Dem giver vi i natten til menneskene, så de kan opfostre dem, og vi siden kan æde dem.
- **Paladset:** Det sted er forbandet. Vi går ikke derhen. De hjelmklædte præster væltede ondskabens fyrste og begravede det hele i tåger for at befri os.

### Generelt for templet

Templets ydermure er beklædt med guldplader ligesom de andre templer. Pladerne er ikke vedligeholdte, så mange steder vedbend ved at vokse hen over pladerne, og snavs har sat sig dæmpende templets udsmykning. Templet er mindre prangende end de andre, men det er stadig rigt på enorme mængder af guld. Indenfor er templet dunkelt, men ikke helt mørkt. Der er bål eller stearinlys nogle steder, og andre steder siver lys gennem åbninger, hvor templet så småt er faldet sammen. Eventyrerne har kun brug for lys, hvis de vil se nærmere på detaljer.

### C0: Vagtposten

På klippefremspringet foran templets indgang kan I se tre hyænefolk sidde. De er bevæbnede med spyd, og de ser henslængte og sløve ud. På væggen bag dem mellem to plader af guld hænger et signalhorn på en krog.

**Tre gnolde** er udstationeret til at vogte templets indgang. De keder sig og halvsover på vagten. På væggen bag dem er en krog, hvor der hænger et signalhorn. At snige sig ind på de sløve vagter kan gøres med *fordel*.

### C1: Tempelsalen

Luften er tung af røg og duften af frisk stegt kød. Lyden af lystigt dansende flammer ekkoer mellem væggene, og de får lange skygger til at blafre. Over bålet er stegespid. Ikke langt derfra hænger et metalbur i et reb – mellem tremmerne kan I se folk sidde fanget. Rundt om på gulvet er skind og pelse, som ligner sengelejer. På nogle af dem sidder gnolde optaget af forskellige ærinder.

Salen er samlingsplads for gnoldene. De sover og spiser her, fejrer deres sejre og gør deres ofringer til deres rædselsvækkende Udødelige. Der er altid **1t8 gnolde** herinde optaget af forskellige gøremål – sove, æde, plage fangerne, tilse byttet over bålet. Hver halve time kommer og går nogle af

gnoldene (1t6-3). Nær daggry samles det meste af flokken for at sove, og om formiddagen vågner de igen for at bevæge sig ud på forskellige ærinder.

**Bålet:** Et stort blussende bål, som konstant holdes ved lige med en stabel brænde. Over bålet er stegespid, hvor bytte (vildsvin, hjorte, mennesker) steges, og duften fra kødet spreder sig gennem området. Typisk er det alt for sent, man opdager, hvorfra kødet kommer – medmindre nogle af gnoldenes fanger når at advare folk.

- **Kamp:** Gnolde vil forsøge at vælte modstandere ind i bålet; stunt manøvre – lav et angreb mod modstanderen; Hvis det er succesfuldt, skal ofret klare et balance-tjek 12. Hvis det fejler, vælter ofret ind i bålet og tager 2t6 ildskade. Fanget i bålet skal ofret forsøge at undslippe, og der er 40% chance for at ofret antændes og automatisk tager 1t6 skade hver runde; ude af bålet kan man med et behændighedstjek 10 slukke ilden (andre kan assistere; +4 bonus).

**Buret:** Hængende i et reb, som løber gennem en ring i loftet og er fæstnet ved gulvet til en ring i væggen. Tremmeburet er trangt, og indeholder **4 mennesker**, som holdes som fanger. Gnoldene hygger sig nogle gange med at drille og plage deres ofre (hvilket distraherer gnoldene; *fordel* på at snige sig ind på eller forbi).

- Fangerne kan hjælpe i kamp ved at sætte deres bur til at gynge frem og tilbage. På et dramatisk tidspunkt, hvor en gnold er ved at hugge en karakter ned, kommer buret pludselig svingende gennem lokalet slyngende gnolden væk.

### C2: Det hellige kammer: Gnoldenes blodige trofæer

Luften er tung af blod og svirrende fluer. Fire skikkelser står herinde på sokler. Det er marmorstatuer med huden fra mennesker udspændt over marmoret. Deres hoveder er udskiftet med primitive hoveder af skind og ben formet til at forestille hundehoveder. Ved foden af hver sokkel er en sort glasskål fyldt med blod. I blodet flyder hjerter rundt. På soklerne er en inskription skrevet med blod: 'Udfrierne'.

