

# Den Skjulte Skov

Den Skjulte Skov er et scenarie om en grøn drage og det tempel, som den prøver at bryde ind i. Det er også en historie om et elversamfund, der skulle beskytte templet – og nu kan de ikke håndtere dragetruslen.

## Rammen

Ude i Hinterlandet ligger en elverskov. Ingen kender den, for elverne har skjult den for omverdenen. Her har de i årtusinder passet et tempel, der indeholder Den Sidste Ild, der ifølge legenden er den sidste ild, der vil dø ud inden verden går under. Derfor formodes det også, at hvis Den Sidste Ild går ud, så vil verden også gå under.

For nylig blev skoven invaderet af en grøn drage ved navn Shesuhaldan - en gammel, snu drage, der er på jagt efter Den Sidste Ild. På trods af dens store intellekt, har den dog ikke fundet indgangen til templet endnu, og den er i gang med at grave en tunnel ned til det.

Elverne har i årtusinder passet templet og ilden, men de har vist sig at være meget sårbare overfor dragens giftige ånde, og de er alle ved at sygne hen. Adskillige har forsøgt at nå ned til templet, men ingen er vendt tilbage. Nu har viskvinden besluttet at bede om hjælp fra menneskene - en upopulær beslutning, da en profeti i templet forudsiger, at det vil være et menneske, der slukker ilden.

## Foromtale

Rygterne svirrer - en mand; nej, en elver, siger jeg dig, er blevet fundet og båret op til Den Ensomme Fæstning - stærkt afkræftet og bleg. Han rablede om den sidste ild, om sygdom, om undergang og noget om at få hjælp. Nu er du blevet kaldt til Fæstningen af kommandanten, så du får åbenbart syn for sagen. Beskeden lod forstå, at denne mission havde betydning for hele Kejserriget og måske mere end det.

## Missionen

Efter Dagen Forinden, bliver karaktererne kaldt op til Fæstningen tidligt om morgenen. Her bliver de ledt ind i et rum på etagen under kommandantens eget kontor.

*Rummet er svalt, lugter sygeligt og har kun en seng og en kommode. I sengen ligger en mand - eller rettere, en elver, for det er der ikke tvivl om, at han er. Han virker meget afkræftet, og hans hud er bleghvid, virker tynd og hans øjne er dybt indsunkne. Hans ånde er en svag rallen.*

"Godt I kom så hurtigt.", siger kommandanten, "Elveren her er Solstreffet-når-et-gyldent-blad-vindfejes, hvis vi ellers har forstået det rigtigt. Han er fra en elverby, der har holdt sig skjult i tusinder af år, fordi de vogter en ild, der aldrig må gå ud - hvis den gør, er alt håb fortabt. Så vidt jeg har forstået, så vil denne ild dø ud som den sidste i verden. Desværre har elverne den sidste tid sygnet hen af en ukendt sygdom og mange er døde - de er bange for, at der ikke er flere, der kan holde ilden ved lige, og derfor har de sendt et bud, Solstreffet-når-et-gyldent-blad-vindfejes, for at bede om hjælp. Vil I påtage jer den opgave? I vil selvfølgelig blive belønnet med 25 guldstykker per person, hvis I vender tilbage", slutter kommandanten, mens han kigger indtrængende på jer.

Når de har godtaget opgaven, begynder Solstreffet-når-et-gyldent-blad-vindfejes med en hæs, rallende stemme at sige:

"I...skal drage over sletterne...8 nætter...og der...skal I drikke denne elvervin", han peger på nogle grønne flasker med bladmotiv ved siden af sengen, "ellers vil I ikke være i stand til at se...Skoven...!...når I er...kommet ind...så...find... Ringe-i-dammen-efter-frø... i Gyldenhæng", hans øjne lukker sig efter anstrengelsen - hans vejrtrækning er så godt som væk.

Kommandanten følger op: "Nu ved I, hvad jeg ved. Jeg fornemmer, at dette er en sag, hvor hast er af yderste vigtighed. Hvis I drager afsted øjeblikkeligt, lægger jeg 10 guldstykker oven i jeres dusør".

Hvis de vælger at drage afsted øjeblikkeligt, kan de ikke købe ind, bruge gøremål eller forberede rejsen - gør dem opmærksom på dette, så de kan træffe deres valg. Ellers drager de afsted næste dag. Inden de tager afsted, får de elvervinen – én per karakter. Udlever den tilsvarende beskrivelse fra appendiks.

## Rygter

Hvis en karakter vælger at indsamle rygter, er her en liste, som bør uddeles fortløbende efter, hvor mange rygter gruppen formår at indsamle.

En gammel jæger spidser ører, da du fortæller, hvor du skal hen. Han fortæller, at han engang - derude - overnattede og pludselig så han en skov flimre for sine øjne - og han kunne røre bladene. Men altså, han var også ret fuld af noget hjemmebrændt.

En lærd holder et foredrag om elvere; nu hvor interessen er så stor. Det koster 5 sølv eller du kan forsøge at lade som om, du allerede har betalt. Det er et Karisma-tjek 10. Hvis det lykkes, slipper du gratis ind, mens hvis det fejler, koster det nu 1 guld for at komme ind

Foredraget giver dig følgende information:

- Elvere er langlivede. De kan godt blive 1000 år
- De er tæt forbundet med Natriget - en mystisk verden ved siden af vores, der er indbegrebet af frygten for det ukendte
- Elvere er meget indforståede. Der er ting, som de ikke siger, fordi de tror, du allerede ved det.
- Elvere går meget op i etikette og høflighed.
- Elvere ser ned på andre racer

En halvork, fuld som bare fanden, giver dig et ufrivilligt foredrag om orkernes store evner ud i brændevinsfremstilling.

En påstået synsk kvinde griber fat i din hånd. Så vender hun det hvide ud af øjnene, mens hun falder om i dine arme. Mens hun ligger der, siger hun med en underlig hul stemme: "Den kommer med sine mørkegrønne vinger og død spyr fra dens mund, mens den sluger håbet". Så besvimer hun.

Yderligere rygter kan veksles til fordele, når der skal rulles på hændelsestabelen.

## Overordnede plots

Der er i dette scenarie nogle overordnede plots, som man som spilleleder skal holde styr på på tværs af de forskellige lokationer.

### Ilden

Den sidste ild er selvfølgelig det vigtigste plot - hvis den går ud, så taber man scenariet. Ilden kan brænde i 14 dage, hvis der ikke bliver gjort noget.

De første 8 dage brænder ilden godt,  
9-11 flakker den,  
12-13 er den svær at se (lyssøjlen)  
14 er der kun røg (den kan reddes endnu, denne dag)

Der er 8 dage derud, og hvis de vælger at tage afsted med det samme, sparer de en dag (de otte dage er regnet som en normal rejse), og du kan også foreslå dem at prøve rejselykken (så giv dem en sparet rejsedag, hvis det lykkes). Husk at tælle løbende op. Inde i skoven følges de normale skov-regler, så hver sti koster 1 time, og de kan rejse 8 timer hver dag.

Hvis de lægger noget brænde på bålet, så forlæng levetiden. Hvis det er træ, så måske en dag mere. For tørv, brunkul, stenkul og diamanter fra minen, så giv hhv 2, 5, 20 og 365 dage.

Elverne vil foreslå at hente nøglen hos Eik-Huorn-Fororuningajar og brænde (kul) i minen. I virkeligheden kan der bruges træ, og det er nemmere at komme ind igennem bagindgangen, hvis man kender kodeordet (som de ikke umiddelbart oplyser, de skiderikker).

### Dragen

Shesuhualdan, er skyld i alle problemerne. Der vil dog ikke være åbenlyst fra starten af, men lugten af klor bør være en løbende ledetråd - elverne er i øvrigt ude af stand til at lugte kløren. Og så skal hun på et tidspunkt afsløres. For at gøre det til en ukendt ting selv for spilleleder, introduceres hermed dragetallet. Det starter på nul, og hver gang karaktererne bruger stierne F-G, G-L, H-L, tæller tallet én op og en t20 slås. Hvis den er lig eller lavere end dragetallet, så flyver dragen i det øjeblik ud af hullet under vandfaldet, hvilket giver et spektakulært syn, hvor vanddråber eksploderer ud over hele, skaber regnbuer og midt i det hele er denne dybgrønne drage med en smuk (og skræmmende), stærk krop - jep, det er et under. At besøge bakken (#4) og dragens hule tæller også op. Dragen ser næppe karaktererne (medmindre de stjæler dens skat), og de skal have mulighed for at undgå konfrontationer med den.

Et opgør med dragen er dog også vejen hen mod en løsning på problemet med ilden. Elverne sygner hen og dør af kløren, som den spyr over det hele, så dragen er nødt til at forsvinde, hvis elverne skal overleve.

### At komme hjem igen

Elverne siger det ikke, men da de godt kan se, at de er ved at dø ud, så har de ikke fortalt karaktererne noget om, hvordan de kommer ud af skoven igen. Elverne regner med, at de bliver og passer ilden. Hvis karaktererne kan stoppe dragen, vil elverne dog kunne få det bedre igen. Under alle omstændigheder kan de skride ved at blive fulde og lave et rejsetjek lige som da de kom ind. Hvis de mangler alkohol kan de få hjælp af orkerne i Jarmandors Tårn.

### Abestatuerner

Rundt om i scenariet er der gemt tre abestatuer. Hvis de placeres rigtigt i Løgnens Tempel, kan de åbne for et hemmeligt rum

### Elvernes intriger

På lokationen Gyldenhæng er der en gruppe elver, der alle vil opnå noget hos de andre elvere

- Lotus-i-knop vil have anerkendelse fra Kronhjort-ved-skovsø til at blive betragtet som voksen
- Kronhjort-ved-skovsø vil vælges som Taler af Ringe-i-dammen-efter-frø
- Morgendug-i-edderkoppespind vil have et familieklenodie tilbage fra Kronhjort-ved-skovsø

### Den sande profeti

Den her er virkelig nørdet. Profetien, der står skrevet på væggen inde i templet, har en anden mening end den, som elverne fortæller. Hvorfor? Profetien står på oldelvisk, som selv elverne ikke har så godt styr på længere. De gentager det, de selv har lært uden egentlig at læse, hvad der står der - det kører på rutinen.

Elverne siger, at det skal læses som: Mand vil slukke håbet.

Men, der er flere ting, som skal læses anderledes. De to prikker ved Mand ændrer betydningen til Engang-mand, altså én, der har været en mand (dette er en reference til dragen, da Shesuhaldan er en tidligere dragemagiker). Vil, i profetien, skal også bøjes anderledes, da det er en konjunktiv altså en potentiel form, der ikke nødvendigvis vil ske - det skal læses som Vil kunne. Endelig skal håbet ikke læses i sin figurative mening. Det betyder slet og ret ild.

### Teleportation

Hver milepæl i skoven (bogstaverne) har en heksering af svampe og hver har sin egen type svamp. Beskriv dem med deres farve (rød/hvid/grøn/violet) og udseende (slimet/pletet/frønnet), hvis spillerne spørger. Hvis de kan lære deres elviske navne, kan de teleportere til milepælen ud at bruge tid.

## Generelt omkring elvere

Dette er - så vidt jeg ved - første gang elvere er npc'ere i et Hinterlandet-scenarie (ja, der er enkelte karakterer), så hvordan spiller man dem?

Jo, først og fremmest er disse vel nærmest skovelvere, der har levet afsondret, så selvom meget af det nedenstående nok er generelt for elvere, er dem i scenariet også lidt for sig selv.

De er typisk meget sofistikerede og næsten aldrig følelsesladede (de kan fortælle dig, at du har fornærmet dem og deres slægt i ti led og de har tænkt sig at straffe dig for det uden at fortrække en mine eller hæve stemmen). Dette får dem nemt til at virke arrogante - hvilket de faktisk også er. De anser alle andre racer for underlegne. Eneste delvise undtagelse er Ovis (vædderfolk) og så selvfølgelig andre elvere. Hvis en karakter har Høvisk som evne, er der dog gode muligheder for at få nytte af den overfor elvere. De er venligt indstillede overfor dannede mennesker/væsener. Elverne udelader også konstant information - det falder dem ikke ind, at andre ikke selv har den information eller kan gætte sig frem til det. Så de kan sagtens sige, at karaktererne skal finde bagdøren til templet uden at fortælle, hvordan man finder den endsige at der er en fælde på den. Hvis man spørger - eller påpeger det bagefter - kigger de lidt nedladende på én, måske en svag misbilligende kurve på munden, hvis det er rigtig slemt, men de kommenterer det ikke. De lader som om, det aldrig er blevet sagt. Hvis tvunget, vil de iskoldt konstatere, at det troede de da, at man selv kunne have regnet ud. Det er i hvert fald indlysende for dem. Spillerne må gerne hade elvere, når scenariet er færdigt (og også ti minutter inde).

### En note om elfvernavnene

De navne, der står listet, er ikke elvernes navne på elvisk, men en tilnærmelsesvis oversættelse til menneskesprog. Hvorfor ikke bruge det elviske navn? Fordi en elver vil hellere lade dig begå den vederstyggelighed det er at udtale deres navn på menneskesprog end at lade dig myrde skønheden i den elviske udtale, som du jo kun ville være i stand til...

## Rejsen

Rejsen foregår i Slettelandet efter de almindelige regler. Der er otte dage derud. Når de er i området, skal alle lave et nyt rejsetjek for at finde skoven. Det er mod 20, men man får 4 lavere sværhedsgrad for hver slurk af elvervinen, som man har drukket (almindelig vin/øl virker faktisk også, men sænker kun med 2). Hvis man lykkes, ser man elverskoven og kan gå ind i den, mens hvis man fejler, ser man kun sletten og går kun henover den, selvom man følger nogle, der går ind i skoven (de "fader" lige så stille væk). Det er muligt at forsøge igen ved at drikke mere, men efter hvert forsøg på rejsetjek (hvor der er drukket alkohol), skal der laves et Resistenstjek (Udholdenhed)  $0 + 4$  for hver slurk alkohol (uanset type), man har indtaget; evnen Bælle giver fordel på slaget. Hvis det lykkes, kan man klare mosten, men hvis det fejler får man  $-2$  på Behændighed i 2t2 timer; hvis det fejler med mere end 4, er det  $-4$ .

Rejsetjekket for at finde ind i skoven er også gradbøjet. Hvis man lige klarer det, kommer man ind ved pejlemærke B; hvis man klarer det med mere end 4, ser man også pejlemærke K, og kan vælge denne i stedet. Læs den relevante tekst for dem:

### Ved B:

*I går henover sletten, og i jeres påvirkede tilstand kan I se mere og mere af af en skov, der ligesom står oven på sletten, og så ret hurtigt, så er det tykke, sammenfiltrede græs/buskt/trævækst af jungleagtige proportioner, som I slider jer igennem, før I kort efter kommer til en lille lysning. Middagssolen står jer lige i øjnene.*

*Der er en lille heksering af svampe i midten af lysningen, og I kan se, hvordan junglen giver sig til fordel en skovbevokset mose på jeres højre hånd.*

*Rundt om i lysningen kan I se dusinvis af øjne så store som tekopper...*

*...der kort efter letter og viser sig at være store sommerfugle med øjeagtige aftegninger på deres vinger. De flakser dovent rundt i lysningen - men altid med deres øjne-vinger vendt mod jer.*

*Herfra hvor I står, kan I se den tætte jungle på jeres venstre side. En smal sti ser ud til at forsvinde ind i vildniset. Overfor den ser en sti også ud til at lede ud i mosen. Og endelig er der en sti foran jer, der ser ud til at snørkle frem og tilbage på grænsen mellem de to dele af skoven. Da I kigger i den retning ser i et stort træ, der stikker op blandt de andre længere fremme - pludselig forsvinder det ned under løvhænget. Længere ude rejser en bakke sig, der ender i en stejl skrænt, og fra toppen styrter et vandfald ned. Oppe på bakken glimter en lyssøjle - kan det virkelig være et bål, der kan ses på denne afstand?*

*Ude bag ved mosen rejser store træer sig, og det største af dem ser ud til nærmest at have gyldne blade. Mens I står og tager disse ting ind, opdager I, at det store træ i junglen igen hæver sig over sine brødre...*

### Ved K:

I går henover sletten, og i jeres påvirkede tilstand kan I se mere og mere af af en skov, der ligesom står oven på sletten, og så ret hurtigt, så er det sammenkrøbne, blege gevækster i træder henover, før I kort efter kommer til en lille lysning. I har middagssolen i ryggen.

Der er en lille heksering af svampe i midten af lysningen, og I kan se, hvordan der rejser sig en veritabel regnskov med kæmpetræer på jeres venstre hånd, mens al vækst på jeres højre side ser blegt og ødelagt ud. Der er nåletræer uden nåle, hvide buske næsten uden blade og græsset kryber sammen ved jorden.

