

# Orkerne i ødemarken



En gammel mose, der rummer fejdende monstre og en bande orker, der tilbyder levnene af en glemt civilisation fanget i vildmarkens dynd.

Et eventyr til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

## Anvendelse

Hulesystemet er et lille et beboet af orker, som har været en torn i siden på Fæstningens kommandant Lucinius. Efter seneste røvertogt kom orkerne til at efterlade sig et spor, som det har været muligt at følge. Sporet fører til en skovmose, hvor der er en ukendt ruin.

*Kommandant Lucinius indkalder heltene til sit kontor, og han tilbyder dem 25 dukater og plyndringsretten for at tage ud til en nærliggende mose og rydde den for den orkrøverbande, som holder til her og som plyndrer rejsende. Kommandanten har fået nok af orkernes ballade til at han nu sender jer af sted. Fornyligt overfaldt de igen et rejseselskab, men denne gang lykkedes det en af de overlevende at undslippe og bringe oplysninger om hvor orkerne holder til. På sit store kort over Hinterlandet har Lucinius markeret en skovmose. Orkernes gemmested ligger 3 dagsrejser herfra.*

OBS. Hulesystemet er en del af Dødekonge-historierne. Andre skurke som f.eks. Dragen Glaumvorax kan erstatte Dødekongen.

## Rammen

Hulesystemet er en sumpet ruin, der ligger i et besværligt landskab, og som bebos af en flok orker, der bruger det uvejsomme landskab til at skjule sig. De er en fæl røverbande, som bor i et hulesystem, som næsten kan være farligere end orkerne selv med sine mosehuller og ujævne terræn.

## Baggrund

Gemt ude i ødemarken har Dødekongen sine forposter og spioner, som holder øje med Fæstningen og Kejserrigets aktiviteter. En af forposterne er en gammel ruin, som ligger i en mose, og her holder en flok orker til. Deres opgave er at spionere på Fæstningen, men de går ikke af vejen for at overfalde rejseselskaber, som ser sårbare ud, og de har været en plage for kommandant Lucinius, der ikke kan sende sine spejdere ud uden at risikere deres liv. Efter seneste angreb efterlod orkerne imidlertid et spor, som gjorde det muligt for kommandanten at sende en flok eventyrere ud for at gøre noget ved sagen.

## Rygter

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

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

1. Det er blevet farligt at rejse i ødemarken. Karavaner overfalder, spejdere forsvinder, og der er hele ekspeditioner, ma intet hører fra. Kommandant Lucinius har mere end gang måtte sende nye ekspeditioner af sted på samme mission, fordi de første aldrig vendte tilbage.
2. Orker og gobliner er blevet farlige. Da har organiseret deres røverier bedre, og de er begyndt at tage fanger – i stedet for kun at dræbe folk, tager de gerne fanger, så man kan altid tage chancen med dem og forsøge at overgive sig, hvis kamp ikke er muligt.

3. Moserne og vådområderne er frøfolkets territorier. De kan være ret så territorielle, men de er næsten altid til at snakke med, hvis bare man er høflig.
4. Moserne er farlige steder. De er områder, hvor lygtemænd og trolde huserer. Lygtemændene kan lede folk i døden i mosen, og trolde æder alt, de kommer i nærheden af.
5. Det er flere gange blevet set, at orker og gobliner hyrer gnolde til at jage for dem. Gnoldene er til falds for klingende mønt, hvis man kan få dem i tale.
6. Mosen ligger på en gammel slagmark. Al fugten og vandet stammer oprindeligt fra de faldnes blod, som har gennemblødt hele området. Man skal ikke grave dybt nogen steder for at finde lige, våben og rustninger – mange steder ligger de lige under overfladen.

### Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

- Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt 'rum' (op til 1000 point)
- Befriede fanger: For hver fange, heltene befrier og bringer sikkert hjem, opnås 100 eventyrpoint.

### Fælder & Mysterier:

*Forklar gerne spillerne hvorfra pointene for undere, fælder og mysterier kommer.*

- **Mysterie:** Lygtemændenes hemmelige stier (#7)      100 point
- **Under:** Ansigtet i mosen (#3)      100 point  
(hvis spillerne indser, at det er en gigantisk statue sunket i jorden, får deres karakterer ekstra 200 eventyrpoint)
- **Under:** Den hellige kraft (#5)      50 point
- **Fælde:** Gift nål i skrin (#12)      75/150 point

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

## Rejsen til hulesystemet

Hulerne befinder sig tre dagsrejser borte i et sumpet, skovrigt område af Slettelandet. Selve rejsen er farligere end normalt, når rejseselskabet når skoven og dens moser. Første rejsetjek (dag 1) foretages normalt (sværhedsgrad 10 for ukendt land; 8 for kendt land), men efter en dagsrejse ankommer heltene til et område med megen skov og moser. Her bliver det sværere at rejse.

**Rejsen på dag 1:** Ud på eftermiddagen kommer de rejsende til en slagmark. Her ligger de plyndrede lig af tre kejserlige spejdere og deres heste. Alle er de dræbt eller såret ved pileskud, og derefter slået til blods med stumpe køller. Der er tydelige spor af orker – og dette er røvertogtet, som gav kommandanten de nødvendige oplysninger til at estimere orkernes gemmested. De blodige spor fører i retning af skoven nogle timers gange derfra. Ved aftenstide når selskabet skovbrynet.

**Rejsen til moseskoven:** Skoven er en åben skov med sparsomme mængder af underskov. Den rummer mange vandhuller og kilder, som ofte tvinger de rejsende til at lede efter omveje eller vade gennem kolde vandstrømme. Idet de rejsende nærmer sig moseområderne bliver landskabet stadig mere fugtigt, og på tredjedagen ankommer de til et lavtliggende område, hvor tågen hænger tæt, og hvor træer og siv vokser tæt sammen over mosehuller og lavbundede vandområder.

Rejsen gennem skoven til moseskoven tager to dage, og det besværlige terræn, som ofte er plaget af tåge, gør at sværhedsgraden på rejsetjeks er 12 (ukendt terræn) eller 10 (kendt terræn).

## Hulesystemet

Hulesystemet er mudrede pladser, ofte bestående af nedtrampede siv og tætstående tuer, som er forbundet af smalle, mudrede stier. I modsætning til andre hulesystemer er området vanskeligt at kortlægge, da stierne er smalle og upræcise, og overgangen mellem fastland og mose er flydende. Jorden gynger ofte under de rejsende, og der skal ikke trædes hårdt til, førend vand siver frem. De rejsende kan forlade stierne, men risikerer at fare vild eller blive opslugt af mosehuller, så næsten alle i området rejser langs stierne.

Overalt er der fugtigt og vådt. Området er køligt, og der er en stank af rådne træ og kvalmt duftende blomster. Det er svært ikke at blive mudret til, og det er svært at holde sig tør og varm.

Området er bevokset med en blanding af træer, siv og dunhammer, og frem mellem dem stikker mange steder murrester fra ruiner, ofte tilvokset med slyngplanter. Flere steder glider moselandskabet over i søer med koldt, stillestående vand. Sumpens beboere er ofte hjemmevante i vandet, og de rejser ubesværet i vandet til og fra området.