Oprindeligt er det marmorstatuer af mennesker i rober, men de er nu beklædt med menneskehud og udstyret med hundehoveder, så de forestiller 'de oprindelige udfriere' som befriede gnoldene fra deres slaveliv under menneskene.

### C3: Tjenestefolkenes gemak: Hyænernes kammer

En stank af blod hænger i luften. Den blander sig med lugten af dyr og gammel halm. Centralt i rummet er fire blodige menneskelig, som hænger fra kroge i loftet. Deres blod og indvolde er dryppet ned i baljer på gulvet. Fra en indhegning i det ene hjørne kan I se og høre ivrig bevægelse fra en flok hunde-lignende væsner, der piver højlydt, da de ser jer.

Salen anvendes af gnoldene til at slagte deres bytte, og rester bliver givet til hyænerne, som bor i kammeret.

**Ligene:** Fra krogene hænger fire opsprættede menneskelig. Deres indvolde hænger og dingler fra flænger i mavesækken. En del af væltet ned i baljerne under ligene, hvor blodet fra dem også har samlet sig. Luften er tung af fluer. På en skammel er blodige knive.

**Indhegningen:** Lavet af flettede vidjer og fyldt med ildelugtende strå og knogler bidt i stykker. 8 hyæner opholder sig i indhegningen, pænt opdragede til at være derinde, men indhegningen kan

ikke holde dem tilbage, hvis de vil ud. Hyænerne piver og japper højlydt, når de opdager folk, hvilket kan tiltrække opmærksomhed – medmindre man kaster foder ind til dem.

- Hvis hyænerne ikke tier, så tiltrækker støjen fra dem 1t3 gnoide.

#### C4: Sidegemak

Et lille kammer. Gulvet er dækket af brudstykker af marmor, der ligner rester fra statuer.

Resterne af marmorstatuer. Brudstykkerne er stenhoveder forestillende mennesker samt ituslåede statuer af hyæner. Statuerne har tidligere stået ude foran templet.

#### C5: Præsternes kammer: Gnoide-hunners rede

Rummet er dæmpet oplyst af stearinlys, som er anbragt rundt omkring på stenhylde. Udsynet i rummet er begrænset af sorte glassøjler. Fra et sted i det dunkle mørke høres puslen, og I kan høre små pivende og hvinende lyde, næsten som om der er hvalpe herinde.

Herinde er to reder eller sovepladser af skind og pelse, som dækker et område af gulvet. I begge redepladser er en kvindelig gnoide med sine børn. De ligger under skind, og hver af dem har en flok børn. De fleste er gnoide spædbørn, men et par stykker er hyæne-unger og menneske spædbørn, som roder fredeligt rundt mellem hinanden og leger og søger til gnoidehunnerne for at amme. Mødrene skelner ikke mellem de tre grupper af børn, men behandler dem ligeligt.

- Alle børnene er født af hunnerne. Det påstår de hårdnakket, og der er ingen andre tegn på, hvorfra børn og hvalpe er kommet. Der er ingen hyæner, som for nyligt har været drægtige, og der er ingen nyligt gravide menneskekvinder.

**Scene:** Mens eventyrerne er ved at udforske rummet eller skjuler sig, måske mens de kigger ind af en åbning, dukker fire gnoide op. Anføreren er Krezzark, som går hen til den ene hun, Ruhfa, og fortæller hende, at hun snart vil blive skilt fra sine børn. Hun argumenterer for, at det er for tidligt, og Krezzark nævner, at menneskebørnene skal gives til menneskene, og 'lillebrødrene' skal op til løbegårdene. 'Men de er mine børn', hylter Ruhfa.

Beboerne i dette lokale kan være lidt en udfordring for spillerne. Gnoide-hunnerne er formelt fjender af dalens mennesker og af eventyrerne, men de kæmper kun for at forsvare deres afkom, og deres afkom er hjælpeløse uden deres mødre.

## Skyggekongens palads

Den grå vej fører selskabet ned til Skyggekongens palads, hvor det meste er styrtet sammen, men tronsalen er blandt de få ting, som endnu står. Fra tronsalen kan man også finde vejen ud af dalen igen.