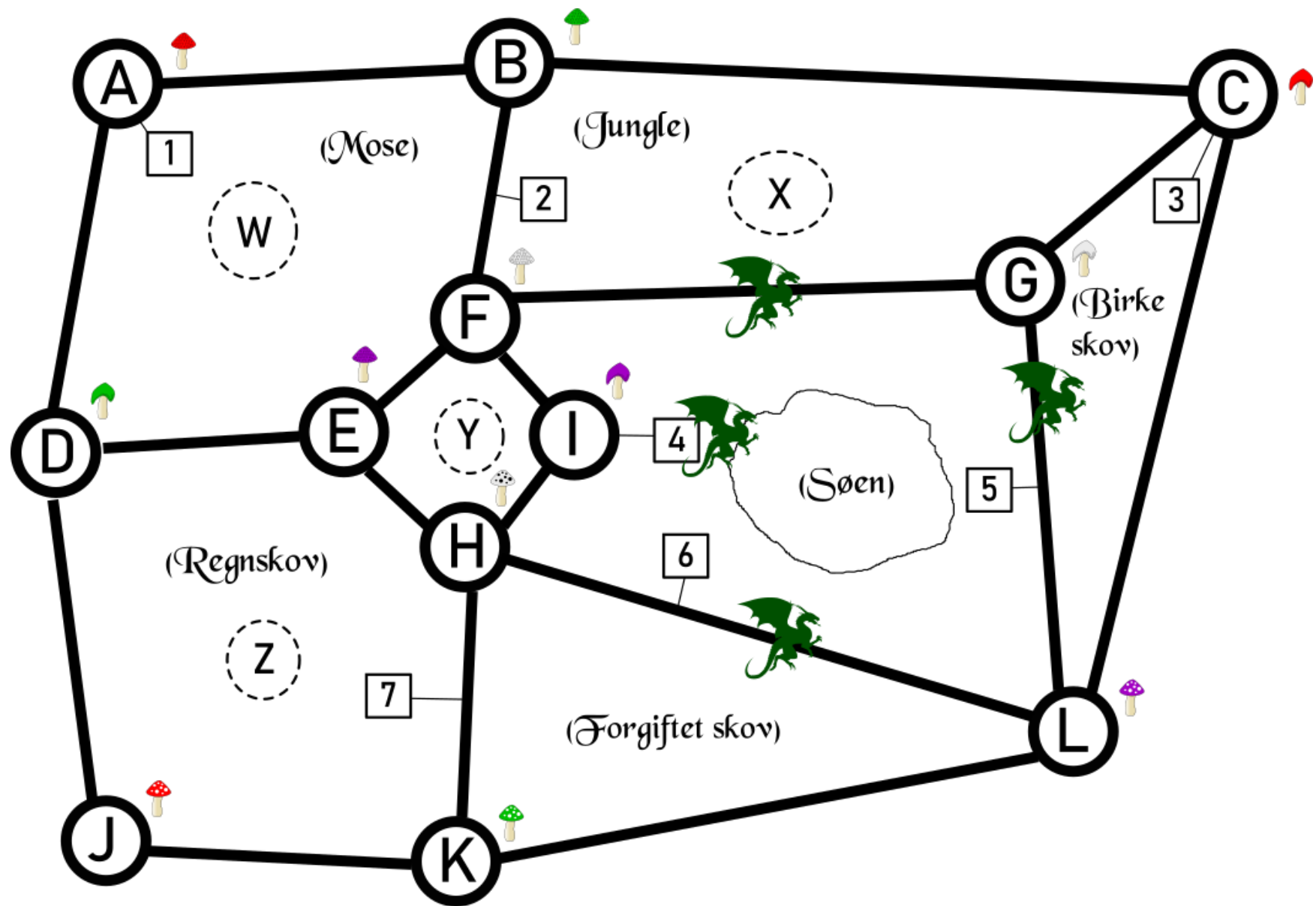
Rundt om i lysningen kan I se dusinvis af øjne så store som tekopper...

...der kort efter letter og viser sig at være store sommerfugle med øjeagtige aftegninger på deres vinger. De flakser dovent rundt i lysningen - men altid med deres øjne-vinger vendt mod jer.

Herfra hvor I står, kan I se en smal sti ser ud til at forsvinde ind i regnskoven. Overfor den ser en sti også ud til at lede ud i den ødelagte nåleskov. Og endelig er der en sti foran jer, der ser ud til at snørkle frem og tilbage på grænsen mellem de to dele af skoven. Da I kigger i den retning ser i et kæmpe træ, der skiller sig ud blandt de allerede store træer - dets blade ser nærmest gyldne ud. Længere ude rejser en bakke sig, der ender i en stejl skrænt, og fra toppen styrter et vandfald ned. Oppe på bakken glimter en lyssøjle - kan det virkelig være et bål, der kan ses på denne afstand?

Bag ved den er der tæt trævækst, men et enkelt træ skiller sig ud - så forsvinder det pludselig ned under løvhængen. Og bedst som I kigger på det, kan I se, at det store træ igen hæver sig over sine brødre...





# Lokationer

## 1 - Minen

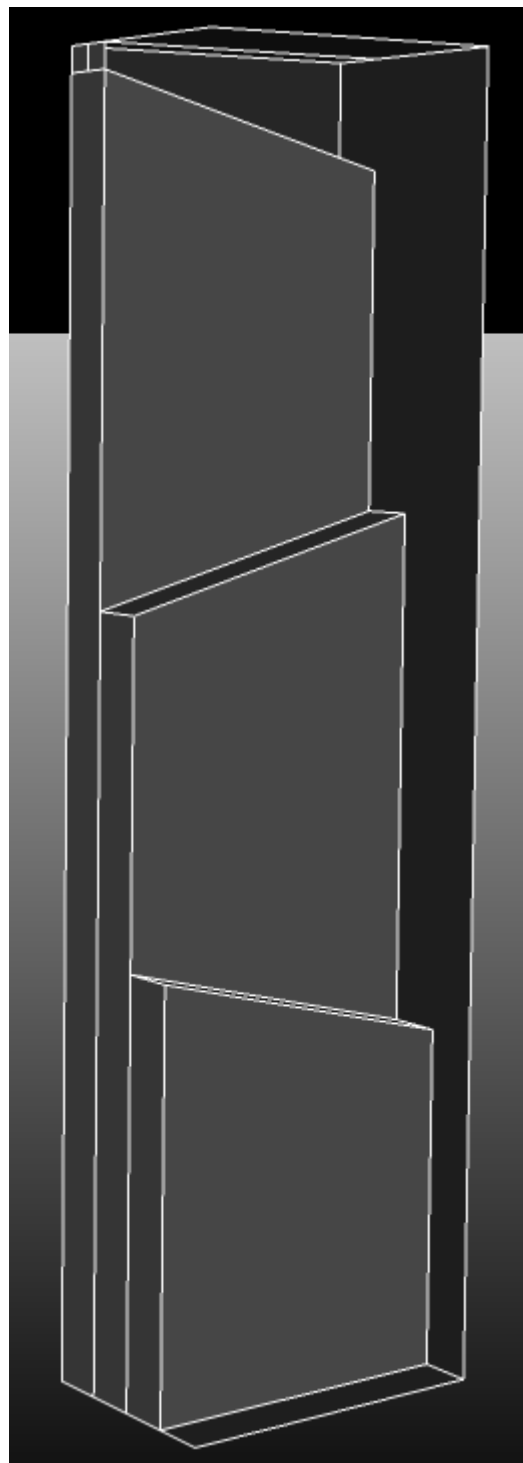
Et mørkt hul i den allerede dystre sump er det eneste tegn på minens tilstedeværelse. Lugten derfra er sur, indelukket og gammel. Hvis man lytter, kan man høre dybe kvæk dernedefra.

Hullet er starten på en kort gang, der går stejlt nedad og snart munder ud i et kæmpe rum. Man stopper øjeblikkeligt, for noget i rummet skriger uden en lyd til overlevelsesinstinktet i kroppen. Den umiddelbare følelse af en afgrund for fødderne af en - uden at kunne se den (hvilket dem med tusemørkesyn godt kan). Og der er frøer, der kvækker dybt lidt længere fremme, men dybere nede er der en lyd som af masser af glidende, leddeløse kroppe. Og så, som fra bunden af en uforståelig afgrund, et klask, dybt, vådt, truende, der giver genlyd op og op, indtil det når jeres ører.

Rummet er teknisk set én stor kasse med ramper ned langs den ene side, men i praksis føles det som en afgrund, som man langsomt bevæger sig ned i. Der er fire niveauer, hvor tørven, der kan hentes bliver bedre, men farerne bliver også større. Til at styre oplevelsen anbefaler jeg at bruge arket med 6 cirkler på, der findes i appendiks. Det kan genbruges på hvert niveau og viser hvor langt ned af rampen de er nået. I resten af beskrivelsen af tørveminen refereres dette til som felter. Lad spillerne bruge terninger e.lign. til at repræsentere deres karakter og hvor langt denne er nået. Som udgangspunkt kan de flytte et felt hver runde, men alle kreative (ikke-åndsvage) forslag bør belønnes.

### 1.1 - Første rampe

Den første rampe er fyldt med mosefrøer. De er på størrelse med en lille hund og sidder mest og kigger samt kvækker en gang imellem. Nogle af dem vil bruge deres tunge mod karaktererne. Hver karakter, der vil gå ned af rampen skal slå et angrebsslag (+0) mod dem selv (det bliver for meget for dig som spilleleder at skulle slå mod



dem alle). Hvis det rammer, tager de t3 i skade. Uanset udfaldet må de flytte 1 felt frem. Der er 6 felter, så der er også seks slag. Der bruges ikke initiativ og det er ikke muligt at bruge defensiv kamp, men en karakter kan vælge at skærme en anden, hvorved den første tager -2 i Forsvar, mens den anden får +2.

I bunden af rampen er der en lille sidegang, hvor det er muligt at grave tørv. Denne tørv har dog kun kunnet kompostere i nogle få år og er derfor stadig meget jordet - den vil brænde ud hurtigt, sodende og dårligt. Der er også en stige ned til en dybereliggende rampe. Der er ca 40 ned af stigen.

### 1.2 - Anden rampe

På andet niveau er der fyldt med store igler. De ligger i et tykt tæppe, som man er nødt til vade igennem - og de trænger ind; selv gennem rustning. Hver gang en karakter skal flytte et felt, skal der slås et Resistenstjek mod 10 - spilleren vælger selv mellem Styrke eller Behændighed. Hvis det fejler, sætter der sig 1t4 igler fast på dem. Med det samme og i starten af hver efterfølgende runde suger de hver især 1t4 livspoint i blod. Man kan stoppe op en runde for at forsøge at fjerne dem, men så skal man stadig slå resistentjekket for, om der er nye igler, der sætter sig på en. At fjerne igler er et Behændighedstjek 10. Hvis det lykkes, fjerner man alle igler, der sidder på én, men hvis det fejler, fjerner man kun 1t4. Her er også en stige for enden af rampen, og stigen er også ca 40 meter lang. Der er også en sidegang med et lille depot, hvor der ligger brunkul - det vil brænde hæderligt, med nogen røg og et ok stykke tid.

### 1.3 - Tredje rampe

Tredje niveau er befolket med moselig. Krogede, indtørrede huder spændt ud over et skelet, der er lige så sort. Og hovedet er næsten hugget af, så det dingler fra halsen - og stadig kan de stavre sig langsomt frem mod karaktererne. På hvert felt står der 1t2 moselig (ved 5+ spillere: 1t3+2) og blokerer vejen. Det er muligt at omgå dem med et Behændighedstjek 14, men hvis det fejler, laver de et angreb med fordel mod den flygtende. Det tager dog 2 runder for dem at følge efter karaktererne til næste felt, og de kan ikke kravle på stiger. Hvis alle moselig slås i stykker, vil der ikke være nogen på vejen op. Hold styr på, hvor og hvor mange, der er tilbage. Der er samme setup med stige og depot som de andre niveauer. Kullet er sorte stenkul, der brænder flot, næsten uden røg og de brænder længe.

### Moselig

Forsvar 15, Tærskel 11, Sår 4, Resistens 12, Morale 18; Angreb+6, Skade 1t8

Udød: Immun overfor søvn, gift, etc

Skind og ben: Stikkende våben a la spyd og pile giver -2 skade. Ved 0 eller mindre, gives der ikke sår.

Knusende greb: På en 17-20 på terningen, griber moseliget fat i sin modstander og klemmer til noget knuses. Først tages yderligere 1t6 i skade og så skal offeret slå et Resistenstjek Udholdenhed 8. Hvis det fejler ødelægges: 1t12; 1-2: Højre ben; 3-4: Venstre ben; 5-7: Brystkassen; 8-9: Højre arm; 10-11: Venstre arm; 12: Hovedskallen

#### 1.4 - Bunden

Bunden af minen er helt plan. Mest vigtigt er der dog en tydelig, kæmpe tilstedeværelse af et gigantisk væsen:

*"Det siges, at Uxubuntierne først skabte disse væsener, men snart indså de, at de var for store, for farlige. De skyndte sig at splitte dem alle i to, og det var sådan, at slanger og elefanter blev skabt. Men en enkelt af væsenerne undslap dem og gemte sig dybt nede i en grotte..."*

På det bagerste felt opholder Grootslang sig. Den kan nå alle felter, men hugger altid ud mod dem, der er nærmest. Hvis der er flere, er det den, der er ankommet senest. Når man når det bagerste felt, er det muligt at angribe Grootslang (rul initiativ). Der er også et depot her, hvor der er diamanter. De kan brænde utroligt længe, uden røg og med et helt særligt skær, der reflekterer sig i diamanten selv, mens den brænder. Diamanter efterlader ingen aske. Der er for 1000 guldstykker i diamanter.

#### Grootslang

Forsvar 16, Tærskel 16, Sår 30, Resistens 16, Morale 18; Angreb+15, skade 3t8+gift

Gift: Ved succesfuldt angreb, skal offeret slå et Resistenstjek Udholdenhed 8. Hvis det lykkes, gør giften ondt, men ellers ikke noget. Hvis det fejler, men det er mindre end 4 under (slaget er 4 eller højere), tages yderligere 1t6 i skade. Hvis det fejler med 4 eller mere, tages 1t4 i Styrkeskade.

## 2 - Eik-Huorn-Fororuningajar

*I en lysning i skoven står et træ så gammelt og mosbegrøet at den furede bark er svær at se. Træet ser ud til at have to rødder, der samles til én stamme, og løvhænget er kun på toppen. Et værdigt gammelt træ. Så - pludselig - drejer træet sig og et par øjne så gamle som skoven kigger direkte på jer.*

Dette er træmanden Eik-Huorn-Fororuningajar (han vil introducere sig med en dyb og utydelig stemme, så spillerne har svært ved at tiltale ham ordentligt - så han kan blive pikeret over deres mangel på respekt/deres rastløshed/noget helt tredje). Han passer skovens træer, men lige nu prøver han at slippe af med nogle muldvarpe.

Eik-Huorn-Fororuningajar peger med en mindre træstamme, som han holder i sin krogede arm, på nogle huller i jorden omkranset af jordvolde. Der kan sagtens stå en mand i hvert hul.

Muldvarpene kilder ham under tærne og føjer så spot til skade ved at stikke hovedet op af hullerne og række tunge af ham - men de er for hurtige og trækker sig væk, inden han kan få slået dem med sin kølle.

Eik-Huorn-Fororuningajar har nøglen til templet et sted inde i sin krop. Han vil dog gerne have lidt hjælp først, må det forstås (han vil blive ved med at finde på nye opgaver, indtil de konfronterer ham med det). Først skal de få stoppet muldvarpene. De gemmer sig nede i jordhullerne og Eik-Huorn-Fororuningajar kan ikke komme derned.

Der er ni huller i et uregelmæssigt kvadrat. Muldvarpene er lømler, så kamp er sandsynligvis den eneste fremgangsmåde omend voldsom magi måske også ville kunne skræmme dem. De er ikke mælende, men kan stadig signalere deres foragt for deres modstandere via gestik. Der er 5 kæmpemuldvarpe, der foretrækker at sprede deres modstandere for så at løbe over til en af de andre og komme i overtal der.

### Teenage-kæmpemuldvarp

Forsvar 13, Tærskel 8, Sår 3, Resistens 10, Morale 10, Angreb: 1xklør+6,1t8

Effekt (20): Klørerne borer sig dybt ind i kødet, og kæmpemuldvarpen graver et stykke kød ud af offerets krop, der tager 1t4 i evneskade i Styrke samt 2t8 i almindelig skade (i stedet for 1t8).

Det er besværligt at bevæge sig nede i de smalle gange, og det er umuligt at bruge store våben. Kun halvinge er små nok til at kunne gå ubesværet - alle andre har -2 på deres angrebsrul. Dette gælder ikke ved hullerne, hvor man kan rejse sig helt op - men her skal man slå et Resistenstjek Behændighed 12, da Eik-Huorn-Fororuningajar ikke ser så godt og mistager karakteren for en muldvarp. Hvis resistenstjekket lykkes, tages der 1t10 i skade, men hvis det fejler, er det 2t10. Eik-Huorn-Fororuningajar undskylder selvfølgelig straks bagefter. Man kan blive stående ved jordhullet, men muldvarpene vil prøve at lokke karaktererne væk derfra.

Nede i tunnelsystemet er der en hule, hvor muldvarpene sover. Der lugter stramt af regnorme over sidste holdbarhedsdato og uvaskede teenagekroppe (med pels). Der er dog også sjældne svampeknolde, der er søgte for deres fantastiske duft, og de kan indbringe sammenlagt 35 guld. Desuden er der en lerstatue af en abe, der holder sig for øjnene (den kan bruges i Abernes Tempel). Hvis nogle af muldvarpene blev dræbt uden at få sår (første slag er mod tærskel, kan deres skind garves (tager 6 timer) og indbringe 10 guld - ellers 5/2/0 guld afhængigt af antal sår.

I den anden ende er der også en hule - her stikker Eik-Huorn-Fororuningajars rødder ned og her han blev kildet. Han kan godt flytte sig, men han vil helst ikke.

Eik-Huorn-Fororuningajar har desuden disse opgaver, som han vil forsøge at få karaktererne til at løse:

- Hente noget mosevand fra området W - til at vande med
- Hente en stikling med blade fra Gyldenhæng (er kun allerøverst oppe)
- Fjerne de irriterende humlefeer, der altid larmer

Hvis blot en af opgaverne udføres, vil han tilbyde et glas trævand. Hvis karaktererne takker ja, hælder han noget mosgrønt vand ud af sin næse. De der tør drikke det, vil også finde smagen meget "naturlig". Umiddelbart oplever de ikke noget, men kort tid efter begynder deres hårvækst at blive lidt grøn og mosset. De ser lidt mere træagtige ud - og så bliver deres maksimale antal livspoint permanent 4 højere. Eik-Huorn-Fororuningajar tilbyder kun trævand én gang.