## Genbefolkning

Orkerne har mange spejdere og jagtselskaber i området, og der kommer hele tiden små grupper hjem. Omtrent to dagsrejser fra mosen ligger en større orkforpost, som kan sende forstærkninger til mosen, hvis de ikke modtager nyheder fra mosens orker.

Mange andre sumpbeboere passerer dagligt gennem området, og der dukker konstant øglefolk, frøfolk, sumptrolde og lignende væsener op, og de forsvinder ofte lige så hurtigt igen.

## Omstrejfende væsener

Tjek hver halve time for, om der dukker noget op. Chancen er 1-2 på 1t6. Brug tabellen til at se, hvad der ankommer.

1t10	Hvem	Hvad
<b>1-2: Vagtpatrulje</b>	1t4+2 orker på patrulje.	Heltene kan høre dem komme på et Sansetjek 8, og orkerne bemærker heltene, hvis disse ikke klarer et Snigetjek 8 (vær obs på tunge rustninger!). Hvis begge grupper fejler, overraskes de begge i mødet med hinanden, og hvis kun en gruppe klarer det, kan den nå at reagere, inden de andre dukker op (f.eks. stikke af, skjule sig etc.).
<b>3-4: Snigskytter</b>	2 orker ligger i skjul	De to orker har lagt sig i et baghold. Sansetjek 14 for at bemærke dem. Orkerne kan beskyde med <i>fordel</i> på uopmærksomme helte, og efter et angreb forsøger de at stikke af ( <i>fordel</i> på tjeppet, hvis de ikke blev opdaget, før de angreb).
<b>5-6: Jagtselskab</b>	1t10+10 orker på vej	Heltene kan høre dem komme på et Sansetjek 4, og hvis mindst en opnår 10 eller bedre, kan det høres, at det er en meget stor gruppe orker. Heltene har et øjeblik til at skjule sig, lægge planer og des lige inden jagtselskabet, som er på vej ud for at jage, dukker op.
<b>7: Øglefolk</b>	1t4+4 øglefolk	Øglefolkene er på jagt. De er ude efter frøfolk, og de er glade for oplysninger om frøfolkene. Øglefolket mistænker 'bløde' væsener for at være i ledtog med frøfolket.
<b>8: Frøfolk</b>	1t4+4 frøfolk	Frøfolkene er på flugt. De er på flugt fra øglefolket, som er på sporet af dem. Frøfolket er glade for oplysninger om deres fjender, men de mistænker 'tørhuede' for at være i ledtog med øglefolket.
<b>9: Sumptrolde</b>	1-2 trolde	Sumptroldene kan høres længe inden de dukker op. De er sultne. Det kan også høres. Eventyrerne har tid til at stikke af eller gemme sig, inden trolde dukker op, eller de kan forsøge at narre trolde eller bestikke dem med mad.
<b>10: Sværm af stirges</b>	1t6+2 stirges	Ud fra en trækrone eller op fra siven letter en flok sultne stirges og angriber.

## Området uden for hulesystemet

Uden for moseskoven ligger den åbne skov med søer og kilder. Denne del af skoven ligger langt højere end moseskoven, som ligger i en lavning, som ofte samler tåge. Området er mindre fugtigt end moseskoven, men det kan stadig være svært at finde en tør lejrplads (rejsetjek 10 for at finde en tør lejrplads). Jævnligt passerer orkpatruljer gennem området, og de er meget opmærksomme på bål og levende ild.

## Hulerne

**Udendørs men indendørs:** Hulesystemet rummer mange områder, som overordnet set er udendørs, men den tætte bevoksning og trækrone, som vokser ind over området, begrænser lyset i området.

**Belysning:** Der er altid dunkelt, hvis ikke helt mørkt. Om dagen kæmper sollyset med at trænge gennem trækrone, som dækker over det meste af området, og der hænger ofte en tæt dis i mosen, som giver alt lys et gråt skær. Sjældent når solens stråler gennem. Om natten er her bælragende mørkt, men orker og væsener med nattesyn kan let finde rundt.



**At gå på tværs af hulesystemet:** De fleste hulesystemer består af tykke mure og grottevægge, som begrænser selskabets bevægelse. I dette scenarie er det anderledes, da ”rummene” er åbne men fugtige og mudrede pladser omgivet af siv, krogede træer og murrester, og mellem dem er mose med ustabile tuer, siv og dunhammer, krat og krogede træer, kviksand og sværme af myg og andet fælt. Alt sammen er det hyldet i en hvid dis eller tæt tåge, som slører landskabet og gør det næsten umuligt at finde rundt eller følge spor.

**At bevæge sig uden for stierne:** Det er farligt at bevæge sig gennem mosens uden for stierne og kun få af mosens beboere tør bevæge sig uden for stierne og færre kan gøre det sikkert. Eventyrerne kan bevæge sig uden for stier og områder, men det dårlige terræn giver *ulempe* til at bevæge sig lydløst og til at spring, løb og lignende.

Hvis selskabet vil bevæge sig på tværs af mosens i stedet for at følge stierne, har de *ulempe* på deres bevægelser. De skal foretage et kollektivt visdomstjek 12 for ikke at fare vild og gå i en anden retning end planlagt, og hvis tjekket fejler med mere end 6, risikerer de at gå i ring. De risikerer at rende ind i mosehuller undervejs, eller i flokke af stirges eller lygtemænd.

**Lygtemændene:** De kender hemmelige stier, som kun deres trolddom gør det muligt at bruge. Man kan give dem gaver mod at blive ført fra et sted til et andet. Da de bruger hemmelige stier og trolddom, kan ingen andre vandre af deres ruter, og de kan bevæge sig mosens på umulige måder.

**Øglefolket:** Øglefolket kender mosens farer, og de holder sig til de sikre stier. Øglefolket ved, hvordan mosens er indrettet og hvor ting generelt er. De kender desuden to hemmelige stier, som fører til orkernes fanger og til orkernes skat.

**Frøfolket:** De er kun en smule stedkendte, men kender dog stedet langt bedre end eventyrerne. De frygter ikke mosens, da de er hjemme i den slags terræn, men de rejser mest langs de sikre stier, da det er det hurtigste. De ved generelt hvor ting i mosens er, men kender ikke de hemmelige stier.

### #1 – Den åbne plads

*En åben plads med revnede og knækkede fliser overbevokset med mosser og krat. Rester af murværk er synligt, og der er tre stier, der fører ud. Der er ingen væsener at se, men ved den ene murrest står en statue bemalet med graffiti.*

---

*Store, grå fliser stikker op gennem mosklædte, fugtige skovbund. Fliserne er knækkede, ofte sunket i jorden og flere steder stikker de skævt frem givende en ujævn bund. Området er omgivet af tætstående, høje siv og krogede træer, som er vokset frem mellem rester af gamle mure, som er vokset til med lianer. Ud fra pladsen løber i alt fire stier – den I kom fra – og tre andre. Øvre i det ene hjørne står en gammel stenstatue af en kvinde i lange gevandter. Mosser har samlet sig på statuen og vedbend smyger sig om den, og overalt hvor stenværket er synligt, ses grum graffiti lavet af orker.*

Pladsen fungerer som ”indgang” til hulesystemet, og der kommer ofte orker og andre mosebeboere forbi. Der er

mange støvlespor i området, både friske og gamle, og de går i mange retninger.