#### At skærpe situationen: Forfulgt

Eventyrerne er på vej til paladset, som indeholder deres eneste mulighed for at undslippe dalen. Måske bærer de på kilovis af guld og rå diamanter, måske har de et optog af efterkommere med sig, måske er de blot alene og hurtige til bens? Det er et godt tidspunkt at højne spændingen på ved at have hyænefolket dukke op i det fjerne og forfølge eventyrerne.

Hyænefolket fungerer som en slags tidspres på eventyrerne. Der er ikke god tid til at nå paladset, og hvis man er optog af folk og/eller lastede med skatte, så er situationen forværret. Brug hyænefolket til at sætte spillerne under tidspres. De har ikke god tid længere til at planlægge deres færd, og de er nødt til at skynde sig, hvis de ikke vil indhentes af bander af hyænefolk.



- Det begynder med de skingre jagtkald, der næsten lyder som dæmonisk latter. De kommer flere steder fra og ekkoer mellem bjergene. Selv eventyrerne ved, at det er hyænefolket, som er på jagt, og som kommer efter dem.
- Så begynder små grupper af hyænefolk at være synlige i horisonten. En gruppe eller to er til at håndtere, men gruppe nummer fire, fem og seks bliver hårde kampe for eventyrerne, og grupperne vokser talmæssigt i størrelse i takt med, at eventyrerne kommer tættere på paladset.

*Det er vigtigt at få signaleret til spillerne, at det ikke er realistisk at stoppe op og kæmpe mod de mange hyænefolk. Et par grupper vil kunne bekæmpes, men for hver gang man stopper op for at slå, kommer de andre grupper nærmere, og de er talmæssigt større.*

- Hvis eventyrerne holder et rask tempo, hvilket inkluderer at de ikke er *tungt lastede*, kan de nå frem til paladset tids nok til at udforske stedet en smule inden de første bander af hyænefolk ankommer.

## Paladset

Paladset er et besynderligt sted. Det er halvt virkeligt og halvt uvirkeligt fanget på grænsen til skyggeriget. Det meste af paladset er i et tåget grænseland, som eventyrerne ikke kan komme til – og forfulgt af hyænefolk har de ikke tid at studere paladset grundigt. I stedet for at udforske stedet, gælder det om at finde udvejen, som befinder sig i tronsalen.

Forude knejser en majestætisk bygning med tårne og spir. Det er et mægtigt palads, og der er en stor port, som står på vid gab. Det meste af paladset er bygget hvide sten, som glimter og funkler i solens skær, men det er som om at det prægtige bygningsværk er ved at blive opslugt af skygger. En mærkelige sort dis har opslugt paladset fløje og de yderste af spirene, og det ser ud, som om at den sorte dis langsomt opsluger paladset, som en dag vil være helt borte – men det ikke i dag eller i morgen.

Foran paladset kan I se det grå bånd, som deler dalen i to fører helt op til paladset, hvor det breder sig ud til en stor plads foran paladset. Området er åbent, men der hænger en sær tavshed i luften omkring hele området. En tavshed, som bliver afbrudt af de skingre jagtskrig fra hyænefolket fra et sted bagude.

Selskabet er nødt til at krydse et område af den grå plads, som er lige så giftig som den grå bane, men hvis man løber, kan man nemt krydse den uden at blive ramt af ubehagelige effekter.

Yderområderne af paladset er ved at blive opslugt af skyggeriget, som hænger som en sort dis om bygningen. Disen spreder sig langsomt men om en generation eller to vil paladset være blevet opslugt. Træder man ind i disse områder er man fortabt, strandet i Skyggeriget, som er forporten til Dødsriget. Kun hvis spillerne beslutter sig aktivt for at træde ind i Skyggeriget, vil det ske, og inden da kan man mærke den ubehagelige kulde, som den sorte dis udsender.

Selve paladset er bygget af en slags hvidt marmor, som er rig på guldstøv, som er blevet indlejret i stenene (hvert kilo sten er 5 guld værd, men det tager tid at banke sten løs af paladset, tid som selskabet sandsynligvis ikke har).

En tung stilhed hviler over stedet. Skyggerne er lange og mørke, og de opsluger ekkoet fra jeres skridt, som I passerer hen over paladsets hvide marmorgulve. Ligesom udenfor er paladset opførte af smuk hvid marmor, som glimter gyldent i jeres faklers lysskær.