Når spillerne på et tidspunkt ikke gider udføre flere opgaver for Eik-Huorn-Fororuningajar (og de vel at mærke har klaret muldvarpene), så vil han tage en stor bronz nøgle ud fra en fure i sit bryst og overrække den. Den er tung, men samtidig finurligt udført, så flammer slynger sig henad den. Der er nøglen til templets yderdør.

Hvis nogen skulle være så dumme at angribe Eik-Huorn-Fororuningajar, er her hans stats:  
Forsvar:18; Tærskel:24; Sår:18; Resistens:17; Mod 20(ild:10); Angreb+15,2t10

### 3 - Jarmandors tårn

*Der står et gammelt, forfaldent tårn i en lysning i udkanten af skoven. Der er et udslukt bål foran en gammel, smadret dør og rundt omkring i lysningen ligger bunker af skidt og affald. Tårnet er ret bredt og må engang have haft tre etager, men den øverste er nedbrudt og i ruiner. Over tårnet summer en større flok fluer, der også konstant kan høres som en baggrundsstøj.*

Der er tydelige tegn på beboelse rundt omkring tårnet. Det er muligt at kravle op ad tårnets side ved et Behændighedstjek 15. Hvis man kan kaste et reb med entrehage derop (Behændighedstjek 10), er sværhedsgraden 8. Derved ender man på tredje etage.

#### 3.1 Stueetagen

Stueetagen har ét stort, rundt rum med en midterpille. Etagen er beboet af en gruppe orker. Der er 16 orker (20, hvis der er 5+ spillere) anført af Næsespitter, der er Orkløjtnant. De er ramt af en gruppedepression, så de er meget afdæmpede ift de orker, man normalt møder. De er nemmere at snakke med, men kan godt være lidt svære at overtale til noget aktivt. Deres depression skyldes modløshed over, at de ikke kan finde ud af skoven igen og paranoia over at være i en elverskov - de er udmærket klar over, hvordan elvere har det med orker.

I loftet af stueetagen, længst væk fra døren, er der en lem i loftet. Der er spor af, at der har været en trappe op engang, men den er for længst væk. På lemmen er der en simpel lås med sværhedsgrad 12 at dirke. Det kan forsøges at bruge vold (styrke 16), men grundet de besværlige forhold, vil ethvert fejlet forsøg med vold give 1t6 i skade.

#### 3.2 Første etage

Første etage er et stort rundt rum med en midterpille. Der er en stentrappe op til etagen ovenover, men den er blokeret af sammenstyrtede sten fra etagen ovenover. Der er en lem til etagen nedenunder. Der sidder en lås på, men den kan åbnes fra denne side.

Der er et gardin, der hænger på en form for dørramme, midt i rummet. Afhængigt af, hvilken vej, man går igennem gardiner, kommer man forskellige steder hen. Siden tættest på lemmen fører til Dis-over-mosset 1, mens siden tættest på stentrappen fører til Dis-over-mosset 2.

Der er også et arbejdsbord i rummet, gammelt og støvet. Der ligger mange optegnelser og beskrivelser skrevet på oldgammelt højkejslerligt. Hvis en karakter har evner til at tyde den slags, lykkes det automatisk, men ellers kan én fra gruppen forsøge et Kundskabstjek 10, og hvis det lykkes, kan de læse noterne med besvær. Udlever arket med noter fra appendiks. Der står desuden en lerstatue, der forestiller en abe, der holder sig for ørerne.

### 3.2.1 Dis-over-mosset 1

En oval plads omkranset af krogede træer, der næsten vokser sammen over området. Jorden og træerne er helt, helt overgroede af mos, og henover jorden driver en dis, der cirkler og snører i en vind, der ikke er der.

Midt på området er der en stenstatue. I det hvideste, perfekte marmor af en statelig herre med langt hår. Statuen står på en sokkel, der er dækket af mos.

Statuen står med ryggen til. Når man går rundt om den, kan man se, at statuen forestiller en elver. Den har en smuk ring med en blå krystal i på fingeren.

Hvis man skraber mosset af på bagsiden af soklen, står der: "Først må jeg glemmes".

Ringen på fingeren er mindst 50 guld værd. Hvis man tager ringen med krystallen brækker fingeren af - det er ikke marmor men skrøbeligt træ. Man nedkalder også en forbandelse over sig selv. Der skal slås et Resistenstjek (elvermagi) 20 ellers vokser der mos ud over karakteren, der falder til jorden død og langsomt komposteres.

### 3.2.2 Dis-over-mosset 2

En oval plads omkranset af krogede træer, der næsten vokser sammen over området. Jorden og træerne er helt, helt overgroede af mos, og henover jorden driver en dis, der cirkler og snører i en vind, der ikke er der.

Midt på området er der en stenstatue. I det hvideste, perfekte marmor af en statelig elver. Den har en smuk ring med en rød krystal i på fingeren. Statuen står på en sokkel, der er dækket af mos

Hvis man skraber mosset af på forsiden af soklen, står der: "For at jeg kan komme videre".

Ringen på fingeren er mindst 50 guld værd. Hvis man tager ringen med krystallen brækker fingeren af - det er ikke marmor men skrøbeligt træ. Man nedkalder også en forbandelse over sig selv. Der skal slås et Resistenstjek (elvermagi) 20 ellers vokser der mos ud over karakteren, der falder til jorden død og langsomt komposteres.

## 3.3 Anden etage

Den øverste etage er i ruiner. Det eneste, der stadig står, er midtersøjlen. Der er, hvad der måske engang var en hemmelig dør i søjlen, men nu er den ret åbenlys.

Der er en nedgang i den ene side, der er blokeret af nedfaldne sten (kan fjernes med et Styrke 10-tjek; Vælte&Nedbryde kan bruges).

Dværge kan lave et Arkitektur-tjek, hvis de har evnen, og vil - hvis det lykkes - bemærke at midtersøjlen åbne sig ud til fri luft. Det ødelagte rum havde et tag, der ikke dækkede søjlen.



Den "hemmelige" dør kan åbnes uden problemer. Der er en smal, stejl vindeltrappe inden i midtersøjlen. Den er åben foroven, forsvinder ned i mørket og er fyldt med spyfluer. Karaktererne bliver nødt til at beskytte deres ansigter og andet blottet skind, da spyfluerne ellers sætter sig og begynder at lægge æg under huden på dem.

Om tilstanden Bespyet:

Hvis spyfluerne lægger deres æg under huden på offeret, tager denne 2 i evneskade på Styrke. Dette er kumulativt. Hele tilstanden (uanset grad) kan fjernes vha Bringe Balance uden tjeks.

### 3.4 Den hemmelige kælder

Vindeltrappen fører ned under tårnet. Der er tykt med spyfluer og det er ubehageligt at bevæge sig igennem dem. For neden er der en lille hule. Der ligger en sort skikkelse på jorden med knogler stikkende ud af sig.

Hvis man nærmer sig skikkelsen på gulvet, rejser den sig op, og alle fluer i rummet samler sig som en imitation af en levende krop - men bestående af fluer. Et grotesk ansigt, forvredet af at bestå af fluer, lyser af had og vrede. Det ser ud til, at den siger noget, men kun en fluesummen kommer ud. Rul for initiativ!

### Jarmandor (in spy)

Forsvar: 12, Tærskel 8\*, Sår 12, Resistens 14, Morale 16; Angreb: Spystråle x2 eller sværm

Spystråle: Jarmandors arm bliver længere og længere i en stråle af spyfluer, der rammer offeret, hvis denne ikke klarer et Resistenstjek Behændighed 10. Hvis det lykkes, tager Jarmandor et sår, da fluerne flyver væk. Hvis det fejler, tages 1t6+4 i skade, og et Resistenstjek Udholdenhed 8 foretages. Hvis det fejler, øges tilstanden Bespyet med 1.

Sværm: En sværm af spyfluer står ud i alle retninger og rammer alle. De tager et Resistenstjek Udholdenhed 12. Hvis det fejler, øges tilstanden Bespyet med 1. Uanset resultatet, mister Jarmandor et sår.

Krop af fluer: Jarmandors krop består primært af en sværm af spyfluer, og derfor såres han ikke normalt. Det er kun stumpe våben som køller og hamre, der kan såre ham, og hvis hans tærskel overskrides, giver det 3 sår (og en masse døde fluer) og ikke, at han dør. Når han løber tør for sår, opløses sværmen og hans knogler falder til jorden i en bunke. Magi eller gode ideer, der kan påvirke spyfluer vil give skade som "normalt" (f.eks formularen Ætsende Blod eller dødmandsstøv eller blot en kvik spiller, der vælger kogende vand - vurder og giv skade som du finder bedst).

Udød: Jarmandor er udød og derfor immun overfor søvn og sult, men, grundet fluerne, ikke gift.

Hvis Jarmandor besejres, kan man finde hans stav ved hans knogler. Den er i appendiks.

## 4 - Udsigtspunktet

Op af bakken snor en lille sti sig. Som man bevæger sig opad, kan man se mere og mere af elvernes skov som en helhed. Der er et område med store, luftige træer, hvor særligt ét rejser sig over de andre, der er en mose med mørke, krogede træer, der er en lav, tæt jungle, hvor intet kan skimtes gennem det tætte løv og der er et område, der ser ud til at være sygnet hen. Foran en er der dog hele tiden en lysende søjle, der rejser sig op i luften fra toppen af bakken.

Når man kommer tættere på, kan det ses, at lyssøjlen kommer fra et hul i jorden tæt på toppen. Der er en form for lysfelt der rejser sig som en cylinder fra jorden og flere meter oppe i luften 'fader' den ud i ingenting. Inden i lysfeltet er der antydningen af flammer eller i hvert fald genskinnet fra flammer. Det er ikke muligt at stikke noget igennem lysfeltet. Det giver ganske ikke efter.

Ved siden af lyssøjlen er der et hul ned i jorden, hvorfra der stinker kraftigt af klor. Hullet leder til rum 4.1.

Alleryderst på bakkens skrænt - der rækker ud over søen - springer et vandfald ud af ingenting (dvs Natriget), og styrter ned i søen under sig. Herfra kan man se Jarmandors tårn (område 3), og også havepavillonen.

Slå også et drageslag - og tæl så dragetallet én op. Hvis dragen dukker op her, så vil det være ud gennem hullet under vandfaldet. Pludselig vil vandet nærmest eksplodere omkring dem og den smukke, mørkegrønne skabning vil flyve ud over skoven på jagt efter mad eller hvad den nu skal hente. Det er ikke sandsynligt, at den opdager karaktererne, men det tæller som er under.

Hullet er munden af en gang, der snor sig stejlt nedad og rundt om lyssøjlen, der hele tiden udført en del af væggen i gangen. Et stykke nede ender gangen i et rum - faktisk munder den ud i loftet på rummet.



#### 4.1 Fordelingsrummet

En stor hule i den sandede jord - oplyst af den eksponerede lyssøjle. Gulvet er anderledes - et fladt gulv i et grønligt stenmateriale. Der gror enkelte rødder her, men ellers er rummet mestendels tomt. Stanken af klor er markant og påtrængende. Der er to udgange i loftet, en udgang modsat lyssøjlen samt en til venstre side (hvis man står med ryggen mod lyssøjlen).

Hvis karaktererne opholder sig mere end en kort stund her, skal der foretages et Resistenstjek Udholdenhed 8, ellers tages der 1t4 i skade pga klore.

De to gange i loftet er henholdsvis op til toppen af bakken, der snor sig op rundt om lyssøjlen, mens den anden, lidt større, leder ud til et hul i skrænten lige under vandfaldets udspring - her flyver dragen typisk ud og ind.

Gangen modsat lyssøjlen leder til dragens soveplads (#4.2), mens gangen til venstre leder ned til bagindgangen til templet (#4.3)

#### 4.2 Dragens soveplads

En rummelig hule med et nogenlunde jævnt sandgulv. Der er en overvældende stank af klor, og der skal foretages et Resistenstjek Udholdenhed 10, der hvis det fejler, forårsager 1t4 i skade og hvis det fejler bliver 5 eller lavere, så får karakteren også tilstanden Kvalm, der giver ulempe på angrebstjek, indtil 10 minutter er tilbragt i frisk luft.

På gulvet ligger en lille bunke guldstykker og andre guldgenstande til en samlet værdi af 200 guld - hvis det tages, lægges der 5 til dragetallet og et drageslag slås (dragen er forbundet til sit guld).

#### 4.3 Bagindgangen til templet

Her er en dør i en grønlig stentype, og en gang, der leder mod vest. Døren er bagindgangen til templet, og den har ikke noget håndtag eller lås, men hvis man rører ved den, lyser nogle figurer op på den i hvad der virker som små flammer - figurerne er vedlagt på et ark i appendiks. Dette er en kodelås, og hvis man rører ved en figur, slukker den. Det er ikke muligt at tænde den igen, men hele døren slukker, hvis man undlader at røre ved noget et stykke tid (måske 3 sekunder). Hvis man har indtastet den rigtige kode og venter til figurerne forsvinder, så vil døren åbnes lydløst.

Gangen mod vest leder op til bunden af Gyldenhæng. Der hænger et kæmpe tov (ca en meter i diameter) af flettede lianer ca 6 meter oppe, der går helt op til kuglen i midten af Gyldenhæng.

**Dragen Shesuhualdan**

Forsvar 18, Tærskel 20, Sår 18, Angreb 2x klør+10(1t10) og enten Giftsky eller Bid+10(2t10)

Giftsky: Shesuhualdan udspyr en sky af klor fra sit gab, og alle i området skal lave et Resistenstjek Udholdenhed 12. Hvis det lykkes, tager de 1t4 i skade; hvis det fejler, tager de 2 i Styrkeskade og 1t10 i almindelig skade og får tilstanden Kvalm. Klor stikker i næsen, i svælget, i øjnene og giver skader på lungerne. Shesuhualdan kan ikke bruge Giftsky i runden efter den er blevet brugt - herefter slås der en t6 i starten af dens runde og ved 5+ kan Giftsky bruges igen.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 5 - Havepavillonen

*Midt i den vildsomme skov er der en lysning. Den er ganske tæt på søen, og en lille bæk risler gennem lysningen og ud i søen. Lysningen er pænt tilplantet med lave stauder arrangeret i bede med små grusstier imellem.*

*Midt i lysningen står en hvid pavillon. Den er ottekantet med sirlige rækværk på fire af siderne med indgange til pavillonen imellem dem. Der er bænke, hvor man kan sidde ned. Der er stille og roligt med en dæmpet fuglekvidren og solen varmer behageligt i området - omend måske lidt skarpt for øjnene.*

Hvis man går ind i pavillonen og hviler lidt, heles man en førstehjælpsterning. Man skal dog også lave et Resistenstjek Karisma 8. Hvis det lykkes, virker pavillonen rar og hyggelig. Hvis det fejler, føler man et snigende ubehag, men man er ikke i stand til at udtrykke den eller forlade pavillonen. De, der fortsætter med at opholde sig i pavillonen (frivilligt eller ej), heler yderligere en førstehjælpsterning, men skal nu foretage et Resistenstjek Karisma 12. Hvis det fejler, rammes man af rædsel, tager 2 førstehjælpsterninger i skade, og er ude af stand til at forlade pavillonen ved egen hjælp. Man er fanget af den, og den vil langsomt suge livet ud af en (dødsfælde). Folk, der ikke er fanget, kan slæbe én ud, men de skal foretage et nyt tjek mod 12 med de samme konsekvenser - pavillonen giver ikke bare slip på sine ofre uden kamp.

(Pavillonen er en hyldest til en gammel rollespilshistorie om The Dread Gazebo)

## 6 - Templet

Udenfor:

*En smukt dekoreret dør ind i skrænten lader til at have været forgyldt, men der er ikke meget tilbage af forskønnelsen. Bagved er et grønligt udseende stenmateriale, der ikke ser ud til at være påvirket af tidens tand. Der er dog antydningen af klomærker i overfladen. Rundt om indgangen er al vegetation bleget, indtørret og død - græs, blomster, buske, træer; alt virker til at være ramt.*

Døren har en lås, der er kompleks og kræver et dirke lås tjek mod 20. Nøglen har Eik, men det er der ikke hints til her.

*Luften indenfor lugter af en anden tidsalder - den er næppe blevet udskiftet i et tilsvarende tidsrum. Vægge og loft virker til at være overgroet, men ved nærmere eftersyn må det være tilvirket. Grene og blade må være smittet af en enkelt stykke træ. Det endelige bevis er blomsterne, der er små smaragder tilvirket så de fremstår meget virkelighedstro. Længere fremme er gangen blokeret af disse kunstfærdige ranker, men der er et lille hul midtpå, og det ser ud til, at der er mere af gangen på den anden side.*

Hvis man rører ved en af smaragderne, begynder ens hånd (eller hvad man rørte ved) at skrumpe ind og blive sort. Der foretages et Resistentjek Udholdenhed 16, fejler det, tages der 1t6+1 i Styrkeskade (hvis Styrke når 0 eller lavere, er karakteren død).

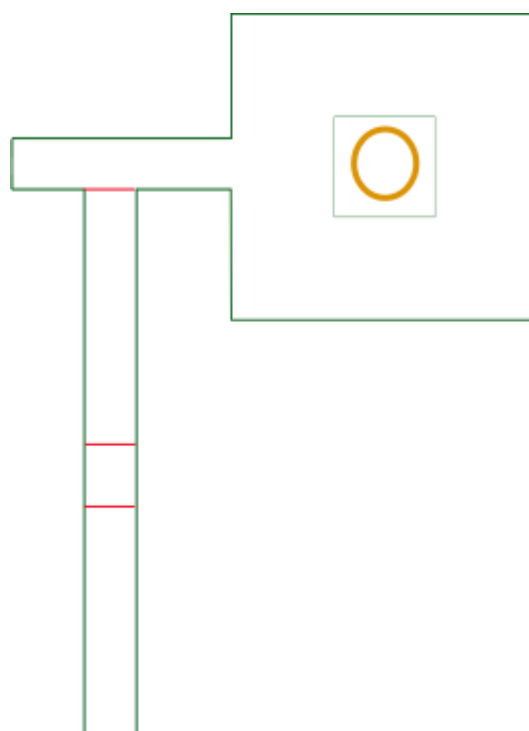
Smaragderne er egentlig 10 guld værd hver især, og der er mere end 100, men de beholder deres dødelige effekt selv efter at være blevet knækket af, så ingen vil købe dem.