**Ofte omstrefjende væsener:** Hver gang heltene passerer dette område, skal du tjekke for omstrefjende væsener. For hver gang der ikke dukker nogen op, stiger chancen for, at der dukker nogen op næste gang, med 1. Dukker der væsener op, resettes chancen for væseners opdukken efterfølgende.

**Statuen:** Overset gennem århundreder er der en skjult lem på soklens bagside. Der er en lille sprække, der fungerer som nøglehullet til en kompleks lås lavet i bedste dværgehåndværk (Dirke låsen 8; kan kun forsøges af karakterer med evnen ’dirke låse & omgå fælder’). Dirkes låsen afsløres et dybtliggende hulrum under statuens sokkel. Her er et sølvskrin (værdi 40 sølv) indeholdende 2 guldringe (værdi 100 sølv stykket) og 1 trylledrik (*usynlighed*).



## #2 – Bålstedet

OBS – stedet kan høres og ses på afstand. Der er blåtes knitren, de røde luer, og der orkernes grove stemmer, og deres onde øjnes gløden i det dæmpede skær.

---

*Forude er et mindre blå. Omkring det sidder de mørke skikkelser af orker oplyst af gløderne. Omkring dem er groft murværk og fletværk af grene fra hvilke kranier hænger med tavse grin. En hvælvet udgang fører ud mellem mosens træer mod øst, mens en anden sti fører mod nordøst.*

---

*Flokken af orker sidder samlet på pladsens midte omkring et ildsted, som de har omkranset med fliser revet fri af skovbunden. Deres latter er høj og grov, og på deres fæle tungemål udveksler de uhyrlige historier om grumme gerninger. De synes dybt optagede af deres snak, og det synes muligt at snige sig forbi dem. Mod øst åbner sig en sti, indledt af en hvælving og flankeret af lave ruinmure. Mod nordøst snor sig en ujævn sti gennem mosen. Området omkring pladsen er bygget af murrester og et fletværk af grene, som gør det vanskeligt at vade ud i sumpen. Fletværket er dekoreret med kranier, som synes at hoppe og danse og grine en hæsliq latter.*

Der er **8 orker** ved bålstedet. Bålstedet er omgivet af rester af gammelt murværk, som giver ly til stedet. Hver ork har 1t10 sølvstykker på sig, og en ork har en *flaske modgift på sig*. Orkerne er travlt optagede af deres egne sager, de drikker, æder og råber af hinanden – der er *fordel* på tjeks til at snige sig forbi eller væk fra orkerne. Orkerne er til falds for smiger og gode røverhistorier (*fordel* på at besnakke orkerne med disse). Orkerne kan fortælle, hvor fangerne befinder sig (ved #10)

**Skat:** Bag en løs sten har en ork gemt en læderpung, som indeholder en guldring med en rød krystal (20 guld). Den løse sten findes, hvis murværket undersøges.



## #3 – Gabet i krattet

*En mudret lysning omgivet af tæt krat og krogede træer. Den fjerne ende er en mur af tætvoxende krat. Vedbend, lianer og murkravler vokser ind og ud af hinanden, og de danner en nærmest grøn mur af blade. Omtrent en meter over jorden er en bred åbning, måske en meter i diameter og mere eller mindre oval.*

---

*Den mudrede plads ender ved en grøn mur af blade og løv. De vokser tæt og skjuler et og andet. Det eneste de afslører er den mørke åbning. Den mudrede plads er fyldt med støvlespor og lange spor efter noget stort, som er blevet slæbt rundt i muddret på pladsen. Luften er tung og stille, der blander sig en sødlig stank af råd med sumpens klamme stank.*

“**Den grønne mur**” – de mange slyngplanter dækker over et gigantisk statuehoved. Kun hovedet er over jorden. Resten af statuen er sunket i jorden og begravet i mudder. Hovedet er omtrent 4m højt og har en matchende bredde. Ansigtet på statuen er en kvindes ansigt (og ligner statuen ved lokation #1).

Statuens mund er åben og fører ind i hovedet og langs en smal passage ned gennem statuen til området omkring maven, hvor der er et større kammer. Der har engang været en åbning her, men den er nu dybt under jorden og spærret af tonsvis af mudder og jord. I hovedet rækker hulrummet op til øjnene, og via tynde rør gemt i stenværket kan man skue uset ud af statuen. Tidligere har det været muligt at snige sig ind i statuen længere nede i kroppen og så kravle op til hovedet, hvorfra man kan tale og se.

Inde i statuens mave har en **Kæmpeslange** bolig. Der lugter tørt og kraftigt af slangen, der ligger slangeskæl overalt og rester af slangens ofre og de gaver, som orkerne har skænket slangen i statuen.

**Skat:** Spredt rundt i statuens mave ligger 150 sølvmonter og flere hundrede farvede, værdiløse sten samt en *flaske med edderkoppeolie* og et *magisk (æterisk) stearinlys*.

### Scene: Slangen ud af gabet

Mens heltene står foran statuen – f.eks. efter at de har revet løvet ned, eller de råber ned i åbningen eller kaster ting derind – kan de høre den hvislende lyd af tørre skæl mod statuens inderside. Ud af gabet kommer pludselig en gigantisk slange, der slynger sig som en kæmpe, skællet

tunge af giftig død. Den enorme slange sanser nysgerrigt sine omgivelser, og for et øjeblik venter den – så man enten kan skænke den offergaver eller flygte fra stedet. Slangen kan bestikkes med mad til at lade folk gå deres vej.

#### #4 – Frøfolket på æggerov

*En flok besynderlige, spinkle væsner med brede tandfyldte gab sidder på en mudret søbred. Stien I har fuldt ender i en mudret plads med nedtrampede siv, og forude strækker sig en sø.*

---

*Den smalle, mudrede sti ender i en mudret plads af nedtrampede siv. Landskabet omkring jer bestående af krogede træer og tætvoxende siv og dunhammere afløses af en stor sø. Vandet er stillestående og klart, og en hvidlig dis hænger over overfladen. Af og til brydes stilheden af et plask. Ved søens bred sidder og står en flok besynderlige væsener. Deres hud er grålig-grøn og ser både slimet og fugtig ud. De er lavere et mennesker, og deres kroppe halvt tykke og runde med spinkle arme og ben. Deres hænder knuger om harpuner og spyd, og svømmehuden mellem fingrene er tydelig. Deres munde er brede gab sat med rækker af sylespidse tænder. I tynde stofposer har slimede klaser af runde kugler, en slags æg.*

Dette er frøfolket. De lever i sumpede områder, omgås frøer, og de har gennem de sidste mange år bredt sig gennem Hinterlandets vådområder altid på udkig efter nye ynglepladser. Der er **7 frøfolk**, og de har hver en sæk med æg. Frøfolkene er bevæbnede med spyd og harpuner, og de er klar til at flygte ud i søen og bruge det fordelagtige terræn til at beskytte sig selv. Frøfolkene er ikke fjendtlige, men nysgerrige væsener.