Inden for porten er en lang, bred hal, som strækker ud i det fjerne. Først et godt stykke nede af hallen kommer sidekorridorer. Uanset hvilken eventyrerne kigger nedad, ender korridorerne altid med at forsvinde i den samme skyggefyldte sorte dis, som også opsluger paladset udenfor.

Hallen I passerer ned gennem er fuldstændig tyst. De eneste lyde, I kan høre er jeres støvskridt mod marmoret. Et stykke nede når I til en sidekorridor. Da I kigger ned af den, kan I se, at den er opbygget af samme hvide, guldfunklende marmor, som hallen I er i, men et stykke ned, hænger en sort dis, som opsluger gangen i et slags skyggelandskab. Jeres observationer afbrydes, da I bagude kan høre de skingre jagtkald fra hyænefolket. Deres kald når paladset og ekkoer op gennem gangen til jer.

Hvis man bevæger sig ind i den sorte dis, er man fortabt. Gør spillerne opmærksom på det, hvis de beslutter sig for at gå ind i det. Eventyrerne bliver stadig forfulgt af gnoldene, hvis jagtkald de kan høre ind i paladset. Brug det til at holde tempoet oppe.

## Tronsalen

Færden gennem paladset ender her. Tronsalen rummer udgangen fra dalen, og det er her, at eventyrerne risikerer at blive indhentet af gnoldene, hvis de er for lang tid om at finde ud. Udfordringen ved udgangen er, at man skal risikere endnu en underjordisk flod for at komme ud, ligesom man kom ind, og vejen ud gør det svært vanskeligt at få nogen skatte med sig – så hvis det er lykkedes eventyrerne at slæbe rådiamanter fra minerne eller guld fra templerne med sig, så står de til at måtte opgive det her.

Hallen munder ud i en stor sal, der er dæmpet oplyst. Hele vejen rundt kan I se sorte stenskåle på murene, hvorfra der kommer et varmt, gyldent, næsten honningfarvet lysskær, og som afslører for jer at salen er kæmpemæssig. Der er over 20 meter til loftet, som det dæmpede lysskær knap nok formår at oplyse. Bagerst i salen er en statue, som når helt op til loftet. Statuen forestiller en skikkelse iført en flagrende robe, og ansigtet er skjult bag en stor metalhjelm udstyret med en slags metalgevir. Statuen har sin højre arm fremstrakt ligefrem, og hånden vender sin enorme håndflade ned mod gulvet. Ved foden af statuen er en forhøjning, hvorpå er en tronstol, hvor der sidder en skikkelse iført en tilsvarende hjelm. Ude på gulvet mellem jer og platformen med tronstolen er noget, som ligner to store glasæg. Glasæggene er store nok til, at de kan rumme et voksent menneske, og I bemærker, at de er lige under statuens udstrakte hånd, som er måske 15 meter over gulvet. Mellem jer og de to glasæg er en stor metalcirkel i gulvet; cirklen er omtrent 3 meter i diameter, og den kan tilsyneladende åbnes, for midt ned gennem cirklen er en sprække på et par centimeter. Sprækken holdes åben af nogle metalstænger.

**Statuen:** Skikkelsen og hjelmen er set flere gange før. Det usædvanlige er den fremstrakte arm med håndfladen, som vender nedad, og som er lige over de to glasæg.

**Glasæggene:** De to glasæg har en hængsler og kan åbnes. Lige nu er de tomme. Hvis to levende væsner anbringes i glasæggene og lågene lukkes, vil et kraftigt hvidt lys fra håndfladen bade de to æg i et intenst lys. Imens lyser visiret på statuens hjelm – og på alle andre hjelme af samme type op med et rødt lys – og efter nogle sekunder blegner al lyset bort. De to æg er tomme, men mellem dem på gulvet er nu et spædbarn, som er en hybrid af de to væsner.

**Platformen med tronstolen:** Platformen er lavet af sort marmor, som funkler grønt. Tronstolen er af grøn marmor med sorte og hvide vener. Armlænene på tronstolen er udskåret med hunde- og bjørnehoveder, og på toppen af tronstolens ryg er en udskæring, som forestiller statuens metalhjelm (og dens visir lyser også rødt, når glasæggene aktiveres).