### Første prøvelse

Hvis man prøver at smyge sig igennem hullet, skal man lave et Resistentjek Behændighed 8 - ellers rører man en smaragd. I det man bøjer sig ind igennem, ser man en kæmpe smaragdblomst værd 100 guld, inde midt i buskadset. Den er farlig på samme måde som de andre.

### Anden prøvelse

Når/hvis karaktererne slipper igennem, foreslår jeg, at du som spiller øjeblikkeligt beder om at rulle initiativ og prøver at psyke en stemning op. Lige efter blomsterbarrieren er der nemlig nogle magiske spejle, der forvrænger spejlbilledet, så det ikke ligner personen, der står foran det, men en modbydelig anti-version, der ser aggressiv ud. Spejlbilledet kan ikke angribe selv, men hvis det bliver angrebet, rammer angrebet karakteren selv - det ser dog ud som om, at spejlbilledet



angriber tilbage. Byggerne af udfordringen ville forhindre impulsive væsener at slippe levende igennem. Hvis man indser tricket, kan man lade være med at angribe og gå direkte igennem spejlet til den anden side.

### Tredje prøvelse

På den anden side er der lidt længere fremme et tydeligt kraftfelt. Over kraftfeltet er indhugget en tekst på oldelvisk. Den er i appendiks. Hvis karaktererne kan dechifrere det, står der "Hvad er ægte skønhed?". I væggene sidder der 6 holdere - tre på hver side - og på disse ligger der 6 ting:

1. En statuette forestillende en flamme lavet i guld
2. En obsidian-sten med indlejringer, der får det til at se ud som om den afspejler nattehimlen
3. En udsøgt frugt med liflig duft
4. En perfekt afbalanceret krigsøkse med sirlige aftegninger
5. Et blad med smukke åretegninger og en frisk grøn kulør
6. En bog med titlen Skovens Hemmeligheder

Prøvelsen går ud på at gå igennem kraftfeltet med den rette genstand i hånden. Den rette genstand er bladet - de andre er elvernes fordomsfulde forsøg på at snyde andre racer end elvere. Hvis man kun stikker genstanden igennem, sker der ikke noget - det er kroppen, der tæller. Hvis man har den rigtige genstand, går man uhindret igennem, men hvis man har den forkerte, slipper man ikke igennem og tager desuden 1t4+4 i Udholdenhedsskade. Bemærk, det er muligt at stikke bladet ud igennem kraftfeltet og give det videre, når man er kommet igennem. Kraftfeltet er i øvrigt envejs - man kan altid gå ud af templet uden problemer, og den magiske spejleffekt kan heller ikke ses fra bagsiden. Grenbarrieren skal stadig forceres, men porten til udenfor kan også åbnes indefra uden nøgle.

### Tempelrummet

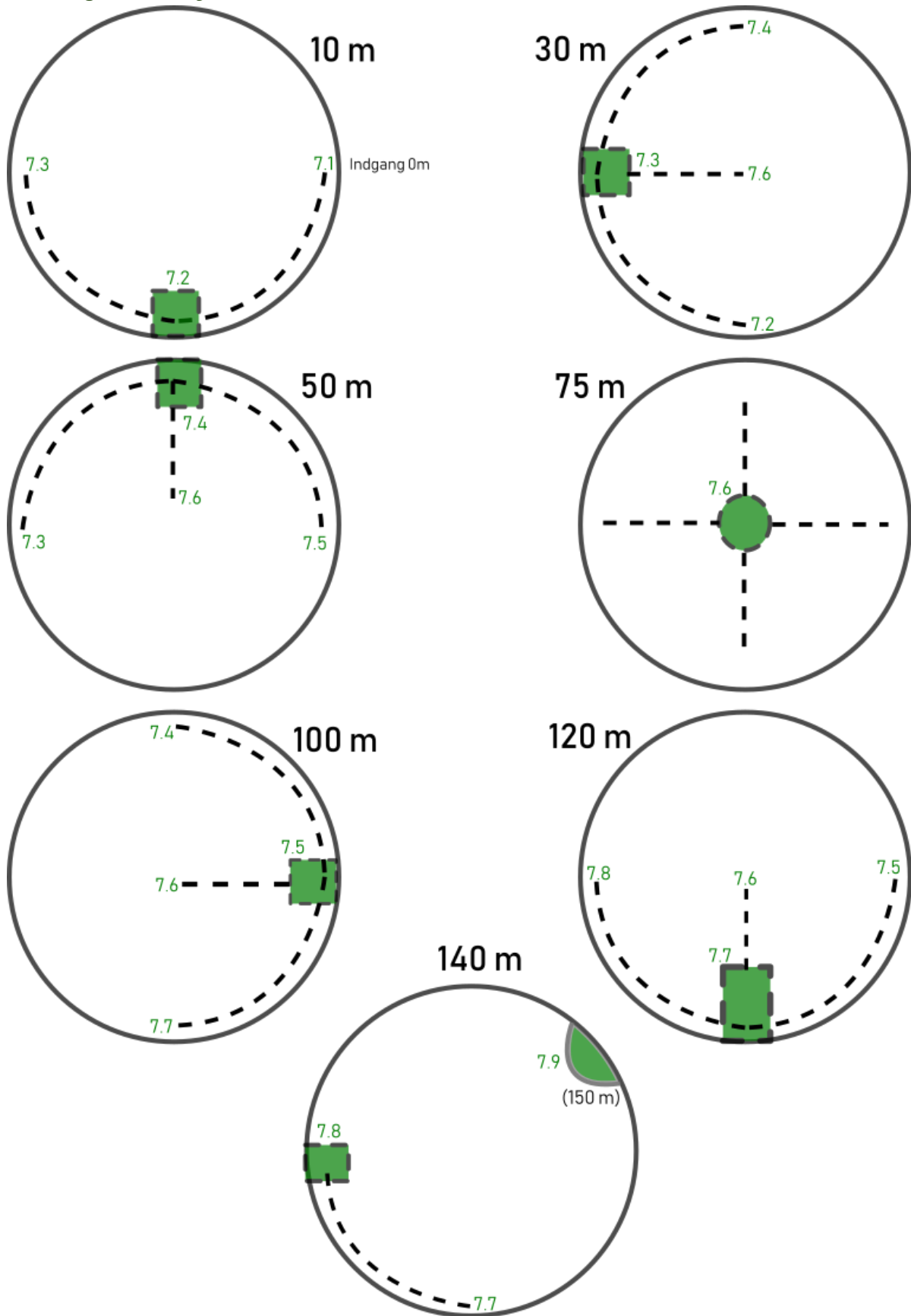
Inde i templetrummet vil alle væsener være omgivet af en aura, der ser ud som små flammer. Den gør ikke noget - den er der bare.

Rummet er lavet i forgyldt sten med et hævet podie midt i rummet hvorpå et lille bål brænder - eller rettere gløder, da der ikke er meget tilbage af bålet. Det skaber dog stadig en svag belysning i rummet, da selv det mindste skær bliver reflekteret rundt på de forgyldte vægge. Over podiet er der et rundt hul i loftet, hvor en form for gyldent skær starter en halv meter under loftet og fortsætter op igennem hullet. Der er en døråbning i den sydlige væg, der er blokeret af et glimrende kraftfelt samt en døråbning i den vestlige væg.

På bagvæggen er der indhugget nogle symboler i væggen. De er så gamle, at de næsten er væk. Der er en afbildning af dem i appendiks. Hvis nogen har evner til at tyde dem, står der Mand Slukker Håb. Dette er "standard"-tolkningen, som elverne også tror på. Den rigtige tolkning kan kun afkodes ved at lave noget gådegæteri på spillernes vegne.

Den vestlige døråbning fører gennem en gang (uden fælder) til bagdøren - som kan nås via Gyldenhæng.

7 - Gyldenhæng





*En tydelig dyreveksel leder ind i skoven af kæmpetræer. Snart leder den jer til det største træ, I nogensinde har set. Dets diameter må være tæt på 60 meter og det rejser sig omkring 150 meter i vejret. Der er ikke mange grene på det undtagen øverst oppe - disse grene bærer hvad der ligner gyldne blade. Dyrevekslen leder helt hen til den furede stamme.*

### 7.1 Indgangen

I jordniveau er der en åbning på et par meters størrelse i den gigantiske stamme. Det er en tunnel ind i træet.

Efter en 3 meter, kommer I ud af tunnellen og står på en lille platform, der stikker udover en afgrund. Men det der tager vejret fra en, er indersiden af træet - det er hult hele vejen op, og der er bygget boliger på indersiden!

Her er det passende at vise spillerne tegningen af Gyldenhæng. Lad dem suge den ind, og forklar så, at dens udsigtspunkt er en smule oppe.

Der er tykke gangbrosagtige lianer, der strækker sig mellem de forskellige boliger. Der er også en, der starter fra jeres platform og går op til den første bolig. Desuden hænger der en kugle af grene og blade midt i træet. De er grønne selvom de ikke har kontakt til jord. Kuglen er ophængt i tykke lianer fra oven og ned. Der er åbninger ved nogle af lianerne og en smule lys skinner ud.

Der er ikke noget rækværk eller andre ting at holde i, når man vil bevæge sig ad lianerne. Elvere kan løbe op ad dem uden at de bevæger sig, men for alle andre kræver det et Behændighedstjek 4 for at komme sikkert over – halvinger slipper, da de er så små, at de ikke sætter lianerne i bevægelse. Hvis det fejler, mister man balancen og hænger i med hænder og fødder. En anden karakter, der har klaret sit Behændighedstjek, kan forsøge at redde den faldne op og væk med et Styrketjek 8. Hvis karakteren skal komme op ved egen hjælp, er det et Behændighedstjek 12. Hvis det også fejler, styrter karakteren ned - det er 1t6 for hver 3 meter. Der er 10 meter fra jordniveau (hvor platformen er) til bunden af afgrunden.

### Afgrunden

Dette er egentlig blot bunden af det hule træ, men det ligger 10 meter under jordniveau, og der er for mørkt til, at man umiddelbart kan se bunden. Der er et tykt reb af flettede lianer, der leder op til grenkuglen i midten af træet (Heksens hule). Der går også en lille tunnel ud mod nordøst. Den er meget lang og leder til bagindgangen til templet (#4.3). Der lugter klart af klor allerede ved indgangen af tunnellen, og det bliver værre jo tættere på bagindgangen, som man kommer.

### 7.2 Lotus-i-knop

En ung elver - dybest set stadig barn, men dog på kanten til teenageårene (relativt set for en elver; det er selvfølgelig stadig 89 år). Lotus-i-knop er mentalt allerede rigtig meget teenager med et endnu ubevidst, men gryende teenageoprør (om en 10-20 år vil hun sandsynligvis have hanekam, piercinger og full-on punkattitude). Hun er træt af de voksnes patronisering og dødvande - der

måtte gerne ske noget på det her sted. Lotus-i-knop er den elver, som karaktererne kan bonde med. Lad hende være lidt hoven, men grundlæggende likeable. Hun er påvirket af giftgassen, men ikke så meget som de voksne, da hun tilbringer meget tid væk fra Gyldenhæng. Hun kan ikke holde til at gå ud til de forskellige lokationer i skoven, men hun vil godt gå udenfor og give retningsanvisninger.

Over døren på hendes lille hus, hænger et symbol (det er et handout i appendiks), som Lotus-i-knop tørst kan fortælle betyder barn.

Lotus-i-knop vil gerne have Kronhjort-ved-skovsø til at anerkende hende som voksen. Hun har accept fra Billens-skjolds-mange-farver, Morgendug-i-edderkoppespind og vist også Ringe-i-dammen-efter-frø, men Kronhjort-ved-skovsø vil stadig ikke anerkende hende.

Lotus-i-knop er også den bedste at spørge omkring hekseringene, der er at finde på hver eneste knudepunkt i skoven. Hun er villig til at lære de elviske navne fra sig, hvilket er nødvendigt, hvis man vil udnytte, at man kan teleportere hen til en heksering ved at ytre dens navn, mens man står inden i en anden heksering. Det er beskrevet grundigt i et separat afsnit senere.

### 7.3 Kronhjort-ved-skovsø

En - efter elverstandard - ret fyldt bolig. Der ligger en elver i sin seng - afkræftet. Fra et vindue i yderstammen hænger en lian ned i skoven nedenunder.

Stuen er fyldt med små finurlige genstande så som et minitræ, der er vokset rundt om en stenstatue. En lille glaskugle, hvor der sner inden i. En lerstatue af en abe. En tørveklump, hvis form kunne opfattes humoristisk. Et stykke træ gråt af ælde. Mange forskellige flotte sten (ikke værdifulde). Der er en enkelt af stenene, der er en topas med en værdi af 25 guld.

Abestatuen har hænderne for munden (den kan bruges i Abernes Tempel). Det grå træstykke ligner det, som Morgendug-i-edderkoppespind vil have fat i (10 cm, et knæk på midten), men det er det ikke (det kan kun Morgendug-i-edderkoppespind afgøre).

Kronhjort-ved-skovsø er i stand til at stavre lidt rundt, hvis det er nødvendigt. Han er meget traditionalistisk, og han er meget imod menneskers tilstedeværelse (og andre racer - af princip).

Bag ved hans sengepude er der et hulrum, hvori det træstykke, som Morgendug-i-edderkoppespind efterstræber. Det er også meget dyrbart for ham, og han kan fortælle, at hans bedstefar var det mest lovende elverbarn af sin tid, og blev senere Taler (en form for borgmester i Gyldenhæng), der er den fineste udmærkelse at få.

Og nu vi snakker om Taler, Kronhjort-ved-skovsø vil gerne udnævnes til Taler, og han vil gerne, at karaktererne lægger et godt ord ind for ham hos Ringe-i-dammen-efter-frø, så hun vælger ham.

#### 7.4 Rævens-hvide-halespids

Et hjem, der allerede udefra signalerer det finurlige og uventede. Huset er dekoreret med krogede stykker træ i pudsig vinkler. Der er små fuglereder rundt omkring og der vokser bregner i pletter.

Indenfor er huset indrettet med skæve vinkler, svungne vægge og altid en lille krog, man først opdager, når man er gået forbi den tre gange.

Rævens-hvide-halespids boede i dette hjem. Hun er død nu. Hun var ansvarlig for at hente kul i minen. Ved døren hænger et elverreb. Det er 160 meter langt, men vejer det samme som et almindeligt reb - det ser dog foruroligende tyndt ud.

Hvis man roder lidt rundt, risikerer man at udløse en fælde, som hun har sat. Hvis karaktererne gør det, skal de slå et Sansetjek 14, og hvis det fejler, tages der 2t10 i skade idet en elverpil borer sig direkte ind i brystet på den uheldige. Hvis slaget lykkes, kan fælden demonteres med et Mekaniktjek 10, hvor evnen Omgå Fælder giver fordel på slaget. Uanset udfaldet, finder man en Elversæk gemt væk bag fælden (magisk genstand - se appendiks).

#### 7.5 Solstrejfet-når-et-gyldent-blad-vindfejes

Huset er lukket og låst. Helt lukket hvis man ikke regnede med at komme tilbage. Det er muligt at bryde døren op med et Styrketjek 10. Indenfor er der så godt som tomt. Den smule, der er, er pænt lagt på plads. Hvis man roder rundt, finder man små kunstgenstande til en værdi på samlet 10 guld. Hvis et Søgjetek (intelligens) 8 lykkes, finder man et pergament, hvor formularen Sprækker til Natriget er beskrevet. Det findes i appendiks.

Over sengen er der en inskription. Den findes i appendiks. Hvis den kan tydes, står der: Flagermusen vil kunne se solen. Det er en opmuntrende tekst, der udtrykker håb, da flagermusen kan håbe på en dag at se solens lys.

#### 7.6 Ringe-i-dammen-efter-frø

Midt i træet hænger en kugle af grene og blade. De er grønne selvom de ikke har kontakt til jord. Kuglen er ophængt i tykke lianer fra oven og ned. Der er åbninger ved nogle af lianerne og en smule lys skinner ud.

Inde i kuglen er der fyldt med blade og mospuder. I midten - på puderne - ligger Ringe-i-dammen-efter-frø; en gammel, rynket elver med kridhvidt hår. Hun er helt indskrumpet, men øjnene - øjnene er så skarpe og klare, at det er helt ubehageligt.

Ringe-i-dammen-efter-frø er gammel selv efter elvisk standard. Det er hende, der har sendt bud efter menneskene, og hun er ganske klar over faren, men hun har også set profetier komme og gå, og ved, at de kan udspille sig på ofte uventede måder, så hun er villig til at tage chancen.

Hun kan instruere spillerne i:

1. At der skal brænde på bålet i templet. Morgendug-i-edderkoppespind plejede at gøre dette, men hun kan jo ikke. Det er vist Eik-Huorn-Fororuningajar, der har nøglen til templet
2. Inden da skal de dog have hentet kul i minen. Det plejede at være Rævens-hvide-halespids, der gjorde dette, men hun er her ikke længere. Minen ligger ude i sumpen.

Ringe-i-dammen-efter-frø vil ikke hænge sig for meget op i profetien - den er gammel og indeholder mange lag, som filosoffer kunne diskutere til ilden gik ud. Det vigtige er at holde ilden i live.

Ringe-i-dammen-efter-frø holder i øvrigt øje med eventyrene via sine øje-sommerfugle, men det fortæller hun ikke. Hun kommer dog gerne med stikpiller fra, hvad hun har set - specielt hvis hun synes de har taget for sig af retterne eller mangler respekt for naturen.