**Frøfolkets historie:** I generationer har de været hjemløse, fordrevet fra frodige lande, og egne hvor de kan yngle og sætte deres afkom i verden. Ansporet af drømme om at tage tilbage hvad, der er retmæssigt deres, har de erklæret øglefolket krig. Senest har de forsøgt at få gamle ynglepladser tilbage i mosen, men øglefolket har overfaldet dem, og de er nu nødt til at finde nye steder til deres æg.

*Lyver frøfolket? Er det deres æg, eller det øglefolkets æg? Blev frøfolket fordrevet, eller er de invadører?*

**Alliance med frøfolket:** Frøfolket finder eventyrernes tilstedeværelse mistænkelig, og de bryder sig ikke om deres tilstedeværelse i mosen, men de vil hjælpe eventyrerne med at finde rundt, hvis de plyndrer øglefolkets lejr og bringer ethvert æg tilbage, som de måtte finde.

#### #5 – Ruinen

*Stien I følger er omgivet rester murværk, og flere steder stikker knækkede fliser frem af mudderet. Fra murværket*



*snor sig slyngplanter, og træer knejser på begge sider. Sivene vokser tæt, og der hænger en stank af råddent træ og mudder i luften. Stien ender i en mudret plads bestående af flækkede fliser og væltet murværk begravet i pløret. Luften er stillestående, og der er ikke tegn på, at nogen har været her i lang tid.*

Der hænger en besynderlig aura over stedet, som gør at orkerne holder sig fra området (men hvis heltene slår lejr her, vil de fortsat risikere at blive opsøgt af orker og andre omstrejfende væsener, som nysgerrigt følger sporene i mudderet).

**Den mystiske aura:** Den mystiske aura giver en ubestemmelig fornemmelse af fredfyldt ro og fordragelighed. Der er plads til at ånde lettet op, og for et kort øjeblik falder solens stråler præcist og rent gennem træers grene og mosens tåge. Da solens stråler rammer eventyrerne, heles alle med en førstehjælpsterning. Effekten hænder en gang dagligt.

**Begravet i mellem mudder og stenbrokker:** Mellem stenbrokkerne, næsten helt begravet i mudder, ligger de ituslåede rester af to statuer forestillende den samme kvinde (som i lokation #1), og der ligger resterne af en font i smuk hvid marmor med røde årer og blålige strejf. Der synes at emme en hellig kraft fra marmorfonten, og sammen med den ligger gemt i mudderet **Draupnars bronzerulle**. Den findes, hvis eventyrerne roder rundt i mudderet for at undersøge statuerne og fonten.



## #6 – Øglefolket på jagt

*En flok tætbyggede, skællede væsner med lange tandfyldte gab sidder på en mudret søbred. Stien I har fuldt ender i en mudret bred omkranset af siv, og forude strækker sig en sø.*

---

*Den smalle, mudrede sti ender i en mudret søbred omkranset af siv. Landskabet omkring jer bestående af tætvoxende siv, krogede træer og dunhammer afløses af en bred sø. Vandet er stillestående og mudret, og en tynd dis hænger over vandet. Nu og da brydes stilheden af et plask. Ved søens bred står og sidder en flok skællede væsener. Deres hud er grønlig, skællet og ser fugtig ud. De er lavstammede, og deres kroppe er tæt byggede med korte men muskuløse arme og ben. Deres hænder knuger om treforker og spyd, og kløerne for enden af fingrene er tydelige. Deres munde er lange gab sat skarpe tænder. I tynde stofposer har slimede klaser af runde kugler, en slags æg.*

Dette er øglefolket. De lever i sumpede områder og har i generationer beboet Hinterlandets vådområder. Der er 6 øglefolk, og de har hver en sæk med æg. Øglefolkene er bevæbnede med spyd og treforker, og de er klar til at flygte ud i søen og bruge det fordelagtige terræn til at beskytte sig selv. Øglefolkene er ikke fjendtlige, men mistænksomme væsener.

**Øglefolkets historie:** Øglefolket har i talrige generationer boet i mosen, og de har her deres ynglepladser. De lever typisk sammen med flere andre væsener og lader derfor orkerne og lignende bebo stedet. I den senere tid er de flere gange kommet i kamp med frøfolket, som er begyndt at trænge ind i mosen og overtage stedet. Senest har frøfolket plyndret flere reddepladser og er stukket af med øglefolkets yngel. Øglefolket er derfor på krigsstien, og en ven af frøfolket er en fjende af dem.

*Lyver øglefolket? Er æggene deres, eller tilhører de frøfolket? Har øglefolket haft fordrevet frøfolket, eller er frøfolket invadører?*

**Alliance med øglefolket:** Øglefolket har ikke noget udestående med eventyrerne. Øglefolket ved, hvor orkernes fanger er, og hvor orkerne gemmer deres skatte, og de vil dele oplysningerne, hvis eventyrerne røver frøfolkets tilholdssted, og de vil guide heltene til et af de to steder, hvis heltene bringer de røvede æg tilbage.

## #7 – Lygtefolket

*Pludselig hører I en spæd latter. Perlende og livlig. Den kan umuligt komme fra orker eller andre grove væsener. Da I følger latteren, ser I gyldne lys hoppe og danse i disen mellem de krogede træer. Levende lys eller rettere lygtømænd. De levende flammer stopper op, nogle hængende i luften, andre lander på grene og rødder, og de vender deres opmærksomhed mod jer.*

Lygtefolket er levende flammer, som har hjemme i moser og marskegne. De er både harmløse og meget farlige væsener. De er drevet af nysgerrighed, og de flagrer gennem mosens plagende beboerne med deres sære og fjollede spørgsmål. Orker, trolde, øglefolk og lignende har for længst lært at tolerere de flyvske flammer, men ikke alle eventyrere ved bedre. Overfaldes lygtefolket vil de gøre brug af deres fortryllelser og derefter stikke af – fordi lygtefolk er som de er, har de ingen stats i modsætning til andre væsener, man kan ikke komme til at kæmpe imod dem.

**At forhandle med lygtefolket:** Lygtefolket er til falds for gaver til mosen. Skænker man dem guld og guldsinnende skatte, vil de guide folk ad hemmelige stier til andre områder, og hvis man skænker dem sølv og sølvskinnende skatte, vil de dele deres oplysninger. For hvert guldstykke skænket efter det første, er der +1 på forhandlingstjekket (maks +4), og for hver fem sølvstykker skænket efter det første, er der +1 på forhandlingstjekket (maks +4). Sværhedsgraden af forhandlingstjekket er 12.

**Hvad lygtefolket ved:** Lygtefolkene kender til mosens beboere, men de har glemt mange af moseboernes hemmeligheder igen. De ved, at orkerne for nyligt er flyttet ind, at øglefolket og frøfolket ligger i strid med hinanden, og at der er blevet røvet æg. De ved, at orkerne har fundet det gamle ansigt, og de tilbyder ansigtet og giver deres krigsfanger til ansigtets hellige vogter som gaver. De kender desuden en hemmelig rute gennem mosen til ansigtet. Om ansigtet kan de fortælle, at det har været der siden tidernes morgen, og at der hviler en hellig kraft over det. Det har ligget skjult længe, men orkerne har fundet det og er begyndt at bringe ofre, og det har vækket stedets hellige vogter. Den hellige vogter er et drabeligt og gigantisk monster, som æder sine ofre hele.