**Skikkelsen:** På tronstolen sidder en skikkelse hensunket. Det er det rådnende lig af Vidjestærk – ud fra Efterkommernes beskrivelse kan eventyrerne nemt genkende hende. Hun er iført Efterkommernes traditionelle, simple klæder, og hendes hoved er skjult af den store metalhjelm, hun bærer. Dødsårsagen er uklar – hun blev drænet for livskraft, da hun brugte tronstolen og hjelmen til at åbne porten i gulvet.

- **Hjelmen** er tung og mærkelig at røre ved – ens fingre begynder at snurre. Hjelmen dækker hele hovedet, og man kan se ud gennem et rødt, rektangulært glasvisir. Tager man den på, kan man se gennem det røde glas – og hvis glasæggenes kraft aktiveres, kan man observere transformationen uden at blive blændet.
- Hjelmen er fortryllet, og gennem dens visir kan man se den trolddom, der er i tronsalen. Man kan se forvandlingsmagien samlet i statuen som en serie af mystiske trolddomsruner, som ingen troldfolk før har set, man kan se forvandlingsmagien i de to glasæg, og man kan se port-magien i porten i gulvet. Hjelmen er 100 guld værd.

**Porten i gulvet:** Cirklen i gulvet kan glide fra hinanden, og lige nu er den ikke lukket helt i, at det par metalstænger sidder i vejen. Disken er omtrent 15 centimeter tyk. Nede gennem sprækken kan mærke se et stort hulrum, og man kan mærke en kold frisk luft samt ane lyden af en svag buldren.

- Porten kan tvinges op, hvis man kan samle 60 styrkepoint (f.eks. fem karakterer med hver 12 i styrke kan tvinge porten op), men hvis porten ikke konstant holdes åbne, glider den i igen, og den vil med sin store styrke nemt klippe ting over eller bøje metalstænger. Skal man igennem ved at tvinge den op, skal det hurtigt med at hoppe ned, ellers bliver man fanget over jorden eller i værste fald klippet over af lemmen (den gør 3t10+20 skade).
- Porten kan åbnes, hvis man tager hjelmen på. Iført hjelmen kan se portmagien, og man kan manipulere på den. Det kræver et visdomstjek 12 for at få kontrol med porten; hvert forsøg succesfuldt eller ej, dræner brugeren for 1t8 livspoint. Hvis porten åbnes, er den åben i 30 minutter, eller indtil man bruger hjelmen til at lukke porten igen. Hjelmen kan kun påvirke porten, så længe man kan se porten.

**Nede under porten i gulvet:** Luften er frisk og kølig, og der er en smult fugt i luften. I det fjerne høres en dæmpet buldren. Porten åbner til en skakt, som er 6 meter dyb (fald gør 2t6 skade), og der er en metalstige monteret i væggen (hvis selskabet har åbnet porten med tvang, vil de ikke have tid at bruge stigen til at komme ned).

Ved skaktens bund er en korridor, som efter 10 meter ender i en platform. Platformen hænger over en underjordisk kanal, som koldt vand skyller af sted i. Der er ingen udgang eller lys at se. Der er kun at tage en chance og kaste sig ud i vandet.

Kanalen er ti meter bred og fem meter dyb. Den kraftige strøm griber enhver, som ikke er lastet for tungt, og snart føres man hid og did i mørket og det kolde vand i et ubestemt tidsrum, indtil man pludselig tvinges under vandet, og efter 10 gysende kolde sekunder under vandet, ændrer strømmen sig, og der dukker et dæmpet lys op. Man er på bunden af en kunstig dam efter at være kommet ud af en underjordisk kanal. Her kan eventyrerne stige til vejrs og komme op til overfladen.

De er nu langt væk fra paladset og den mystiske dal og dens indbyggere. De aner ikke, hvor i ødemarken de er, og det tager dem tre dages vandring, førend de får landkending og yderligere fire dage førend de er hjemme ved fæstningen igen.

- Når først eventyrerne er i vandet, er det mest blot at beskrive den sidste tumultariske færd, som er mindre voldsom end vejen ind, men lige så forvirrende og uklar. Når de kommer i land, er det også blot at beskrive vejen hjem – der er ingen grund til at spille hjemrejsen, medmindre I har god tid. Når eventyrerne er kommet hjem, kan du uddele eventyrpoint for færden.