I forhold til Kronhjort-ved-skovsø's ønske om at blive Taler, så har Ringe-i-dammen-efter-frø egentligt tænkt sig, at det skulle være Morgendug-i-edderkoppespind, der skal være den næste Taler, hvis der altså er nogen grund til, at udnævne en overhovedet, hvis de alligevel allesammen er ved at dø.

I bunden af kuglen hænger et tykt sammenflettet reb af lianer. Det går helt ned til bunden af afgrunden. Det kræver et Styrketjek 6 at klatre sikkert ned.

### 7.7 Billens-skjolds-mange-farver

To rum består dette hus af - i midten af det første står en esse, der er tændt. Der er ingen blæsebælg, ingen udsugning, ingen lugt, ingen afskærmning - kun en klar, koncentreret hvid flamme. Ved siden af står en ambolt med smukke, svungne former, der ikke ser ud til nogensinde at have været brugt. Væggene er fyldt med værktøj. Rummet er forbundet til det andet rum med en døråbning - ligesom der er en døråbning ud til en veranda/platform, der peger ind mod træets midte.

Essen er meget varm og en smedekyndig karakter vil kunne bruge dette veludstyrede værksted til at udføre sin profession - og få en +2 bonus grundet den høje kvalitet af værktøj etc.

På den ene væg hænger en daggert, der er magisk - den sidder på en plakette og er ment til dekoration, men kan uden videre tages, hvis den bemærkes (gør kun opmærksom på den, hvis en karakter kigger på vægge/værktøj). Find Løvdaggert i magisk appendiks.

Rummet ved siden af - ud mod barken - har et vindue ud til skoven, hvor en lian forsvinder ned i løvhængen. Der står en seng ved vinduet hvori Billens-skjolds-mange-farver ligger afkræftet. Ved siden af sengen står en stander, hvorpå et sværd uden skæfte ligger. Den håndværksmæssige kvalitet er uforlignelig - selv for det utrænede øje.

Billens-skjolds-mange-farver er på dødens rand og kan knap nok løfte sine hænder. Han prøver dog rallende og raspende at gøre forståeligt, at sværdet skal løftes op lige før solopgang og holdes i en ganske bestemt vinkel, så solens første stråler kan ramme æggen. Endelig ikke forkert, så de mange årtiers arbejde spildes - hvilket de også gør, hvis det ikke holdes op. Hvis det forsøges, slås

et Behændighed 10. Hvis det lykkes, er sværdet nu Morgensolens Sværd (i magisk appendiks), ellers er det bare et almindeligt sværd. Kort efter udånder Billens-skjolds-mange-farver - lykkelig eller i sorg.

### 7.8 Morgendug-i-edderkoppespind

Et velproportioneret hus med sans for detaljen. Der er ryddet og pænt indenfor, men dog antydningen af støv. Elveren Morgendug-i-edderkoppespind ligger i en seng; meget, meget bleg og indsunken. Hun virker næsten død, men hvis man tiltaler hende, kan hun lige åbne et øje og svare med en stemme som tørt papyrus.

Morgendug-i-edderkoppespind plejer at bære kullet som Rævens-hvide-halespids havde hentet i minen, ind i templet og lægge det på bålet (Den Sidste Ild). Hun udfører et lille ritual inden, hvilket hun godt vil lære den, der er mest høvisk.

Ritualet kræver vand fra vandfaldet, der skal hentes ved morgengry. Hun vil gerne, at de henter noget vand fra vandfaldet, før end hun kan fortsætte beskrivelsen. Dette vand sprinkler Morgendug-i-edderkoppespind rundt om ildstedet, inden hun lægger brændet på (ritualet er helt unødvendigt, men det vil hun ikke indrømme).

Morgendug-i-edderkoppespind insisterer også på at se deres brænde, før end de går ned i templet. Hun accepterer kun diamanter, da Rævens-hvide-halespids altid bragte hende dem.

Hun fortæller ikke noget om bagindgangen, medmindre man udfritter hende (mennesker og andre laverestående racer bør bruge hovedindgangen - det er det, den er til for). Selv da, fortæller hun ikke noget om koden til døren. Faktisk, før hun vil afsløre noget om den, skal de hjælpe hende med noget. Sagen er, at i hendes bedstemors familie havde de et skattet familieklenodie, en stump af det træ, som deres forfædre skulle være vokset ud af - overleveret fra generation til generation. Men bedstemorens illegitime søn tilranede sig det ved hendes død, og siden har dennes familie ikke ville udlevere klenodiet. Ville de være i stand til at bringe det tilbage til sin retmæssige ejer, Morgendug-i-edderkoppespind? Der vil selvfølgelig være en godtgørelse.

Klenodiet er et træstykke på ca 10 cm, med et knæk på midten og næsten gråt af ælde. Kronhjortved-skovsø bliver udpeget som den, der har stjålet det. Denne har et lignende træstykke stående frit fremme, men har det rigtige stykke gemt bag sin sengepude. Morgendug-i-edderkoppespind kan kende forskel og kan ikke bruge det forkerte stykke til noget.

Morgendug-i-edderkoppespinds godtgørelse er en lille pryngenstand, der er et ravstykke, hvori man kan se skelettet af et blad - det er 50 guld værd.

### 7.9 Egern-på-jagt-efter-vinterforråd

Øverst oppe, uden lianer til, sidder en lille bolig næsten oppe ved åbningen foroven. Den er dækket af mos, der ser gammelt og hvidligt ud. For at nå derop skal man enten klare et klatre-tjek

16 med livet som indsats eller prøve på ydersiden (der er heller ikke lian derop), hvor klatretjeket er 12.

Hvis man når derop, sidder en vejrbidt elver med hvad der ligner en tevarmer af sølv som hat. Han går og snakker med sig selv. Alt i rummet er så godt som slidt op.

Eneboeren, Egern-på-jagt-efter-vinterforråd, tager gladeligt imod besøg, men han kan være lidt svær at snakke med, da hans tanker flyver frem og tilbage.

Han vil dog meget gerne promovere sin beskyttende hat, der ifølge ham, er det eneste, der beskytter mod sygdommen, der har ramt alle de andre elvere. Han har yderligere to, som han gerne giver til nogen, der kan bruge dem (de giver ulempe til Karisma-tjeks, men ellers ingen fordele - prøv at se, om du kan skjule det faktum). Det er i virkeligheden mosset i hans hus, der redder ham, men det er nok lidt for svært at finde ud af - det er grandug-mos, der kan findes mange steder rundt om i skoven.

## W - Mosebæstet

I den mørkeste, mest fjendtlige del af mosen - lige omkring midten, er der en samling af krogede, gråsorte træer, hvis få blade tilmed er mere grå end grønne. Her, iblandt træerne, er der en lille forhøjning med et hul i siden. Foran hullet er der spredt efterladenskaber af både små og store dyr - gamle som friske, og specielt ser knoglerne ud til at være knækkede for at nå den bløde marv indeni.

Her bor mosebæstet, og der er 50% chance for, at det er hjemme. Hvis det er, vil det komme ud så snart det kan lugte frisk kød, brøle dybt og frygtindgydende og se modstanderne an. Hvis det ikke er hjemme, kan man gå ind i dets hule, men så kommer det hjem, når man er på vej ud igen.

Inde i hulen er der et leje af gamle, rådne skind, en bunke af muligvis forråd og i et hjørne er der nogle små statuer groft tilvirket i ben/(knogle). Har mosebæstet selv lavet dem? En af dem er magisk (findes i appendiks), mens resten (4 styks) vil kunne afhændes for 15 guld per styk.

### Mosebæstet

En kæmpe stor ting, 5-6 meter høj i oprejst tilstand, omend den typisk går foroverbøjet a la en gorilla. Dens krop består mestendels af sammenfiltrede rødder med pletvise stykker skind af forskellig herkomst, lidt frøhud og mere mystiske ting end det. Armene er kraftige med kolossale knytnæver for enden og dens hoved er mestendels som en elgs - hvis elge var griske rovdyr som hyæner.

Forsvar 12, Tærskel 12, Sår 10, Resistens 11, Morale 14, Angreb 2x knytnæver+7, skade 2t8

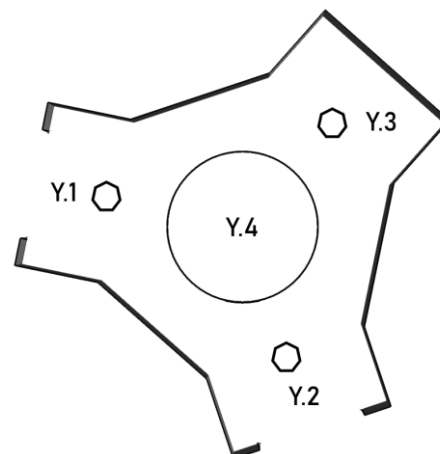
*Urbrøl:* I en af de første runder, udstøder mosebæstet et dybt, gutturalt brøl, der vækker urfrygten i intelligente væsener. Der foretages et Resistenstjek Karisma 8, og hvis det fejler, kæmpes der med ulempe indtil et tilsvarende tjek lykkes i slutningen af karakterens tur. Når tjekket én gang er lykkedes, kan man ikke påvirkes igen samme dag.

*Det kom fra sumpen:* Hvis et angrebsrul med et nærkampsvåben mod mosebæstet viser 1-4 på terningen, så sidder våbnet fast i dens filtrede krop. Der foretages et Resistenstjek Styrke mod 10 (4 hvis våbnet er magisk og unikt), og hvis det lykkes, trækkes våbnet i sikkerhed, men det har taget 1 i våbenskade. Hvis slaget fejler, forsvinder våbnet ind i Mosebæstets krop (det er ødelagt, hvis det forsøges taget fra dets døde krop).

## X- Aernes Tempel

I den tætte jungle er I lige ved at snuble over dørtrinnet før I kan det overgroede tempel foran jer. Det er mærkelig konstrueret med tre længer og en overetage, der er større end underetagen - og så er der forskellige vinduer i de længer, som I kan se. I vinduerne sidder der makak-aber og kigger mistænksomt på jer.

(Der er et billede af templet i appendiks)



### X<sub>1</sub> Hear no evil

Rummet består af to etager med et rundt hul i etageadskillelsen, der er så stort, at der næsten er ét rum. I grundplan er der stengulv i hvis midte er en forhøjning af en pudsigt syvsidet facon. Forhøjningen har en lille uregelmæssig fordybning på måske 20 cm på det bredeste sted og ca 2 cm i dybden. Der er døre ind til de andre længer i templet. På førstesalen er der to runde åbninger henover døren. Heroppe er det aberne, der regerer, og hvis nogen prøver at komme derop, vil de blive bombarderet med abelort - Resistenstjek Udholdenhed 6 mod sygdom (Dværge har fordel mod sygdom). Hvis det fejler, så læs under Løgne-sygdom. Aberne kan skræmmes væk for en tid, men vil dette er deres levested, så de vil altid komme tilbage.

### X<sub>2</sub> See no evil

Meget lig det tidligere rum, men i overetagen er der trekantede åbninger i siden i stedet for de to runde åbninger.

### X<sub>3</sub> Speak no evil

Som de to andre pånær, at der er både de runde og de trekantede åbninger - til gengæld er der ikke nogen dør.

### X<sub>4</sub> Do no evil

Dette rum er kun tilgængeligt, hvis man har fundet de tre abestatuer rundt om i scenariet og placeret dem rigtigt på de tre forhøjninger (de passer præcist i fordybningerne). Hvis dette gøres, glider der tre skjulte døre til siden og midterrummet afsløres.

Herinde er der også en forhøjning, og på denne står en gylden abestatue, der har armene over kors. Den er magisk og findes i appendiks. Hvis den tages, begynder templet at styrte sammen, og karaktererne må løbe for deres liv.



## Y- Skovens Hjerte

Inde i midten af skoven er Natriget så tæt på, at skellet ikke rigtig kan mærkes. Her er til gengæld en konstant følelse af noget, der er lige ved at udløses. Som en tordenvej, der ikke er startet, men alt føles ladet, spændt og elektrisk. Som at gå nede foran en dæmning, der knirker og knager. Som en linedanserlærling, der kigger ned. Efterhånden som karaktererne bevæger sig tættere og tættere på, øges denne spænding.

*Inde i midten er der mørkt med strejf af sol - som om stedet var indhyldet i gardiner, der blafrer lidt. Trykket får det næsten til at poppe i ører etc. Små lyspartikler, der skinner intenst uden at lyse op, svæver rundt. De skifter løbende farve eller har flere farver på en gang.*

Det er et mysterium at opleve Skovens Hjerte - endnu mere, hvis nogen rører ved en af de lysende partikler. Hvis man opholder sig længere tid i Hjertet, bør der laves Resistenstjek Behændighed 6; hvis det fejler, så røres en af partiklerne ved et uheld (eller en ny blev dannet, lige, hvor du stod).

Partiklerne er rå, kompromisløs potentiale, muligheder, udfaldsrum, ting, der kunne være, men som ikke er udløst endnu - indtil de berøres. Partikler opløses i en lydløs lysekspllosion af mutationer, der afspilles med mange tusinde billeder i sekundet. Hele karakterens eksistens gennemgår utallige stadier og forandringer, inden en ny tilstand finder stabilitet.

Det er kun muligt at blive transformeret af en partikel én gang per niveau. Hvis man stiger i niveau, kan man blive påvirket igen.

Bed spilleren slå en t20 tre gange og brug hvert resultat på disse tre tabeller (hvis der ikke er listet noget, sker der ikke noget på den pågældende tabel):

Slag	Effekt
1-2	Permanent -4 på Visdom
5	Permanent -2 på Styrke
6	Permanent +2 på Styrke
7	Permanent -2 på Behændighed
8	Permanent +2 på Behændighed
9	Permanent -2 Udholdenhed
10	Permanent +2 på Udholdenhed
11	Permanent -2 på Intelligens
12	Permanent +2 på Intelligens
13	Permanent -2 på Visdom
14	Permanent +2 på Visdom
15	Permanent -2 på Karisma
16	Permanent +2 på Karisma
19-20	Permanent +4 på Udholdenhed

Slag	Effekt
3-4	Krekesh
5-6	Lykkeridder
7-8	Eventyrer
9-10	Troldfolk (eget valg af skole)
11-12	Helligfolk (eget valg af kult)
13-14	Halvork
15-16	Dværg
17-18	Halving

Den nuværende bevares til og med eksisterende niveau, men efterfølgende niveauer tages i den nye klasse.

Slag	Effekt
1	Sommerfugle
5-6	Varulv
9-10	Celledeling
13-14	Ukorporlig
17-18	Kentaur

Sommerfugle: Karakteren forvandles til en flok sommerfugle, der flyver væk. Karakteren er væk.

De andre effekter i den sidste tabel er i appendiks, så de kan uddeles til spilleren.

### 3 - Kaguangernes landsby

Midt i regnskoven, hvor træerne er mest majestætiske, er der en landsby af kaguanger.

Kaguanger ligner mest flyveegern, men har nærmest en vaskebjørns hoved, og så når de et menneske til brystet. De kan gå på to ben, men deres sande element er luften, hvor de kan glide graciøst fra træ til træ med deres flyvehud udspændt mellem ben og arme.

Kaguangernes landsby er en masse hytter af flettede siv/lianer/etc, der hænger på siderne af træerne. Der er ingen gangbroer eller noget.

Kaguangerne vil godt komme ned på jorden for at snakke, men de sidder helst et par meter oppe i et træ vha deres kløer. De er nysgerrige, men kan godt være lidt fordomsfulde om kravlere (alt, der bevæger sig henover jorden), som de anser for at være lidt dumme og bagud.

Hvis man snakker godt for sig og måske også giver et par gaver, vil de være venlige, og du kan lade dem komme svævende ind og hjælpe selskabet, hvis de er i problemer på et tidspunkt. De er også ubehageligt gode med pusterør – og ja, pilene er gnedet på pilegiftfrøer...

# Teleportation

Form	Farve	Menneskenavn	Elvernavn
Slimet	Violet	Dødshat	Llath'duil
Slimet	Grøn	Mosebæstets Fristelse	Gorgordur a dinitiell
Slimet	Hvid	Gammelost	Ber'nasuell
Slimet	Rød	Blodmorkel	ur'kastraell
Plettet	Violet	Ligplet	Lluath'kath
Plettet	Grøn	Broccolisvamp	Greil'da'bell
Plettet	Hvid	Gammelmandspletter	Berne'kath
Plettet	Rød	Fluesvamp	Shihu'bell
Frønnet	Violet	Død-før-jorden-rammes	Llath kunueth dill
Frønnet	Grøn	Træmandssvamp	Huorn'bell
Frønnet	Hvid	Gammel dødning	Ber'lluatha
Frønnet	Rød	Falske jordbær	Erei'kuatha

Lotus-i-knop er den rigtige at spørge omkring hekseringene, der er at finde på hver eneste knudepunkt i skoven. Hun er villig til at lære de elviske navne fra sig, hvilket er nødvendigt, hvis man vil udnytte, at man kan teleportere hen til en heksering ved at ytre dens navn, mens man står inden i en anden heksering.

Der er dog en risiko for, at man laver en lille fejl, og lander et helt andet sted. Hver gang man vil teleportere, skal der slås t100. Ved 90-98 lander man i en anden heksering i verden (du er velkommen til at finde på problemer, f.eks. spildt tid), mens 99-00 lander en et ukendt sted i Natriget uden mulighed for at komme hjem igen - nogensinde, game over. Lad bare Lotus-i-knop forklare dette, imens hun lærer dem elvernavnene for svampe. Hun kan lære dem navne for de svampe, som de kan beskrive (form og farve).

# Tilfældige møder

Hver gang spillerne bevæger sig langs en sti, skal du slå en t6, og på 1, skal du vælge et tilfældigt møde fra skoven på den venstre side, mens 2 er skoven på den højre side. Undtagelsen af Den Forgiftede Skov, der ikke har nogen tilfældige møder, da alt er dødt der. Hvis denne skov er på den ene side, er der kun et tilfældigt møde ved en 1'er, mens hvis der kun er Den Forgiftede Skov at vælge fra, så opstår der ikke noget tilfældigt møde – men du er velkommen til at beskrive hvor trøstesløst skoven ser ud.