**Lygtefolkets hemmelige stier:** Lygtefolket kan på magisk vis finde vej gennem mosen, som ingen andre levende væsener kan. Hvis man akkompagneres af lygtefolket, kan man blive ledt hvor som helst hen i mosen af sikre stier, men fornærmer man dem, efterlades man i de dybeste og giftigste mosehuller. Hvis heltene får forhandlet sig frem til

en rute gennem mosen, kan de blive ledt sikkert hen, hvor de lyster, og ruten vil føre dem uden om mellemliggende steder. Uden lygtemændenes hjælp kan ruten ikke bruges eller genfindes.



### #8 – Gnoldejægerens lejrplads

*En flok slanke, pelsede væsner med grumme tandfyldte gab og sidder omkring et ildsted på en mudret plads omgivet af lave træer, siv og dunhammer. Stien I har fuldt ender her, og omkring synes mosen at strække sig i det uendelige.*

---

*Den smalle, mudrede sti ender i en mudret plads omkranset af krogede træer og dunhammer. Landskabet omkring jer bestående af tæt voksende siv og dunhammer afløses af moseskov, så langt I kan se ind mellem træerne. Skoven er stille, men nu og da brydes stilheden fra skoven af sære kald. Luften er fyldt med fed røg fra et bål midt på pladsen, hvor*

*der står og sidder en flok pelsede væsener. Deres pels er brun og grålig, og deres ansigter har tydelige sorte aftegninger omkring øjnene. De er høje og ranglede, kroppene er tæt byggede med muskuløse arme. De er bevæbnede med buer og lange, slanke spyd, som de holder ind over bålet, hvor de steger noget. Deres munde er lange gab fyldt skarpe tænder. På jorden ligger en stofpose og vrider sig.*

Væsenerne er **5 gnolde**, som netop sidder og steger moseigler over bålet, som de har fanget en flok af. Gnoldene er hyret af orker til at være stifindere og spejdere, når orkerne skal på togt uden for mosen, men gnoldene kan ikke fordrage det sumpede og våde landskab, og enhver undskyldning for gnoldene for at opgive deres alliance med orkerne er kærkommen.

Gnoldene kan bestikkes til at gå deres vej (3 sølv pr gnold), eller de kan hyres til at hjælpe eventyrerne med et overfald på en flok orker (8 sølv pr gnold). Gnoldene har ikke noget udestående med eventyrerne, og de har derfor ingen særskilt interesse i at slå.

I sækken, der ligger og vrider sig, er der en flok kæmpe moseigler (**9 kæmpe moseigler**), som gnoldejægerne har tænkt sig at riste sagte over bålet, men i kamp kan de kaste iglerne efter modstandere (stunt manøvre (improviseret angreb) at kaste sækken med igler). Gnoldene vil også forsøge at vælte modstandere ind i bålet (stunt manøvre (improviseret angreb); angreb+5; skade 2t6 og ofret skal klare resistens (undvige) 5 for ikke at blive antændt af bålet (1t6 skade hver runde, indtil flammerne er slukkede – behændighedstjek 5, da jorden er våd og mudret).

Halvt begravet i muddret er en stensøjle med en mærkelig indskrift. Gnoldene kender til ”søjlen og indskriften, og de udpeger den gerne for eventyrerne, hvis de gør et godt indtryk.

**Skat:** Gnoldene har gemt deres løn fra orkerne i en lædersæk, som de har gravet ned og gemt under bålet. Sækken indeholder 120 sølvstykker.

### #9 – Troldene i busken

Et sted ude i mosen væk fra den sumpede og gyngende men dog faste grund befinder to trolde sig. De har nedlagt en hjort og slæbt den ud i mosen for at spise i fred, men de er kommet op og toppes om hjorten.

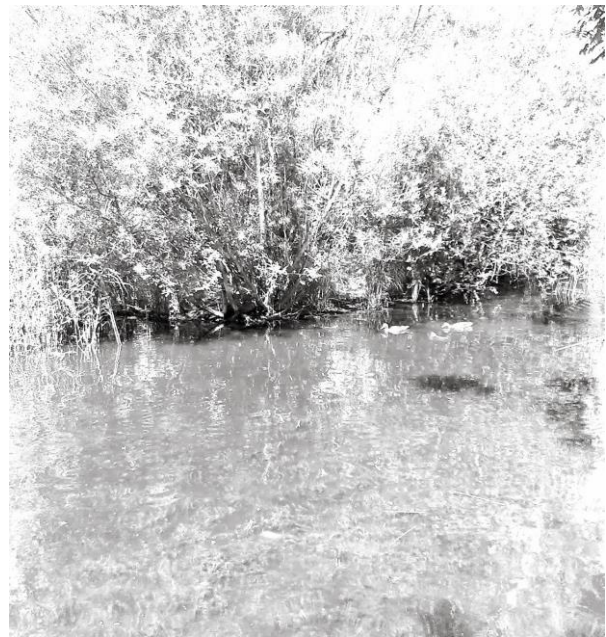
[Trin 1] *Forude kan I høre voldsomme plask akkompagneret af højlydte brøl. Brølene får det løbe jer koldt ned af ryggen, for det er lyden af rasende trolde, og det lyder som om de er sted inde i mosen, hvor de slås.*

[Trin 2] *Da I nærmer jer, går det op for jer, at larmen kommer et sted inde fra sivene, hvor mosevandet står højt. Der er stadig plaskende lyde et sted inde bag sivene, og der lyder stadigt voldsomme brøl. Nogle gange svajer og gynger sivene voldsomt. Et eller andet sted ude mosen er der vrede trolde.*

**Hvis eventyrerne lader troldene være:** Efter en halv times larm og brøl har de to trolde i deres kamp om byttet fået revet det i så mange småstykker, at der ikke er noget tilbage at spise. Sultne forlader de mosen for at finde mere bytte. Hvis eventyrerne på vejen hjem fra mosen til fæstningen fejler et rejsetjek, render de ind i de to sultne trolde (+4 bonus på at bes de med mad; kræver 4 dagsrationer pr. trolde).

**Hvis eventyrerne sniger sig nærmere:** Eventyrerne er nødt til at forlade den faste grund og vove sig ud i det knædybe, kolde mosevand og ud mellem alle sivene. Heldigvis støjer de to trolde så meget, at de har svært ved at bemærke folk, der kommer snigende (liste-tjek 5 for at nå ubemærket frem til troldene):

*Midt i den tætvoxende klynge af siv er et stort område, hvor sivene er trampet ned, og hvor mosen er forvandlet til en klumpet blanding af mudder, mosevand og fladmaste siv. Midt i området er to mægtige trolde sprøjtet til med mudder, mosevand og siv – de har tydeligvis været kastet rundt i det flere gange – og ikke langt fra dem, ligger en død hjort. Den er blevet flået op af store kløer. De to trolde cirkler om hinanden henover hjorten skulende ondt. Af og til brøler de hidsigt, af og til brøler deres maver hidsigt.*



De to trolde (Brok og Kvale) er opslugte af hinanden, og eventyrerne kan liste deres vej igen. Eventyrerne kan få troldene til at falde til ro ved at bestikke dem med mad (+4 bonus, hvis de bestikkes med 4 dagsrationer hver), eller hvis eventyrerne kan forklare troldene om, at de kan dele byttet ligeligt mellem de to trolde.