**Fjenden ankommer:** Når først spillerne umiddelbart har fået undersøgt området og er blevet bekendt med, hvad salen rummer, er det tid, at fjenden dukker på. Eventyrerne kan høre, at gnoldene er nået frem til paladset og er passeret gennem porten. De er varsomt på vej ned mod tronsalen. Spillerne er nødt til at under tidspres at beslutte sig for, hvad de vil gøre herfra.

Gnoldene kommer i små grupper af tre til fem stykker, som forsigtigt sniger sig ned af hallen, og de tager dækning i sidekorridorerne om nødvendigt. I praksis betyder det, at hvis nogen når frem til tronsalen, inden eventyrerne er undsluppet, så bliver eventyrerne angrebet af **1t3+2 gnolde**, hvorefter der går nogle runder, førend den næste gruppe kommer. Antallet af fjender er stort (faktisk alle dem, du skal bruge), og det er kun et spørgsmål om tid, førend eventyrerne bukter under eller er nødt til at flygte.

## Appendiks: Vibius' journal

En bunke slidte, håndskrevne noter holdt sammen mellem to udskårne træplader. Papirerne er nussede, vandskadede og forrevne. Der mangler tydeligvis flere sider af det samlede dokument, og flere steder er der huller i selve siderne, som gør dem svære at tolke.

En sektion af teksten beskriver rejseruten fra Fæstningen til floden Vaadskyl. En anden sektion er nedenstående:

*Tigrus har hyret os en guide, som kan føre os til Fyrstens dal. Hun ved ikke, at der er templer af guld i dalen, men hun kender det pas, som fører ind til dalen. Barisus beskrev det ud fra de gamle krøniker, og hun kunne genkende det.*

*Vi fulgte vores guide for fem dage gennem ødemarken. Carew er fåmælt som hinterlændinge altid er, men hun kender ødemarkens farer, og hun førte os sikkert forbi en flok trolde, der var i gang med at fortære en flok vildsvin. Efter tre dage var vi ude af skoven, og herfra begyndte den hårde del af færdens. Den førte os op i bjergene, hvor vi måtte kæmpe med at forcere det ujævne terræn. [...]*

*Fra vi nåede Vaadskyl gik det nemt. Carew førte os op til det, som hun kalder 'Dødens pas'. Det er et bjergpas, som fører ind til Fyrstens dal. Ifølge Barisus' optegnelser, så ligger Fyrstens dal på den anden side af passet, men Carew vil ikke føre os videre. Hun nægter stædigt, og vi har slået lejre. Jeg har ikke set en sådan modstand fra Carew på noget tidspunkt på vores rejse. Claudiana har kastet de hellige knogler for at få De udødeliges råd, og Barisus har gennemgået sine notater igen. Han fastholder at vi skal gennem passet. Vi må gøre et forsøg i morgen.*

*Tågen er blevet hængende i bjergpasset. Selvom solen har rejst sig over tinderne i horisonten, så hænger skyerne lavt over passets bjergtinder, og området er tykt med tåge. Vi har brudt lejren op og gjort klar til at gå ind i passet. Carew har spyttet flere gange på jorden for at afværge ondskab, og hun vil ikke fortsætte yderligere. Jeg har ladet hende gå. Vi har ikke længere brug for hendes tjenester, og vi har ikke brug for at dele skattene med hende.*

[...]

*Katastrofe! Passet er Dødens pas. Det er ingen vej ind. Det er forbandet. Barisus kom ikke levende ud. I stedet så vi, hvordan byldeerne voksede frem på ham, da han gik ind i tågen. Skrigende af smerte forsøgte han at vende om, men han kollapsede lige inden for den giftige dis, men store væskende sår. Vi kan se at kødet er ved at smelte af hans knogler. Barisus havde de fleste af vores dokumenter. Vi må klare os uden.*

[...]