Hvis nogle af tabellerne begynder at blive opbrugt, er det tilladt at snuppe fra de andre.

## Tilfældige møder - Jungle

T6	Møde
1	<p><b>Tigre</b> De to tigre bryder ud af buskadset og virker til tro, at gruppen er en nem frokost. De cirkler et øjeblik, men hvis ikke det lykkes at skræmme dem væk hurtigt, så angriber de.</p> <p><b>Tiger</b> Forsvar 12, Tærskel 8, Sår 3, Resistens 10, Moral 14, Angreb Bid+5, 1t6+2 <i>Tigerspring:</i> Ved et stormangreb springer tigreren på sit offer og vælter det omkuld. Derved får tigreren fordel på sit angreb</p>
2	<p><b>Maskeaber</b> Pludselig er der et værre spektakel oppe i træerne. Små aber er kommet ud i et skænderi...og slagsmål. Hvad der er specielt er dog, at disse små aber bærer masker. Fine, farvestrålende træmasker. Det er muligt at forsøge at lokke en maske til sig - mad er populært, og med et Karisma-tjek 10, kan man vinde dens tillid (f.eks. Vær hilset og Dyretække kan bruges). Maskeaber er et relationssupplement, der findes i appendiks.</p>
3	<p><b>Spyttende kobraer</b> En pludselig stråle er tæt på at ramme op til tre af karaktererne - de, der går forrest. Alle laver et Resistenstjek Behændighed 8. Hvis det lykkes, tages der 1t4 i skade idet giften svier på huden. Hvis det fejler, skal der foretages et Resistenstjek Udholdenhed 12 mod gift. Hvis det lykkes, er karakteren Blændet i 3 runder (ulempe på angrebsslag) og tager 1t8 i skade; hvis det fejler, er karakteren blevet blind (Bringe Balance kan helbrede det). Tre kobraer vil prøve at få sig et bytte, men hvis de får 1 sår, vil de efterfølgende prøve at flygte.</p> <p><b>Spyttende kobra</b> Forsvar 12, Tærskel 6, Sår 2, Resistens 10, Moral 12, Angreb: Bid+3, 1t6+gift, Giftspyt <i>Gift:</i> Når kobraen bider, skal der laves et Udholdenhedstjek 10. Hvis det fejler, tages et point skade i Udholdenhed <i>Giftspyt:</i> Kan bruges, når kobraen er på afstand. Effekten er den samme, som beskrevet først i afsnittet</p>
4	<p><b>Kogende flod</b> Luften bliver tung og varm - så kommer I frem til en flod, der går på tværs af stien. Det damper fra den. Floden består af nærkogende vand; der er ca 5 meter over, og det giver 1t10 i skade at røre vandet. Hvis de ikke kan finde en vej over, må de enten gå tilbage eller forsøge at komme uden om - hvilket er en tur ud i terrænet (altså mellem stierne).</p>

5	<p><b>Vampyrhjorte</b></p> <p>Der går små hjorte rundt i buskadset. De spiser dog ikke græs, men har lange hugtænder. Hvis man bare går forbi, så vil de prøve at liste sig ind på karaktererne. De skal foretage et Resistentstjek Visdom mod 10 - de der fejler, bliver bidt i hasen for 1t6+2 i skade, der ikke kan heles ved Førstehjælp.</p> <p>Man kan jage hjortene væk ret nemt, men der er en 25% risiko for, at de slår til igen, når det bliver mørkt. De har Forsvar 8, Tærskel 4, Sår 1, Resistens 8, Moral 8, intet angreb af betydning, og der er 1t4+2 styks.</p>
6	<p><b>Guldgribbe</b></p> <p>Der er nogle underlige gribbeagtige fugle oppe i træerne. De er egentlig ret farverige med røde halse og blå næb, men kønne er de ikke. De ser ud til at have reder højt oppe i træerne.</p> <p>Pludselig vil en tilfældig spiller mærke et ordentlig riv i sin pengepung. Denne skal klare et Resistentstjek Styrke mod 8 - ellers mistes pungen med alle mønter i. Hvis det lykkes, men det ikke klares med 12 eller over, rives pungen i stykker, mønterne falder ud, og 1t6+2 gribbe kaster sig over dem. De kan samle 2 rundstykker op hver, før de flyver op til deres rede og resten kan nås at samles sammen, inden de kommer ned igen.</p> <p>Det er muligt at klatre op til en rede ved et Styretjek 12, men for hver hele 4 under (8,4,0,...) tages 1t6 af faldet. Hvis man når derop, vil gribben ikke bare give slip på sin skat - den vil kæmpe, og i situationen virker kun små våben og der kæmpes med ulempe. Hvis gribben tager 1 sår, flyver den skrigende væk. Nede i reden ligger der den stjalne ting samt 1t8+2 guldstykker. Alle reder har 1t8+2 guldstykker (der er lige så mange reder, som der blev slået gribbe).</p> <p><b>Guldgrib</b></p> <p>Forsvar 10, Tærskel 5, Sår 2, Resistens 9, Moral 8, Angreb Bid+2, 1t4+1</p>

## Tilfældige møder - Mose

T6	Møde
1	<p><b>Slanger</b></p> <p>En slange rejser sig pludselig foran jer. En stor, sort en af slagsen - den når jer til brystet og der er mere af den i græsset. Hvis man står helt stille (Behændighedstjek 6), vil den til sidst lade sig falde og forsvinde ud i sumpen. Hvis nogen forsøger at trække sig tilbage, hugger den ud efter dem (slanger er hurtigere end et menneske kan nå at reagere).</p> <p><b>Sort sumpslange</b></p> <p>Forsvar 10, Tærskel 5, Sår 2, Resistens 9, Moral 11, Angreb Bid+3, 1t6+gift</p> <p><i>Gift:</i> To tandmærker viser, hvor slangen ned, og smerten og hævelsen breder sig derfra. Indtil behandlet med Førstehjælp (eller heling), har offeret ulempe på sine tjecks.</p> <p><i>Første hug:</i> Det første hug foregår hurtigere end nogen kan reagere og tæller som et succesfuldt angreb.</p>
2	<p><b>Varaner</b></p> <p>Nogle store øgledyr (3 stk) kigger først lidt på gruppen, så begynder de at bevæge sig mod gruppe. De er ikke vildt hurtige, men de besværes ikke af mosens forræderiske jordbund, som gruppen gør, så langsomt haler de mere og mere ind på gruppen. Til sidst kommer det nok til kamp.</p> <p><b>Mosevaran</b></p> <p>Forsvar 13, Tærskel 7, Sår 3, Resistens 8, Moral 10 (kulde 6), Angreb Bid+5, skade 1t6+sygdom</p>

	<p><i>Sygdom:</i> Varanens mund er fuld af sygdomme, så offeret skal foretage et Resistenstjek Udholdenhed 8 mod sygdom. Hvis det fejler, rammes karakteren af mosesyge, der øjeblikkeligt koster 1 evneskade til hhv Styrke og Udholdenhed. Yderligere bid forværrer ikke dette, men hver morgen skal der foretages et nyt Resistenstjek Udholdenhed - herefter mod 12. Indtil et af disse tjek lykkes, tages yderligere 1 evneskade til de to evner. Skaden fra sygdommen kan ikke heles naturligt (normalt: 1 om dagen), så længe karakteren er syg. Hvis én af de to evner når 0, dør karakteren.</p>
3	<p><i>Mosekonebryg</i> Disen ruller ind over gruppen. Mosekonens bryg gør det svært at se foran sig. Der skal foretages et rejsetjek mod 12. Hvis det lykkes, når gruppen sikkert frem, men hvis det fejler, farer de vild, kommer ud på en anden sti (midtvejs) og ved ikke, hvor de er.</p>
4	<p><i>Sumphuller</i> Alle slår et Resistenstjek Behændighed mod 10. De, der fejler, falder i et sumphul og sidder fast i mudder til hoften. Det kræver et Styrketjek 12 at komme op. Der gives +4 til slaget, for hver person, der hjælper. Hvis det fejler synker personen længere ned. Først til brystet, så til halsen (og sværhedsgraden stiger til 16 for det sidste forsøg) og derefter drukner karakteren. Hvis en karakter fejler det første tjek (og sidder i til mindst brystet), mister denne en tilfældig, ikkemagisk ting fra sin udrustning (fakler tæller som én ting, tilsvarende med mad og andre ting, der forventeligt er placeret sammen i tasker etc.</p>
5	<p><i>Lygtemænd</i> Små lys bevæger sig ude i sumpen. Op og ned, frem og tilbage. Den bedste i gruppen skal slå et Resistenstjek Intelligens mod 8. Hvis det lykkes, modstår gruppen lygtemændenes forsøg på at lokke dem på afveje. Hvis det fejler, tror de, at de er kommet den rette vej, men i virkeligheden er de endt ved Mosebæstets hule - og det er hjemme.</p>
6	<p><i>Igler</i> Et stykke af vejen er et plumret vandhul. Der er mulighed for at finde en vej udenom, men det kræver et rejsetjek - hvis det fejler, ender man i et andet vandhul ved et uheld. Ellers kan man også bare gå igennem. Hvis man går igennem et vandhul, skal man slå et Resistenstjek Udholdenhed 16. For hver fire, der fejlede med, har en flok igler hæftet sig fast. Hver flok giver en førstehjælpsterning i skade, der ikke kan heles med Førstehjælp - til gengæld giver de et fornyet tjek, hvis man er ramt af sygdom.</p>

## Tilfældige møder - Birkeskov

T6	Møde
1	<p><i>Barberbladsgræs</i> Et lille område er lidt mere åbent med kun lidt knæhøjt græs. Spilleren med højest Visdom kan lave et Visdomstjek 12. Hvis det lykkes, når denne at se, at dette er et farligt område, som kan gåes udenom. Ellers opdager karaktererne først problemet, når de er ude i området. Det kræver et Resistenstjek Behændighed 12 at slippe uskadt ud. Ellers er der 1t4 skade, og hvis tjekket fejler med mere end 4, så er det 2t4</p>
2	<p><i>Myrer</i> Pludselig myldrer det med myrer overalt. De sværmer henover jorden - og op af benene på karaktererne. Alle skal slå et Resistenstjek Behændighed mod 14 - hvis det lykkes, slipper de med den ubehagelige følelse. Hvis det fejler, mister de 1t4 dagsrationer, som myrerne fortærer. Hvis det fejler med mere end 8 (under 6), ødelægges deres sovetæppe også, og de kan kun få halvt så mange livspoint igen ved at sove end normalt, indtil de får fat i et nyt sovetæppe (elverne har sikkert et).</p>

3	<p><b>Udhulede dyr</b></p> <p>I en lysning sidder adskillige små dyr - både kaniner, fugle, ræve og mus. De virker ikke til at bevæge sig.</p> <p>Det gør de heller ikke, hvis man går helt tæt på. Det er helt almindelige dyr, der ikke bevæger sig det mindste - indtil man rører ved dem, hvorved de viser sig at være en tynd skal, der brydes og sky af sporer spreder sig. Som at prikke hul på en støvbald, men med et konserveret dyr. Den, der rører ved et dyr og kommer i kontakt med sporerne, skal lave et Resistenstjek Udholdenhed mod 12. Hvis det fejler, tages der 1t4 i skade på Udholdenhed. Offeret kan mærke sporerne sætte sig og begynde at genere deres luftveje. De vil hoste og harke resten af dagen og have det ret skidt. En Bringe Balance kan helbrede det. Kreative løsninger kan også, hvis du kan lide dem. Ellers, skal der laves et Resistenstjek Udholdenhed mod 6 næste morgen. Hvis det lykkes, er karakteren helbredt - ellers dør den langsomt henover dagen og bliver til endnu en tom skal.</p>
4	<p><b>Ulve</b></p> <p>Skygger følger karaktererne inde blandt træerne et stykke tid. Pludselig dukker en ulv op foran dem for så at forsvinde igen. Hvis ingen er sårede, vil ulveflokken lidt efter forsvinde igen, men hvis nogen er såret, vil de følge efter længe, og hvis der er en, der har mindre end halvdelen af deres livspoint tilbage, vil de til sidst angribe denne karakter (den, der har mindst). 5 ulve, der alle går efter det svageste med, men som vil trække sig tilbage, hvis to af dem dør.</p> <p><b>Ulv</b></p> <p>Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 13;      Angreb: bid+4; Skade 2t4</p>
5	<p><b>Orker på jagt</b></p> <p>Tre orker står bukket over et nedlagt rådyr. Den ene skal til at slubre tarme i sig, men får et dask og bliver irettesat på orkisk af en af de andre. Orkerne er fra Jarmandors tårn og er ude at jage. Som de andre orker er de ret mismodig, så de vil være mere tilbagetrukne og defensive end orker normalt er.</p>
6	<p><b>Bjørne og bier</b></p> <p>En bjørn er i fuld gang med at hente honning i et træ. Træet knækker dog, og en skrækslagen bjørn med bier i hælene kommer lige imod dem. Medmindre de har en smart idé, smadrer bjørnen ind i dem og angriber en tilfældig karakter. Næste runde angriber den en anden, og bierne angriber første gang. Tredje runde flygter bjørnen, mens bierne bliver hængende.</p> <p><b>Bjørn</b></p> <p>Forsvar 12, Tærskel 10, Sår 4, Resistens 8, Moral 6, Angreb Bid+6, skade 2t6</p> <p><b>Bisværmer</b></p> <p>Forsvar 10, Tærskel 6*, Sår 6, Resistens 8 (Tanke 16), Moral 16, Angreb Stik+10 Bigift</p> <p><i>Bigift:</i> Når en karakter bliver ramt, så gives denne 1 Stik og de er kumulative. I slutningen af en karakters runde, skal denne slå 1t4 i skade for hvert stik, denne har. Herefter kan der foretages et Resistenstjek Udholdenhed 10. Hvis det lykkes, fjernes 1 Stik. Førstehjælp fra en anden karakter kan også fjerne 1 Stik ved et tjek mod 10 og yderligere 1 for hver 4 over (14,18,...). Magisk heling helbreder kun skade, ikke Stik, mens modgift giver et fornyet tjek til at fjerne stik og med +4. Bringe Balance fjerner alle Stik.</p> <p><i>Sværmer:</i> Det er kun stumpe våben som køller og hamre, der kan såre bisværmen, og hvis dens tærskel overskrides, giver det 3 sår (og en masse døde bier) og ikke, at sværmen dør. Når dens sår er opbrugt, opløses sværmen og de sidste bier flyver væk.</p>



## Tilfældige møder - Regnskov

T6	Møde
1	<p><b>Humlefeernes lysning</b></p> <p>I en åbning i underskoven er der en dyb brummen og sammensurium af stemmer. Åbningen har nærmest et tag af rankede vækster, der samles i en spids højt over jordniveau. Rundt i dette rum flyver små alfer på måske 20-30 cms størrelse. Vingerne giver den dybe brummen og deres snakken med hinanden er næsten en kakafoni.</p> <p>Alferne er humlefeer, der er kendt for at være meget selskabelige, men også for at have takt og tone som en 3-4 årig (Hvorfor har manden kun ét øje? Hvorfor er hende der så tyk?). En anden vigtig ting ved dem, er at de kvæler magi i området omkring dem, så hverken troldfolk eller helligfolk kan kaste magi, mens en humlefe er i nærheden.</p> <p>Hvis karaktererne indlader sig på snak med dem, skal de lave et Resistenstjek Karisma 10, og hvis det fejler, insisterer en humlefe på at følges med dem (deres nye bedsteste ven - der tager ikke nej for gode varer). Så længe humlefeen følges med dem, kan der ikke kastes magi, feen vil komme til at snakke, når man skal være stille etc. De kan teleportere kortere distancer og kaster kløpulver, hvis de bliver irriterede.</p>
2	<p><b>Kasuar</b></p> <p>En brasen og en bragen lyder i nærheden. Hvis gruppen vælger at fortrække sig, skal de klare et rejsetjek og ellers farer de vild. Hvis de bliver stående, kan en af dem klare et Sansetjek 12. Hvis det lykkes, kan de se noget stort komme løbende mod dem, og de kan stadig nå at fortrække sig. Hvis de stadig vælger at blive stående, eller sansetjekket fejlede, kommer en kasuar farende ind gennem gruppen. Kasuaren er en stor, muskuløs strudseart, der har en stor benplade på hovedet. Den holder halsen strakt lige frem, så den kan vædre alt, der kommer i vejen for den. Alle karakterer skal lave et Resistenstjek Behændighed mod 10. Hvis det fejler, tager de 2t10 i skade, idet de bliver ramt af kasuaren. Hvis det lykkes, er det kun deres stolthed, der er ramt. Kasuaren fortsætter sit bulldozerløb uanfægtet og forsvinder ud i skoven.</p>
3	<p><b>Svampepletter</b></p> <p>I kommer ind i et område, hvor der er pletter af hvidt mycelium (fintrådet svampevækst). Kort efter kan det ses, hvordan hvide tråde begynder at vokse ud fra pletterne hen imod karaktererne. Det er ret nemt - Resistenstjek Behændighed 5 - at undgå dem. Hvis man bliver i området, stiger sværhedsgraden dog løbende - spillerne kan efter første tjek blot sige, at de går, og så er det det. Hvis man fejler tjekket, så sig først ingenting, men lidt efter begynder den hvide svamp at vokse ind i karakteren. Det ses, hvordan myceliet spreder sig mere og mere ud over kroppen indtil alt er dækket. Karakteren svækkes af denne snylter, så der er permanent -4 til Udholdenhed, men til gengæld opnås der en symbiose med svampen. Karakteren kan kontrollere svampen og ved at ofre 1t4+1 livspoint kan denne skyde mycelium ud over jorden, et gulv e.lign i en radius af 10 meter. Så længe karakteren ikke flytter sig, kan denne mærke alle, der bevæger sig på det påvirkede område - hvor mange, hvor store og hvor de er. Bemærk, dette virker også ind under døre, gennem små sprækker og lignende. Så snart karakteren flytter sig, brydes forbindelsen til myceliet og dette visner hurtigt bort. Svampen er blevet forandret i sin kontakt med karakteren og kan ikke smitte andre. Den kan dog fjernes med Bringe Balances evne til at fjerne evneskade - så mistes mycelie-evnen også. Hvis andre karakterer prøver at gå tilbage til stedet med svampepletterne er de gået i svamp (store, gule svampe) og pletterne af mycelium er væk.</p>