Hvis troldene får spist sig mætte takket være eventyrerne, bliver troldene taknemmelige, og de tilbyder eventyrerne en belønning. Godt 50m længere inde i mosen har de skjult et sølvskrin under rødderne på et gammelt træ. Sølvskrinet er 10 guld værd intakt (5 guld værd hvis ødelagt). Skrinet er låst (dirke låse 10; hvis låsen brydes op, ødelægges skrinet), og inde i skrinet er en læderpose med magisk pulver (helbredende pulver; 2 doser). At finde skrinet uden troldenes hjælp kræver et sanse-tjek 24.



## #10 – Fangeburene

*Stien I har fuldt ender i en mudret plads med nedtrampede siv, og forude strækker sig en sø. En flok orker befinder sig ved den smattede søbred. Over søens mudrede vand hænger seks metalbure side om side ophængt i tov og træværk.*

---

*Den smalle, smattede sti ender i en mudret plads af nedtrampede siv. Landskabet omkring jer bestående af dunhammer, krogede træer og siv afløses af en stor sø. Vandet er stillestående, og ophængt i tov og forbundet til skrøbelige træstativer hænger metalbure over vandets overflade. Stilheden brydes af dryppende lyde fra burene, og nu og da af et plask fra et ukendt sted ude i søen. Inde i hvert bur sidder en fange. Ved bredden befinder en flok orker sig. De er bevæbnede med sværd og spyd.*

Der er **6 ork-vagter** i området. Vagternes vigtigste opgave er ikke at forhindre fangerne i at flygte, men i at de bliver ædt af kæmpefrøer, som lurer i mosen. Hver ork-vagt har 2t8 sølvstykker, og de har vagthorn til at kalde forstærkninger med (bruges hornet, skal der tjekkes for omstrejfende væsner – hvis resultatet er orker, dukker de op tilkaldt af hornet). Orkerne kan finde på at true med at skære rebene over til burene og lade deres fanger drukne.

**Fangeburene:** Der er seks bure. Hvert bur er omtrent ½m på hver led og 1½m højt, så der er ringe plads. De er hængt op i hver deres træstativ og er forankret med solide reb og lænker bundet til tunge sten. Orkerne hæver og sænker burene manuelt, og hvert bur hænger over et mosehul. Burene kan både hejses i vejret, så de hænger et par meter over overfladen, eller de kan sænkes ned i vandet, så fangerne druknes. Orkerne plager deres ofre ved at sænke dem så dybt, at fangerne skal kæmpe for ikke at drukne, og derefter hæver de burene igen til højt over jorden, hvor en kold vind smyger sig om de våde, mudrede fanger.

- At hæve burene: Styrke-tjek 12 (8 hvis man er to personer).
- At åbne låsene: Styrke-tjek 16 eller dirke låse-tjek 6.
- At skære rebene over: Burene styrter i mosevandet, og fangen risikerer at drukne. Det er nødvendigt at dykke ned i vandet for at åbne burene (*ulempe* på alle tjeks med at få åbnet burene og befriet fangerne, når der dykkes rundt i det kolde mosevand). Heltene har tre runder til at få fangerne fri.

## Fangerne:

**Bur #1:** En kejserlig spejder, *Claudia*, der blev taget til fange for nyligt (faktisk på den ekspedition, der er årsagen til, at heltene nu er her). Orkerne har ikke knækket hendes kampiver, og hun vil straks slutte sig til heltene og hjælpe dem med at fordrive orkerne.

- Forsvar 12 (+ rustning); Livspoint 14; angreb våben+1/missilvåben+3; skade: våben+1; resistens+1

**Bur #2:** En kejserlig eventyrer, *Aelia*, der blev fanget for et par uger siden, da hun var på vej hjem fra en ekspedition. Orkerne har flere gange forsøgt at forhøre hende, men hun har endnu holdt stand. Hun vil straks slutte sig til heltene og hjælpe dem med at fordrive orkerne.

- Forsvar 10 (+ rustning); Livspoint 18; angreb våben+0; skade: våben+0; resistens+1; dirke låse+4

**Bur #3:** En kejserlig soldat sidder fanget her. Han hedder *Clodianus*, og han er blevet pint og plaget voldsomt af orkerne for sit kampmod i flere uger, og han er blevet drevet til vanvid. Befries han, vil han straks kaste sig over sine befriere i voldsom blodrus ude af stand til at skelne ven fra fjende.

- Forsvar 10 (+ rustning); Livspoint 24; angreb våben+2; skade: våben+1; resistens+1

**Bur #4:** En svagelig mand sidder her. Han har været holdt fanget i over en måned, og han er døende. Han er knap nok ved bevidsthed, og på afstand er det vanskeligt at afgøre, om han er i live eller ej. Fangen hedder *Montagius*, og han blev kidnappet, da orkerne røvede hans karavane. Han kan holdes i live med førstehjælp, uden magisk helbredelse er han fortsat døende og skal være under konstant opsyn for ikke at gå bort.

**Bur #5:** En ung mand sidder her. Han er beskidt af mudder, som klæber sig til ham efter mange dyk i vandet. Han er sunket sammen i buret og sidder livløst. Han er død, men i det dæmpede lys og bag al mudderet er det vanskeligt at se.

**Bur #6:** Dette bur er tomt – men det kan bruges til at introducere en ny karakter, eller hvis en karakter er taget til fange, befinder denne sig her.

Scene: ... eller fangerne drukner

Orkerne bruger parlay-handlinger til at true heltene med at skære rebene over til burene, og rebene kan skæres over med en stunt-handling (det kan gøres på to måder: Orkerne råber deres trusler på initiativ+0, og hvis heltene ikke indstiller deres offensive handlinger, skæres rebene på initiativ+4; eller hvis forhandlingerne strækker sig over mere tid, og der pludselig handles med et overraskelsesangreb, rulles et nyt initiativ+4 for at se, om orkerne når at reagere og skærer rebene over).

Fra deres bure tigger og beder fangerne om ikke at blive druknet i mosen.

Scene: Kæmpefrøerne kommer!

Tumult ved burene eller fraværet af vagtposter til at jage dem væk, har lokket **4 kæmpefrøer** til. De angriber ude fra moseområdet, og deres mål er at fange noget bytte, og gerne en sårbar helt, som svømmer rundt i mosevandet eller kravler rundt oven på et bur. Med deres kraftige spring og lange tunger kan de nå både burene og folk omkring burene. Frøerne forsøger at angribe uset – de har *fordel* på angreb og manøvrer i første runde mod helte, som ikke klarer Sanse-tjek 8.



### #11 – Slagtepladsen

*En voldsom stank af blod fuldt af spyfluers summen hænger i luften. Fluerne svirrer tæt i det blodige landskab foran jer. Træer og grene er overstænket med indtørret blod, og mellem grenene er udspændt skind og pelse fra dyr og mennesker. Den mudrede jord er blodig, og på en træbænk ligger et udvalg af blodige knive. Der er en udgang fra stedet.*

---

Slagtepladsen er der, hvor orkerne pelse deres bytte og torterer deres fanger, ofte gerne på samme tid og på samme måde. Skind og pelse fra deres ofre er spændt ud mellem træerne, hvor de hænger til tørre, indtil de pilles ned og sælges til andre orker.