*Claudiana har kastet sine hellige knogler igen. Hun siger, hun kan læse en anden vej ind i Fyrstens dal, som vil føre os uden om den forbandede tåge. Vi skal en halv dag ned langs Vaadskyl til vi kommer til de tre varder. Der har Vaadskyl en sidegren, som vi skal sejle af for at komme ind i dalen.*

*Vi har fulgt Claudianas instrukser. Vi er kommet til Vaadskyls sidegren ved de tre varder. Jeg gad godt vide, hvem der har bygget dem? De er dekoreret med kranier og knogler. Varderne er gamle. Man kan mærke det på dem, men knoglerne er nye. Hvem har efterladt dem?*

*Vi slog lejre for natten og brugte vores eftermiddag på at bygge kanoer. Ved aftenstide havde vi fået bygget tre kanoer.*

*Vi vågnede pludselig i nat. Bjergene var pludselig levende med skingre jagtkald. Vi blev holdt vågen af gnækkende latter. Tigrus mener, det er hyænefolket, som er ude og jage. Men hyænefolket plejer ikke at være i bjergene. De jager folk og dyr på sletterne, så hvorfor hører vi dem i bjergene?*

*Vi får kun brug to af vores tre kanoer. Vores to bærere er stukket af i nat. Jeg ved ikke, hvordan vores slaver bar sig ad med at stikke af, men de er kommet fri af lænkerne og er rendt deres vej. Jeg ved ikke, om de var udsigten til at skulle forbi den forbandede tåge eller angsten som hyænefolket, som gav dem vinger. Vi gemmer den tredje kano, og så sætter vi ned af Vaadskyls sideflod i dag.*

[...]

*Vi nåede frem til templet. Det var som vi havde forestillet os, selvom vi ikke turde håbe på det, da vi gik over dalen, men det er af guld! Templet er dækket af det pureste guld. Der er så enorme summer i blot det ene tempel, at man overvældes ved tanken om, at her er ikke blot et tempel men hele tre af dem! Tigrus var slet ikke til at styre. Han ville med det samme slæbe alt det guld, han kunne bære, med sig, og han var allerede ved at gøre klar til at opgive både våben og rustning for at slæbe mere med hjem. Jeg fik talt ham fra det. Jeg mindede ham om, at der er to templer mere, og de ligger begge tættere på vores endemål end dette tempel. Vores mål er at nå ned i bunden af dalen, hvor paladset ligger. Der er også vores vej ud af dalen igen.*

[...]

*Vi har nu passeret tre miner. Vi var inde i den første. Tigrus var i stand til at finde to rådiamanter uden det store besvær. Vi brugte ikke lang tid inde i minen, da vi havde på fornemmelsen, at den var hjem søgt, eller at noget boede derinde.*

[...]

*... paladset er vores vej ud. ... bekræftede, at hvis vi bruger paladsets kælder, så er der en vej ...*

*... Ude! Paladset var udvejen ...*

## Appendiks: Eventyrpoint

For hvert rum i templerne, som udforskes, optjenes 100 eventyrpoint.

For hver rum i en mine, der udforskes, optjenes 50 eventyrpoint.

- For at udforske den grå bane: 50 point
- For at udforske en søjle: 50 point
- For at se effekten af den grå bane: 150 point
- For at opleve paladset og dets tronsal: 400 point
- Hvis glasæggenes forvandling opleves: 150 point

## Appendiks: Magiske skatte

### Den store metalhjem

Hjelmen er en stor, klodset metalhjem, som dækker hele hovedet. På hjelmen sidder to gevir, som ligner en slags stiliserede gevir, men så alligevel ikke. De synes at være til pynt, men det er uklart. Hjelmen er simpel i sin stil, og den indeholder ikke nogen dekorationer ud over hornene. Midt i hjelmen er et visir eller rektangulært vindue med rødt glas.

- Iført hjelmen kan man se gennem det røde visir. Nogle steder kan man se hjelmmagernes trolddomsruner via hjelmen, og nogle steder kan man manipulere runerne, fordi man kan se dem. Trolddomsrunerne er af en ukendt tradition, som hverken elvere eller troldfolk kender til.
- Hjelmen ses afbilledet mange steder på statuer og relieffer.

## Appendiks: Monstre

### Gnolde/Hyænefolk

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

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

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

### Hyæner

Hyæner er ådselsædere og lumske jægere. De opforstres af gnolde til at spore bytte for sig. De har en ondskabsfuld natur, og de ynder at udmatte deres bytte, inden de nedlægger det. De genkendes ofte på deres latterklingende jagtkalde.

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

### Efterkommerne (menneske)

Iklædt simple klæder og bevæbnet med primitive våben er Efterkommerne en desperat gruppe, som søger allierede i deres kamp for overlevelse. De kender intet til livet ud for dalen.