4	<p><b>Kaguanger på jagt</b></p> <p>Henover karaktererne svæver der pludselig 1t4+2 skygger. Det er kaguanger på jagt. Det er et imponerende syn - specielt når de laver en form for rullefald i luften for at kunne affyre deres pusterør. Denne hændelse er blot en oplevelse og ikke en fare, men evt kan gruppen snakke lidt med dem og stå bedre ved et evt senere besøg i kaguangernes landsby.</p>
5	<p><b>Køddædende planter</b></p> <p>Gruppen kommer ind i et område, hvor der vokser en masse store planter med nærmest flade paraplyer på toppen. Disse har pudsige stængler oven på sig, og nogle af paraplyerne er klappet sammen.</p> <p>(Forestil dig oversize venus fluefangere - planten med kæber).</p> <p>Alle laver et Resistenstjek Behændighed 8. De som lykkes, kan komme sikkert væk. De, der fejler, bliver grebet af en plantes kæber og tager 1t6 i skade. Det er muligt at slippe fri med et Styrketjek 10, hvorefter man kan komme væk - ellers er man uhjælpeligt fanget. Andre kan forsøge at vride kæberne fri, hvilket kræver et Styrketjek 12 (der kan hjælpes), hvor succes betyder at den fangne slipper fri. Hver runde dette forsøges, skal der dog foretages nye Resistenstjek Behændighed mod at blive fanget af de andre planter. Hver runde tager de fangne også 1t8 i syreskade.</p>
6	<p><b>Dovendyr</b></p> <p>Pludselig begynder verden at gå langsommere og langsommere. Man opfatter tiden som normalt, men bevægelser foregår i ekstrem slow-motion. Det er hele området, der er påvirket, så fugle i nærheden hænger stille i luften og så videre. Over de næste 1t4+4 timer bevæger et dovendyr sig lige så langsomt igennem området. Pludselig slipper man ud af dets aura, og alt er normalt igen, men vigtig tid er mistet.</p>

## Tilfældige møder - Skovens Hjerte

T6	Møde
1	<p><b>Den Hornede Jæger</b></p> <p>Der er en lyd af glammende hunde; store, store hunde. De kommer tættere på. Der er også lyden af en hest?</p> <p>Selvom gruppen forsøger at komme væk, kommer lyden tættere på - som om de bliver forfulgt. Pludselig løber en flok kæmpe, natsorte jagthunde forbi efterfulgt af en rytter til hest. Rytteren har grøn hud, gevir og kun et spyd og et lændeklæde. Det hele går meget hurtigt, men alle skal dog slå et Resistenstjek Karisma mod 4. Hvis det fejler, bliver karakteren opslugt af jagten, løber med og forvandler sig til en jagthund. Karakteren er ude af spillet.</p>
2	<p><b>En potentialepartikel</b></p> <p>En lille, mangefarvet partikel svæver gennem luften. Den kommer fra Skovens Hjerte og har formået at undgå alt indtil nu. I rækkefølge fra lavest Behændighed til højest, skal karaktererne foretage et Resistenstjek Behændighed 6. Den første, der fejler, skal slå på tabellerne under Skovens Hjerte.</p>
3	<p><b>Natpanter</b></p> <p>Nogle dyr lever mere i Natriget end i vores verden. Natpanteren er en af dem. Hvad værre er, så har den lært at jage ved at springe ud fra Natriget, angribe og trække sig tilbage igen - klar til næste angreb.</p> <p>Første angreb kommer ud af det blå. Slå en terning for, hvem den angriber. Efter det første angreb, hvor de ser den, kører kamp på en anden måde end normalt. Hver spiller siger et tal mellem 1 og 12. Derefter ruller du en t12, og det er så på dette tal, at den angriber. Den vil fortsætte med at angribe den, som den startede med at angribe - det er ligegyldigt hvilket tal dette offer har valgt. Herefter kan de, der har valgt samme tal som det, du slog, angribe den. Hvis nogen har valgt et tal ved siden af det, som du slog, kan de angribe, men har 50% for at ramme (de skal slå t100 ved siden af angrebslaget),</p>

	<p>og hvis de er 2 fra, så har de kun 20% chance for at ramme. Hvis den kommer ned på 1 sår, vil den fortrække sig ind i Natriget for at slikke sine sår.</p> <p><b>Natpanter</b> Forsvar: 12, Tærskel 8, Sår 3, Resistens 10 (elvermagi 14), Mod 12, Angreb Bid+4, skade 1t6</p>
4	<p><b>Et pandekagehus</b> Lidt gemt væk bag et træ står der et lille hus. Det mærkelige er, at det er lavet af pandekager, og vinduerne er af sukker. Der er allerede spist af taget. Det smager godt (måske lidt tørt). Der kan samles en dagsration, hvis det ønskes. I et udhus ligger der nogle knogler i en ovn - der er også et bur, der er åbent. Inde i huset ser der ud til at være tømt for værdier.</p>
5	<p><b>Oberons banket</b> Lige ved siden af stien er en lysning, hvorfra lys og musik strømmer fra. Det kræver et Resistenstjek Karisma mod 8 for at modstå festivitassen. Hvis man går derind, står der et stort bord dækket op med alskens lækre sager. Ved bordet og på dansegulvet er der fyldt med alfer og feer og fine folk fra skoven. For bordet sidder en gammel, men stadig kraftfuld mand med et kæmpe skæg, der toner over i det grønne og et par grønne øjne, der er så gammel som skoven. Han gør tegn til, at I skal sætte jer og tage for jer af retterne. Hvis man spiser af maden, helbreder man to førstehjælpsterninger. Når man kommer ud, viser det sig, at der er gået 1t4 timer, hvis man bare lige kiggede, men 3t8 timer, hvis man satte sig og spiste af maden.</p>
6	<p><b>Kæmpevildsvin</b> Som taget ud af et mareridt, fnyser et vildsvin, der står de fleste over hovedet og ser besluttet ud på at angribe.</p> <p><b>Kæmpevildsvin</b> Forsvar 14; Tærskel 14; Sår 5; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Hugtænder+10; skade 3t8+3 <i>Ekstrem succes</i> (18-20): Spiddet – ofret rammes af de sylespidse hugtænder, og der graves en dyb flænge, der bløder voldsomt. Angrebet gør normal skade, og ofret mister 2t6 livspoint hver runde, indtil behandlet med førstehjælp (sværhedsgrad 8) eller magisk helbredelse (automatisk succes). <i>Rende over ende</i>: Kæmpe vildsvin, der rammer en modstander med et stormløb, slår modstanderen omkuld. <i>Voldsomt stormløb</i>: Kæmpe vildsvin kan fortsætte deres stormløb, hvis de render deres modstander omkuld og blive ved med at foretage stormløbsangreb, så længe der er fjender, som de kan nå med stormangrebet, mens de løber i en lige linje. <i>Trampe</i>: Kæmpe vildsvin kan trampe på de modstandere, som er slået omkuld, og kæmpe vildsvinet kan foretage et ekstra angreb, mens den løber hen over ofret og fortsætter. Trampe+5; Skade: 1t10</p>

## Tilfældige møder - Søen

T6	Møde
1	<p><b>En skygge under vandet</b> (Kun på en sti langs vandet) Der er noget stort, der svømmer forbi nede i vandet. Det har vist en lang hals. Nessie er et under, der giver 100 EP.</p>
2	<p><b>Dragen</b> Tæl dragetallet én op (yderligere) og slå igen. Hvis de allerede har set dragen (og den ikke er død), så lad den vise sig igen. Måske den ser dem, og de er nødt til at flygte hals over hoved ind i nærmeste skov.</p>

3	<p><b>Regnbuen</b> En kort byge over søen får den smukkeste regnbue til at træde frem. Og den ender ovre ved den anden side af søen (hvis de går derover, er der en gryde med 50 guldstykker i)</p>
4	<p><b>Magisk frø</b> På en træstub sidder en frø og stirrer. Den er grålig og har store øjne, der er fremadrettede, og den stirrer blot. Det er en Hinterlandsk Stirrefrø, den er magisk og den er mærkelig. Men der findes et supplement til, hvis man kysser en magisk frø... (Frøen optræder i øvrigt første gang i hulesystemet Heksens Huler)</p>
5	<p><b>Bunyip</b> Op af vandet skyder en skabning, der nærmest kan beskrives som en puma med en sæls skind. Dryppende af vand og med munden på vid gab, angriber den den karakter, der slår lavest på en t20. Herefter kan der slås initiativ.</p> <p><b>Bunyip</b> Forsvar 13, Tærskel 8, Sår 4, Resistens 10, Moral 14, Angreb Bid+6, skade 1t8+greb <i>Greb:</i> Når Bunyippen lykkes med et angreb, skal offeret slå et Resistenstjek Styrke 8. Hvis det fejler, er offeret grebet af bunyippen og vil næste runde blive trukket ned i vandet. I den runde kan forsøges et Styrketjek 12 for at bryde fri - ellers trækker bunyippen offeret under vandet, hvor det efterfølgende tager 2t6 i drukneskade. Hvis andre vil komme til undsætning, er der ulempe på at kæmpe i vand</p>
6	<p><b>Enhjørning</b> Pludselig høres en fnysen, truende hovtramp og et sænket enhjørningehorn peger direkte mod gruppen. Hvis der er en jomfru af hunkøn i gruppen, vil enhjørningen løfte hovedet, trave hen til jomfruen og lægge sit hoved i dennes skød. Jomfruen har nu et ridedyr af en særlig beskaffenhed (men den vil ikke forlade skoven). Så længe den følges med dem, vil der kun være hændelser på 1 ud af 6. Hvis der ikke er en jomfru, laver enhjørningen et stormangreb på den, der slår det dårligste Resistenstjek Behændighed. Hvis enhjørningen bliver nedkæmpet, dør den ikke, men flygter (uanset om det er via tærskel eller sår).</p> <p><b>Enhjørning</b> Forsvar 16, Tærskel 14, Sår 8, Resistens 16, Mod 18, Angreb Horn+6, Skade 1t8+2 Ved stormangreb giver enhjørningen 3t8 i skade.</p>

# Eventyrpoint

## Eventyrpoint

### Rum

1.1 – Minen, første rampe	100	
1.2 – Minen, anden rampe	100	
1.3 – Minen, tredje rampe	100	
1.4 – Minen, bunden	100	
2 - Eik-Huorn-Fororuningajar	100	
3.1 – Jarmandors tårn, stueetagen	100	
3.2 – Jarmandors tårn, første etage	100	
3.2.1 – Dis-over-mosset 1	100	
3.2.2 – Dis-over-mosset 2	100	
3.3 – Jarmandors tårn, anden etage	100	
3.4 – Jarmandors tårn, den hemmelige kælder	100	
4.0 – Udsigtspunktet	100	
4.1 – Fordelingsrummet	100	
4.2 – Dragens soveplads	100	
4.3 – Bagindgangen	100	
5 - Havepavillonen	100	
6 – Templets prøvelser	100	
6.1 – Tempelrummet	100	
7.1 – Gyldenhæng, indgangen	100	
7.2 – Gyldenhæng, Lotus-i-knop	100	
7.3 – Gyldenhæng, Kronhjort-ved-skovsø	100	
7.4 – Gyldenhæng, Rævens-hvide-halespids	100	
7.5 – Gyldenhæng, Solstrejf-når-et-gyldent-blad-vindfejes	100	
7.6 – Gyldenhæng, Ringe-i-dammen-efter-frø	100	
7.7 – Gyldenhæng, Billens-skjolds-mange-farver	100	
7.8 – Gyldenhæng, Morgendug-i-edderkoppespind	100	
7.9 – Gyldenhæng, Egern-på-jagt-efter-vinterforråd	100	
W – Mosebæstet	100	
X.1 – Hear no evil	100	
X.2 – See no evil	100	
X.3 – Speak no evil	100	
X.4 – Do no evil	100	
Y – Skovens Hjerte	100	
Z – Kaguangernes landsby	100	

## Overordnede plots

Se dragen	200	
Bekæmpe dragen	1000	
At gætte, at kloren gør elverne syge	100	
Afkode den sande profeti (delmængder bør også belønnes)	400	
At prøve teleportation	100	
At åbne det hemmelige rum i Abernes Tempel vha abestatuerner	200	

## Undere, mysterier, fælder, etc

At opleve Grootsslang (#1.4)	100	
Se vandfaldet	100	
At læse begge inskriptioner hos Dis-over-mosset	200	
At opleve havepavillonens kraft	100	
Templets første prøvelse	100	
Templets anden prøvelse	100	
Templets tredje prøvelse	100	
At opleve Den Sidste Ild	100	
At afmontere/blive ramt af fælden hos Rævens-hvide-halespids	50/150	
At finde koden til bagindgangen uden hjælp	300	
At opleve en transformation i Skovens Hjerte	100	
At få lavet en alliance med kaguangerne	200	
Tilfældige møder - At få en humlefe på slæb	100	
Tilfældige møder - At opleve dovendyret	100	
Tilfældige møder - At opleve nogen bliver taget med af Den Hornede Jæger	100	
Tilfældige møder - Nessie	100	

# Appendiks

## Appendiks - indhold

### Magiske genstande

1. Den gyldne abestatue
2. Elversæk
3. Jarmandors stav
4. Løvdaggert
5. Morgensolens Sværd
6. Moseåndens Fetich
7. Sprækker til Natriget

### Supplementer

1. Maskeabe

### Handouts

1. Ark med 6 cirkler til minen
2. Tegning af Gyldenhæng
3. Jarmandors Noter
4. Billede af bagindgangen til templet
5. Den rigtige kode til templet
6. Billede af Abernes Tempel
7. Profetien i templet
8. Elverbarn-tegn
9. Skrift over kraftfelt
10. Inskription over Solstrefjet-når-et-gyldent-blad-vindfejes' seng
11. Fem gange Elvervin
12. Transformationer i Skovens Hjerte

# Den Gyldne Abestatue

*En statue, der virker til at være af det pureste guld. Den forestiller en siddende abe, der har sine arme over kors - stilen er dog ret primitiv. Den emmer af kraft.*

Når statuen holdes i hænderne (den kræver begge hænder pga vægten), udgår en aura fra den, der holder statuen. Auraen prøver at undertvinge sig alle i en 10 meters omkreds til ikke at gøre noget ondt - auraen påvirker ikke væsener uden moral (dyr, udøde, levende statuer etc). Hvad der er ondt, er defineret af statueholderens moralkodeks, og hvis andre har et andet kodeks, skal holderen foretage et magisk angreb mod Moral (eller et Resistenstjek Visdom) for at påtvinge modstanderen sin moral. Hvis det lykkes, er modstanderen tvunget til at efterleve et godt liv, som statueholderen definerer det.

Bemærk, at holderen af statuen også selv skal efterleve sin moral (og også vitterligt skal tro på den). Det går ikke at definere, at kamp er ondt for derefter selv at angribe - så ophører effekten øjeblikkeligt. Og det går også tilbage i tid. Hvis man selv har slået orker ihjel, så kan man ikke tvinge andre til at lade være.

Helligfolk og dødekonger efterstræber den gyldne abestatue. Hvis der er et (andet) helligfolk med på et eventyr, skal denne foretage et Resistenstjek Visdom mod 5 i starten af eventyret. Hvis det fejler, vil denne løbende opbygge et argument for, hvorfor abestatuen rettelig bør overdrages til den, der fejlede checket.



# Elversæk

*En grøn sæk, der ser ud som om den er flettet af blade - eviggrønne og struttende af liv. Den er snøret i toppen med en lian, der løser sig selv op, når man begynder at løsne knuden og tilsvarende også kan binde sig selv.*

Sækken kan indeholde væsentligt mere end den ser ud til - så længe det kan komme ned igennem åbningen, hvis diameter er 50 cm, så er længden næsten uendelig. Ting nede i sækken vejer heller ikke så meget, så det er muligt at bære på én tung ting uden at blive påvirket af den (der kan også bæres andre småting i den ved siden af en tung ting, men spilleder har ret til at vurdere, om den samlede mængde småting udgør en tung ting - f.eks. 20 dagsrationer eller al oppakning karakteren har).

Det er ikke altid, at det er helt nemt at finde ting nede i sækken igen. Når en ting skal tages op af sækken igen, skal der foretages et Visdom-tjek mod 4, og hvis det fejler, kan tingen ikke umiddelbart findes - lav en note om det ud for tingen, at den er gemt. Den er ikke tilgængelig resten af scenariet, men tjekket kan gentages én gang hver Det Gode Liv for at finde den igen (dette tæller ikke som brug af Det Gode Liv). Den er ikke tilgængelig i det efterfølgende scenarie, hvis tjekket under Det Gode Liv fejlede, men kan forsøges fundet igen næste Det Gode Liv - alle forsvundne ting kan forsøges igen der.

Sækken er en traumatiserende oplevelse for levende væsener - hver time, de er lukket inde i sækken tager de 1t6-1 psykisk skade, og terningen er eksploderende (dvs på en 6'er slås en ny 1t6-1 i skade, der lægges oveni og så fremdeles - monstre tager 1 sår for hver terning i skade). Første slag slås øjeblikkeligt efter at sækken lukkes. Levende væsener kan angribe hænder, der stikkes ned i sækken, hvis de lyster.