### #12 – Høvdingens plads

*Stien passerer flere ruiner halvt sunket ned i mudderet og begravet under vildtvoksende planter, som har opslugt hvad end der en gang har stået her. Stien ender ved en stor plads omgivet af murbrokker og træer, hvis lange grene strækker sig over pladsen og lægger området i skygger. Midt på den mudrede plads er et stort hul på omtrent 3m i diameter. Nede fra hullet høres hvislende lyde, og hele bunden er dækket af slanger, som snor og vrider sig om hinanden. Længere nede på pladsen er, hvad der ligner en primitiv tronstol bygget op af beskidte pelse og skind. På pladsen befinder sig nogle orker.*

---

Dette område er orkernes samlingspunkt. De mødes og lyder deres høvdings ordrer, de skænker gaver til slangerne i slangekulen, og de fejrer deres plyndringstogter med vilde fester. Det varierer en del, hvilke orker man møder her. Rul 1t4:

1. På pladsen er **5 orker** og **1 orkhøvding**. De er i gang med at gennemgå indholdet af en trækiste, da heltene dukker op. Kisten indeholder 1 skældpanser, 2 metalskjolde, 6 sværd og 1 dragedrik.
2. På tronstolen sidder **1 orkhøvding** og foran høvdingen står **6 orker**. De er ved at skære halsen over på et gidsel. Orkerne er nådesløse, og de bruger gerne fangen til at presse heltene til at overgive sig. Ved tronstolens fod står en trækiste (låst; dirke låse 10; fælde: Giftnål skjult i låsen (resistens (gift) 10 eller tage 3t6 i skade; omgå fælde 6; kisten rummer 200 sølvstykker, en flaske helbredende drik (2 doser) og en flaske styrkedrik – begge flasker går itu, hvis kisten smadres åben).
3. Omkring slangekulen står **7 orker**. De kaster bidder af kød ned til de sultne slanger, som kommer fra det menneske, som de har sprættet op, og som ligger på jorden ved siden af slangekulen. I en sæk på jorden er 300 sølvmønter og en trylledrik med efterårsblæst.
4. På pladsen er **2 orker**, som vogter over tronstolen. Nogle minutter efter at eventyrerne er dukket op, ankommer **3 orkvagter** og **3 orker** til pladsen. Orkvagterne har tre store sække med sig. Fordelt i sækkene er et menneskelig, 250 sølvmønter, tre flasker vin og en flaske vinterolie.

Fangen er en eventyrer af kejserlig oprindelse, Drusa den Skarpsynede, en spejder, som orkernes allierede, de vilde



gnolde (se lokation #8) fangede i et baghold. Drusa slutter sig gerne til eventyrerne.

- Forsvar 11 (+ rustning); Livspoint 16; angreb våben+1; skade: våben +1; resistens+2; skarpe sanser+3

**Orkhøvdingens tronstol:** Tronstolen er bygget op af murrester dækket af skind og pelse. Her gemmer orkerne deres skatte fra deres plyndringer. Ved tronstolens fod ligger dynger af farvede glassten og blandt dem ligger 30 sølvmønter (det tager 5 minutter at samle dem alle). Gemt under tronstolens pelse ligger et træskrin, som indeholder 12 guldmønter, en *flaske modgift* og en *magisk spillemønt*.

**Slangekulen:** Hullet er 3m dybt, og siderne er gravet i glat, våd lerjord, som det er meget vanskeligt at kravle op af. I bunden af slangekulen er snesevis af slanger; nogle er harmløse snoge, andre er giftslanger (**30 slanger**). De er alle blevet indfanget og smidt derned af orkerne, som bruger gruben til at pine fanger og ofre dem til slangerne.

- **At omgås slangerne:** Slangerne fodres af orkerne, og de er ofte ikke meget sultne. De er derfor mest af alt irriterede over indtrængere. Forholder man

sig roligt, kan man undgå at slangerne angriber (karisma-tjek eller behændigheds-tjek 8; hvis det fejler, forsøger en slange at bide, og der skal gøres et nyt forsøg på at omgås slangerne; angribes slangerne vil der hver runde være 1t4 slanger, som bider. Slangekulen rummer i alt **30 slanger**).

- **At falde i kulen:** Der er ikke dybt, og man lander på den mudrede lerjord og slangerne. Lav et behændighedstjek 4. Fejler det, tages 1t6 i skade.
- **At kravle op:** Klatre-tjek 20 – hvis det fejler, falder man tilbage i hoben af slanger, og de provokeres. Hvis man får hjælp oppefra, kræves et klatretjek 12 (fejles tjekket med mere end 4, skal hjælperne lave et behændighedstjek 8 eller falde med en i slangekulen). Hvis der bruges et reb, er sværhedsgraden 8.
- **Kamp på kanten:** Hver gang man rammes i nærkamp, skal man foretage et behændighedstjek 4+skade (f.eks. tager man 7 i skade, er tjekket 11), og fejler det, mister man balancen og falder i hullet.
- **At skubbe i slangekulen:** Med en stunt manøvre (improviseret angreb) kan man forsøge at skubbe en modstander i hullet (angreb+5).

## Appendiks: Magiske skatte

### Draupnars bronzerulle

Omtrent 40 centimeter i længden og 5 centimeter i diameter og dekoreret med hemmelighedsfulde dværgeruner, der emmer af kraft, og som får det til at sløre for øjnene på enhver, der prøver at tyde dem. Rullen er tung og varm at røre ved.

**Draupnars dryp:** Hver nat kan bronzerullen dryppe guld for blod. For hver blodsdråbe, der dryppes på rullen, under månens skær, drypper bronzerullen en gulddråbe. 10 gulddråber udgør en guldmønt, og det er den maksimale mængde guld, rullen kan dryppe pr nat.

**Draupnars skær:** Bronzerullen kan lyse op med et dæmpet lysskær, der giver et blødt lys som et stearinlys. Effekten kan aktiveres tre gange om dagen og varer 15 minutter,

**Draupnars reb:** Ved at dreje rullen mellem hænderne, rulles et reb af lysende lænker ud. Rebet lyser op med et stearinlys' skær, og tovet kan blive op til 10 meter langt. Rebet vejer ingenting, men det er stærkt og kun trolddom kan bryde det. Rebet holder i ti minutter, hvorefter det opløses i lysgnister, der flyver bort. Effekten kan aktiveres en gang om dagen.

**Beskytter mod nekromanti:** Runerne rummer et værn mod nekromantisk trolddom og kræfter, der trækker på uliv og dødsrigets hemmeligheder. Bronzerullen giver bæreren *fordel* på resistenstjeks mod nekromantisk trolddom.

**Dværgenes arv:** Draupnars bronzerulle er en legendarisk magisk skat, som alle dværge er vokset op hørende historier om. For dværge er de en del af deres folks stolte klenodier, og dværge betragter derfor Draupnars bronzerulle for dværgenes retmæssige ejendom. Ikke-dværge i besiddelse af runestaven har *ulempe* sociale tjek over for dværge, medmindre de rent undtagelsesvist tolererer midlertidigt, at ikke-dværgen bærer på bronzerullen.