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

### Ånd

Den har form som en tåget skikkelse. Det er ånden efter et væsen, der ikke har fundet vej til Dødsriget, men som i stedet finder evig hvile ved at bebo et lig i en grav. Hvis ånden mister sin krop, forsøger den at overtage et levende væsen, som det vil bruge til værtskrop, og derefter vil den forsøge at vende tilbage til sin grav for at hvile.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 4; Resistens 14; Morale 14; Angreb; Berøring+6; Skade speciel.

**Besætte:** Med sin blotte berøring kan ånden vælge at besætte et levende væsen. Ofret kan modstå effekten med Resistens (viljestyrke) 12. Hvis det er en succes, kan ånden ikke forsøge at besætte det samme offer, indtil der er passeret en time.

Angreb mod ånden, når den har besat en fysisk form, er alene angreb på dens fysiske krop. Hvis den besatte krop indvies af et helligfolk tvinges ånden til at forlade den igen. Ånden kan ikke blive i en krop, som opholder sig i solen i mindst en time.

**Kropsløs udød:** Ånden er immun over for angreb, som særligt går på kropslighed eller levende væsner (f.eks. ånden kan ikke blive syg).



### Spøgelse

Spøgelse er dødelige væsner, der i deres liv omkom midt under en vigtig eller dybt grundlæggende arbejdsopgave, som de bare måtte afslutte. De besætter levende væsner for at få dem til at gennemføre arbejdsopgaven.

- Forsvar 14; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 14; Morale 14; Angreb; Berøring+6; Skade speciel.

**Besætte:** Spøgelset vil forsøge at besætte sit offer og arbejde gennem den besatte krop i typisk 6-12 timer for intensivt at gennemføre sit arbejde. Efter tiden er gået, forlader spøgelset sit offer. Besættelsen kræver at spøgelset berører sit offer, og derefter skal ofret modstå besættelsen med Resistens (viljestyrke) 14 eller være besat i nogle timer, mens spøgelset afslutter sin opgave.

Angreb mod spøgelset, når den har besat en fysisk form, er alene angreb på dens fysiske krop. Magiske angreb kan ramme spøgelset, og hvis helligfolk velsigner kroppen, tvinges spøgelset ud af kroppen.

**Kropsløs udød:** Ånden er immun over for angreb, som særligt går på kropslighed eller levende væsner (f.eks. ånden kan ikke blive syg).

### Mumificeret tjener

De mumificerede tjenere er folk, der omkom i tjenesten, og som stadig brænder efter at udføre deres opgaver. De blev aldrig begravet, men deres lig blev naturligt mumificeret. Huden er bleg og indtørret, øjnene er borte, og tænderne er sorte. De er iklædt falmede klæder, som er hullede og mølædte. Nogle har ligget i århundreder, indtil de blev provokeret til at agere og følge deres glemte hersers ordrer.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12 (udød 18); Morale 10 (Deres herres bud 18); Angreb: Indtørret mumiehånd+5; Skade 1t4+gravens hævn

**Gravens hævn:** Mumificerede tjenere bærer på en forbandelse, som kaldes 'gravens hævn', og som risikerer at påvirke dem, som mumificerede tjenere rører ved. Ofret ældes 1t10 år ved hver berøring, og for hvert ti år ældet, får den mumificerede tjener et ekstra sår. Effekten af aldringen varer ved, indtil ofret bades i solens lys – medmindre ofret er død af alderdom inden da.

**Korporlig udød:** Mumificerede tjenere er udøde væsner, og de er immune over for ting, som særligt virker mod levende væsner (sygdom, sult, søvn f.eks.).

**Sårbar: Flamme:** Mumificerede tjenere er sårbare over for flammer, som let kan antænde dem og brænde dem af på kort tid. Ethvert flammeangreb mod de mumificerede tjenere gør +1t4 skade.

### Bulette/Jordhaj

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

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

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

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

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

### Stirge

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

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

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

### Kæmpeedderkop

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

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

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

## Skyggernes dal

Vandfald: **V**

Statuerne: **S**

Det grå bånd: **G**

Diamantminerne: **M**

Templerne

- Det hjem søgte tempel: **A**
- Efterkommernes: **B**
- Hyænefolkets: **C**

Skyggekongens palads: **P**

Bjergpas med tåge: **T**