**Dragende:** Fængende skær – Draupnars bronzerulle vil gerne ses og røres ved, og den vil gerne reflektere sin blanke overflade i folks beundrende øjne. I fredelige situationer, hvor der er andre til sted, vil ejeren pr refleks komme til at finde bronzerullen frem, så andre kan se den, hvis ikke ejeren koncentrerer sig om at holde den skjult. Spilleleder kan dagligt bede om et Resistens (vilje)-tjek 7 for at undgå at rullen, bliver vist frem.

## Appendiks: Monstre

### Orker

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

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

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

### Orkvagter

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

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

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

### Orkhøvding

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

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

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

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

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

### Gnoldejægere

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

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

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

### Kæmpe moseigler

Moseigler kan vokse til frygtindgydende størrelser. Kæmpe moseigler har opnået en længde på 30-70cm centimeter, og de er slimede, sorte bløddyr med skarpe tænder, der efterlader blødende sår og grimme flænger. De lever skjult under vand og mudder, hvor de kaster sig over levende væsener, som de i flok suger blod til ofret dør.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12; Morale 15 (primitivt dyrisk); Angreb: Bid+3, skade: Suge blod

*Suge blod:* Iglen sætter sig fast på ofret og suger blod for 1t6 i skade, indtil iglen har suget 10 point eller en part er død. Angreb mod en blodsugende igle gøres med ulempe, og store våben kan ikke bruges. Iglen kan flås af med et styrke-tjek 12, som gør 1t4 i skade på ofret.

### Kæmpeslange

Kæmpeslangen er fem til femten meter i længde – og kan sagtens overgå i længde af almindelige slanger – og kæmpeslanger har enorme kroppe. De er langt større i omfang, og de kan rejse deres krop truende, så de tårner højere end et fuldvoksnet menneske – og de sluge selv mennesker i et enkelt hug, men værst af alt er det intelligent blik, der er i deres øjen.

- Forsvar 13; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 12 (drage-magi 14; gift 16); Morale 13 (dyrisk, semi-intelligent); Angreb: Bid+8; Skade 2t6+gift+slugt

*Gift:* Kæmpeslangers bid er giftigt. Ofret skal klare et resistens (gift)-tjek 8 eller blive sløv af giften. Et sløvet offer har ulempe på fysiske handlinger og sansetjeks, og ofret mærker ikke smerte med samme tydelighed som normalt.

*Slugt:* Kæmpeslanger kan sluge et offer. Hvis angrebet er en ekstremt succes (20'er) eller klares med mere end 4, sluger slangen sit offer, som fanges ind i slangen. Ofret kan herfra kun angribe med små våben. Hver runde tager ofret automatisk 1t8 i skade, indtil en part er død. Kæmpeslanger kan kun sluge et offer, og de ynder ofte at fortrække med deres offer til mere rolige steder, hvor de kan fordøje ofret i uforstyrret.

*Skarpe sanser:* Kæmpeslanger har skarpe sanser, og de mærker omgivelserne anderledes end mennesker og lignende er vant til. Der er ulempe på at være listig over for en kæmpeslange.

*Hypnotisk blik:* Kæmpeslangers blik er dybt og uudgrundeligt. Som en parlay-handling kan en kæmpeslange forsøge at fange sine ofre i en trance. Alle væsener, der kigger på slangen, skal klare et resistens (vilje)-tjek 8 eller falde i en trance, hvor de ved deres næste handling ikke foretager sig noget, og kæmpeslangen har fordel på angreb mod væsener, der er i eller lige er kommet ud af en trance.

### Slanger

Brune, sorte, grønne slanger op til en meter lange snor og vrider sig sammen i en stor gruppe. De hvæser faretruende, når man nærmer sig, og de afslører et par lange giftige hugtænder.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 12 (dyrisk); Angreb: Bid+3, skade 1t2+gift.

*Giftbid:* Ofret skal klare et resistens (gift) 10. Er det en succes, smerter det voldsomt, og ofret vil have svært ved at koncentrere sig (folk, der koncentrerer sig om trolddom, skal klare resistens (stamina eller vilje) 6 for ikke at miste koncentrationen). Fejler gift-tjekket med 1-4, tager ofret 1t6 i skade, og fejler tjekket med 5 eller mere, tager ofret 1t6 i skade og har ulempe på sin næste handling fra smerten.

*Udvinde gift:* Giften kan udvindes af slangerne, så længe de er levende. Med et behændighedstjek 8 kan en dosis af giften indsamles. Hver slange rummer en dosis gift, og giften holder i et døgn. Giften har samme effekt som beskrevet under giftbid (mod monstre laver spilleren et giftangreb+0 mod monstrets resistens).

### Kæmpe Sumpfrø

Kæmpe sumpfrøer er enorme frøer, der med deres tunger fanger og sluger deres ofre hele. Sumpfrøerne er så enorme, at de kan sluge mennesker.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 15; Angreb: Tunge+8 *eller* Bid+4; Skade: Grebet *eller* 1t8+4

*Tungen:* Hvis grebet af sumpfrøens tunge, bliver man trukket hen til frøens gab. Runden efter kan den forsøge at sluge sit offer med et bidangreb. Hvis bidangrebet er succesfuldt, er ofret slugt. Resistens (undvige)-tjek 10 for at slippe fri af tungen.

*Ekstrem succes (små: 19-20; medium 20): Slugt* – se nedenfor. Sumpfrøer har lettere ved at sluge små (f.eks. halvinger) end mediumstørrelse væsener (f.eks. mennesker).

*Slugt:* Ofret fanges i frøens mave, og ofret tager automatisk 1t6+2 i skade hver runde fra mavesyre. Ofret omkommer tre runder efter at være blevet slugt, hvis ikke frøen er dræbt inden da, eller ofret er undsat. Ofret kan forsøge at undslippe gabet via Resistens (undvige)-tjek 8 de runder, hvor frøen angriber. Ofret kan modangribe indefra med små våben med *ulempe* på angrebet.

### Frøfolk

Frøfolk er fugtig-klamme væsener med svømmehud mellem fingrene og tæerne. Deres arme og ben er lange og tynde, men stærkere end man regner med. Deres kroppe er runde og tykke, og de runde hoveder har et gab, der næsten går fra øre til øre, fyldt med små, sylespidse tænder

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

*Amfibier:* Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand, og er generelt ikke besværet af vand.

*Spring:* Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

### Øglefolk

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

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

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

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



## Trolde

Trolde er store og grimme væsner, der er karakteriseret ved deres ringe intelligens, og hvor de er stærke nok til at få et menneske i stykker, er de tilsvarende lette at narre. Trolde er dækket af kort, strid pels, deres øjne er mørke og ondskabsfulde, de har en kort hale, der dækker over en rødlig ende, og fra deres store næser drypper en lind strøm af snot. Tænderne er gule og grimme af betændelse, men de er stadig syleskarpe. Trolde har en ondskabsfuld humor, og de ynder at pine levende væsner.

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

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

Trolde råder over to alternative angreb:

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

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