# Jarmandors Stav

*Der er ingen tvivl om, at dette er et troldfolks stav. Den blankpolerede egetræsstav har sirlige udskæringer hvori der er indlagt sølvfiligran. Der er også en udsøgt bjergkrystal indsat på toppen med sølvtråde op over den.*

Staven kan først og fremmest fungere som et våben.

1t4 i skade, tohåndsvåben, forsvarsvåben, Effekt: Slå omkuld

*Forsvarsvåben* - bruges våbnet aktivt i kamp, giver det +2 forsvar. Effekter, der ødelægger skjolde, kan også påvirke staven.

*Særlig manøvre: Vælt modstander*

Med våbnet kan man forsøge at slå en modstander omkuld. Manøvren tæller som en stunt manøvre, og man foretager et angreb. Hvis det er succesfuldt, tager modstanderen ingen skade, men slås omkuld. Hvis man opnår en ekstrem effekt, kan man vælge også at gøre skade med våbnet.

## Lys

Krystallen på toppen kan bringes til at udsende et svagt, blåligt lys - med styrke ca som et stearinlys. Det kan tændes og slukkes efter behag, og der er ikke nogen begrænsning på tiden.

## Formularbeholder

Hvis staven bæres af et troldfolk, kan denne forberede en ekstra niveau 1-formular hver dag, som gemmes i staven. Hvis staven ødelægges, så forsvinder formularen også.

## Alkymistens stav

Hvis staven bæres af en alkymist/naturmagiker, har denne +1 til at kaste magi indenfor sin skole.

# Løvdaggert

*En lille, men udsøgt daggert i metal med et grønligt skær. Bladranker, der er sammentvundet, udgør håndtaget, og bladmønsteret fortsætter ud på bladet, hvor bladspidserne skaber takker på æggen.*

Når løvdaggerten bruges, begynder Natriget at trække sig tættere på. Området formørkes langsomt, og det er som om, at der åbnes for et sort tomrum lige uden for synsvidde. Som at stå i et mørkt rum, og en af væggene glider langsomt væk og åbner op til en langt større, tom hal ved siden af, som man ikke kan se, men kun mærke tilstedeværelsen af.

I kampsituationer (under initiativ), giver daggerten slemt forrevne sår, der holdes åbne af en sort skygge. Hvis nogen såres af daggerten, skal der slås et Intelligens-tjek mod deres Resistens (eller mod deres Intelligens-tjek). Hvis det lykkes, er de blødende for 1t4 skade i slutningen af deres runde. Hvis det fejler, sker der ikke yderligere. I starten af den såredes runde, laver bæreren af daggerten et nyt Intelligens-tjek mod 14 - hvis det fejler, stopper blødningen.

Desuden har løvdaggerten en magisk evne, Bladtæppe og endelig er daggertens våbeneffekt er ikke den sædvanlige for daggerter, men i stedet Opslugt:

## **Bladtæppe**

En gang om dagen kan daggerten trækkes gennem luften og i dens spor vokser bladranker frem. Disse kan dække op til 4 kvadratmeter, binder sig til kanter og hjørner og et samlet tæppe kan holde en person, der formår at slå under sin Styrke (Klodset for rustninger trækkes fra Styrken ift tjekket). Enkelte ranker kan ikke bære en person, men et net af dem kan. Rankerne kan også skjule ting, etc.

## **Opslugt**

Når effekten aktiveres, trækkes den sårede ud af vores verden og opsluges af Natriget. Der slås et Intelligens-tjek mod den såredes Moral+4 (eller mod deres Intelligens-tjek(+4)). Hvis det lykkes, forvilder de sig bort i Natriget og bliver ikke set igen (i dette scenarie) medmindre man selv transporteres til Natriget - i så fald er der 50% chance for at møde dem igen. Hvis tjekket fejler, kommer den sårede tilbage, samme sted, efter 1t6-1 minutter.

Plantevæsener er venligt stemte overfor Løvdaggertens bærer, mens planteædere har en tendens til at blive nærgående.

# Morgensolens sværd

*En smuk klinge med en varm glød i metallet. Det lyser konstant, svagt som den første morgenglød. Det er let og perfekt balanceret, og det er som om, at æggen bryder lyset på en hel speciel måde.*

Æggen på Morgensolens Sværd er så skarp, at den sjældent møder modstand. I stedet for et normalt sværds våbeneffekt, har den Ubesværet, der aktiveres på 19-20 (20 er også en ekstrem succes - 19 aktiverer kun effekten)

## **Ubesværet**

Sværdet glider så nemt igennem modstanderen, at du er klar til endnu et slag. Du kan foretage et bonusangreb efter alle andre har haft deres tur, hvor Ubesværet ikke kan aktiveres igen (ekstrem succes er stadig muligt).

## **Magisk effekt**

Én gang mellem hver solopgang kan solens kraft aktiveres i sværdet. I bærerens tur (det behøves ikke være som et udfald eller trolddomshandling), udgår et kraftigt solglimt fra sværdet, der et øjeblik oplyser hele området som var det kraftigt dagslys. Udøde tager 2 sår og skygger jages bort til de fjerneste afkroge. Hvis nogle modstandere er sårbare overfor sollys tager de 1 sår (ekstra hvis også udøde) og hvad de ellers måtte have af ulemper i sollys (resten af runden).

## **Skærpet af solen**

Hver morgen ved solopgang skal æggen rammes af de første stråler. Det kræver et Behændighedstjek 4. Hvis det fejler, eller det ikke nås ved solopgang, fungerer sværdet som et almindeligt sværd, indtil det igen bliver skærpet i solen.

Det lysende sværd tiltrækker sig opmærksomhed, og det efterstræbes af raritetssamlere og alvofile.

# MOSEÅNDENS FETICH

*En tyk lårbensknogle, der er groft tilvirket - som af noget, der har store, skarpe kløer. Der kan svagt udledes øjne og mund indridset, og den har nogle skindrester ubehjælpsomt viklet omkring sig.*

Knoglen er indgydet med en ånd, der kan rådspørges. En gang om dagen kan fetichen dryppes med blod, hvorefter et spørgsmål om noget magisk i den umiddelbare nærhed kan stilles. Efter lidt tid vil svaret være kendt - uden nogen har svaret. Det er op til spilleder, om moseånden vil være i stand til at svare på spørgsmålet.

De fleste væsener får myrekryb af den uhyggeligt udseende knogle. Kobolder kan dog godt bive lidt interesseret i den.

# SPRÆKKER TIL NATRIGET

Elvermagi, niveau 3

*Det er muligt at åbne sprækker til Natriget, hvor man kan løbe igennem. Og Natriget er et sted, hvor tid og afstande hænger sammen på uforståelig vis - men det kan udnyttes til at løbe på kryds og tværs af tiden i den almindelige verden. For en, der blot ser dig fra og i den almindelige verden, vil du virke til at flitre frem og tilbage, mens du når en masse ting på ingen tid.*

Når formularen forberedes, kan den enten forberedes som en niveau 3 formular eller som en niveau 5 formular. Forberedes den som en niveau 3 formular, kan Sprækkerne til Natriget påvirke ét væsen. Forberedes formularen som en niveau 5 formular, påvirkes alle allierede inden for 10 meter af magikeren.

Når formularen er i effekt, kan flere handlinger i en runde tages. Når initiativ rulles, erklæres det, hvilke handlinger, der vil foretages - der kan foretages en af hver i handlingsrækkefølgen (parley, retræte, team, etc.) i hver runde. Handlingerne kommer på deres respektive plads i initiativrækkefølgen (hvis der f.eks. slås 6 på initiativ og team-handling samt udfald vælges, kommer de på hhv 9 og 12). Desuden kan en af handlingerne tages en ekstra gang efter alle andre har haft deres tur. For hver ekstra handling (udover den ene, man altid har), der tages, lægges en t10 til side i en pulje (ved niveau 5 har hver allieret sin egen pulje).

Formularen stopper, når der ikke har været taget ekstra handlinger i 5 på hinanden følgende runder. Herefter slås puljen af t10'ere øjeblikkeligt, de to højeste vælges (0 tæller som 10) og lægges sammen, og nedenstående tabel konsulteres for resultatet:

1-9	Ingenting sker
10-14	Din krop gør lidt ondt af anstrengelsen - du tager 1t8 i skade
15	Dit hoved kan ikke holde styr på op, ned, frem eller tilbage - du har ulempe på alle slag i den næste time.
16	Du har forstrakt vigtige muskler, og du får 2t8 i skade samt 1t4+1 i skade på Behændighed, der heler naturligt med 1 point om dagen.
17	Din ene arm er fanget i Natriget (slå en terning - lige=højre, ulige=venstre), og så længe den er det, har du ulempe på angreb, klatring og lignende fysiske aktiviteter, hvor armene bruges. Hver morgen kan du forsøge at hive den fri med et Styrketjek 10.
18	Du har trukket hårde veksler på din krop, og du får 3t8 i skade. Desuden får du 1t4+1 i skade på Udholdenhed, der ikke heler ved almindelig hvile, men som kan forsøges helet som en Det Gode Liv, hvorved 1t2 point heles.
19	Du har ødelagt noget i din krop, og det er alvorligt. Du tager 4t8 i skade, 1t6+1 i skade på Styrke - der ikke heler naturligt, kun ved trolldom - og dit maksimale antal livspoint mindskes med 10 - det sidste kan ikke heles hverken naturligt eller ved Bringe balance.
20	Din krop kan ikke holde til det, og noget inden i dig er sønderrevet. Du dør af indre blødninger, mens blodet siver ud i Natriget uden at nogen kan gøre noget ved det.

# Maskeabe



Dette er et relationssupplement: Det er bundet til en enkelt karakter ved at skrive Maskeabe: 1 i karakterens Noter. Nullet er relationen og bruges til at beskrive hvor godt forholdet mellem maskeaben og karakteren er, og dette tal vil løbende ændre sig.

Maskeaben er en lille abe på ca en halv meter, gulbrun i pelsen og med tynde arme og ben. Den har altid en træmaske på, og gemmer sit ansigt, hvis den bliver taget af.

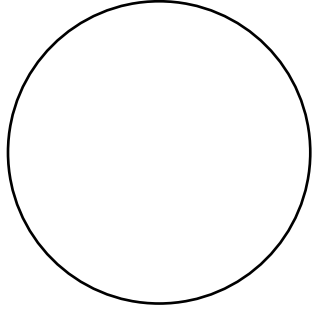
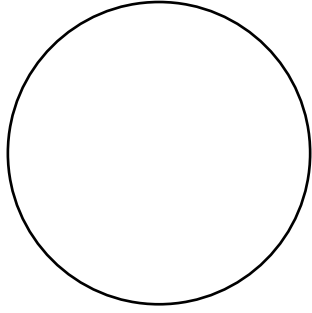
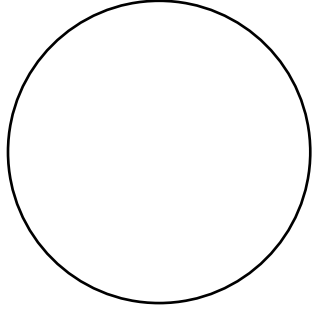
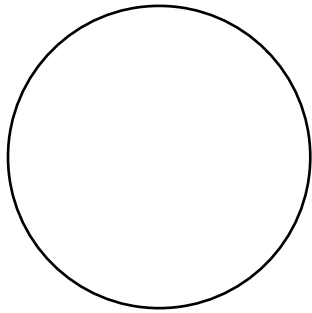
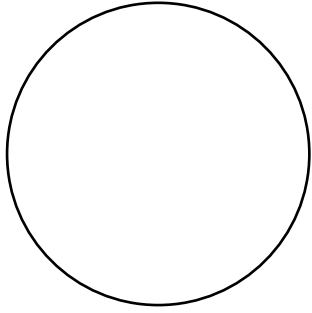
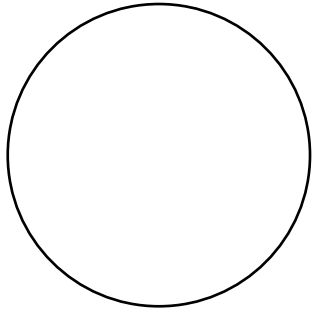
En maskeabe kan hjælpe med følgende ting:

- Hente en genstand, den er i stand til at bære
- Bære ting, f.eks. reb, hen til steder og også surre rebet
- Distrahere væsener ved at genere dem
- Lede væsener væk - dette kræver et Karisma-tjek med ulempe mod væsenernes Moral

For at få maskeaben til at udføre en opgave slås et Karisma-tjek mod 8. Hvis det lykkes, udfører den handlingen (ellers kan det ikke lade sig gøre - man kan ikke prøve igen på den samme opgave), men hvis det lykkes med mindre end 13, tæller det som en negativ handling.

En negativ handling er en, som trækker et point fra relationen (tallet under karakterens Noter). Det kan være som ovenstående, eller hvis man tager masken fra aben eller hvis aben udsættes for fare idet den udfører handlingen (uanset om Karisma-tjekket var 13 eller højere). Når maskeaben udsættes for en negativ handling, skal der foretages et Karisma-tjek 6, hvor relationstallet (den nye værdi) lægges til (eller trækkes fra, hvis det er negativt). Hvis det lykkes, bliver aben, men hvis det fejler, forlader den karakteren (relationen fjernes fra Noter og dette supplement destrueres).

Forholdet til maskeaben kan forbedres som en del af Det Gode Liv. Det tæller ikke som en Det Gode Liv-handling (så et andet supplement kan bruges), men dette er tidspunktet, hvor et Karisma-tjek 8 foretages, og hvis det lykkes, øges relationen med 3. Evnen Godt Selskab giver +2 til tjekket.







Alx Nk

Hvilken kraft er der?

*Koge i to haandfulde timeglas*

*Åben maa høre til et sted*

*Ingen optegnelser om alkyminster her*

Jeg er ved at løbe tør for alrunerod

Er det et helligt sted

Den mine er forrykt

*Hvem er han?*

Forbandede flyveegern

*Granstoven har sandelig sine hemmeligheder*

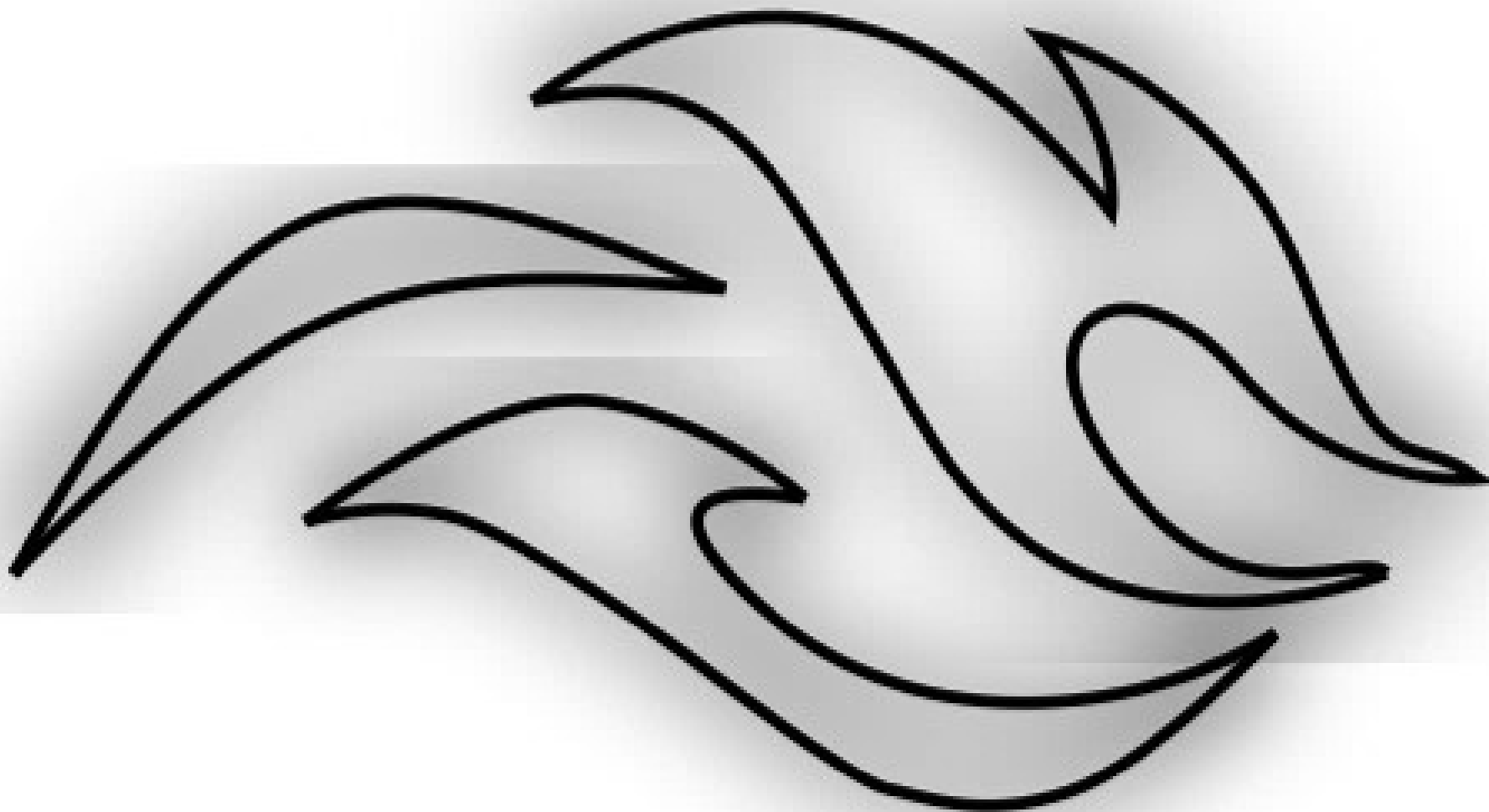
Elverne gaar aldrig ind i templet

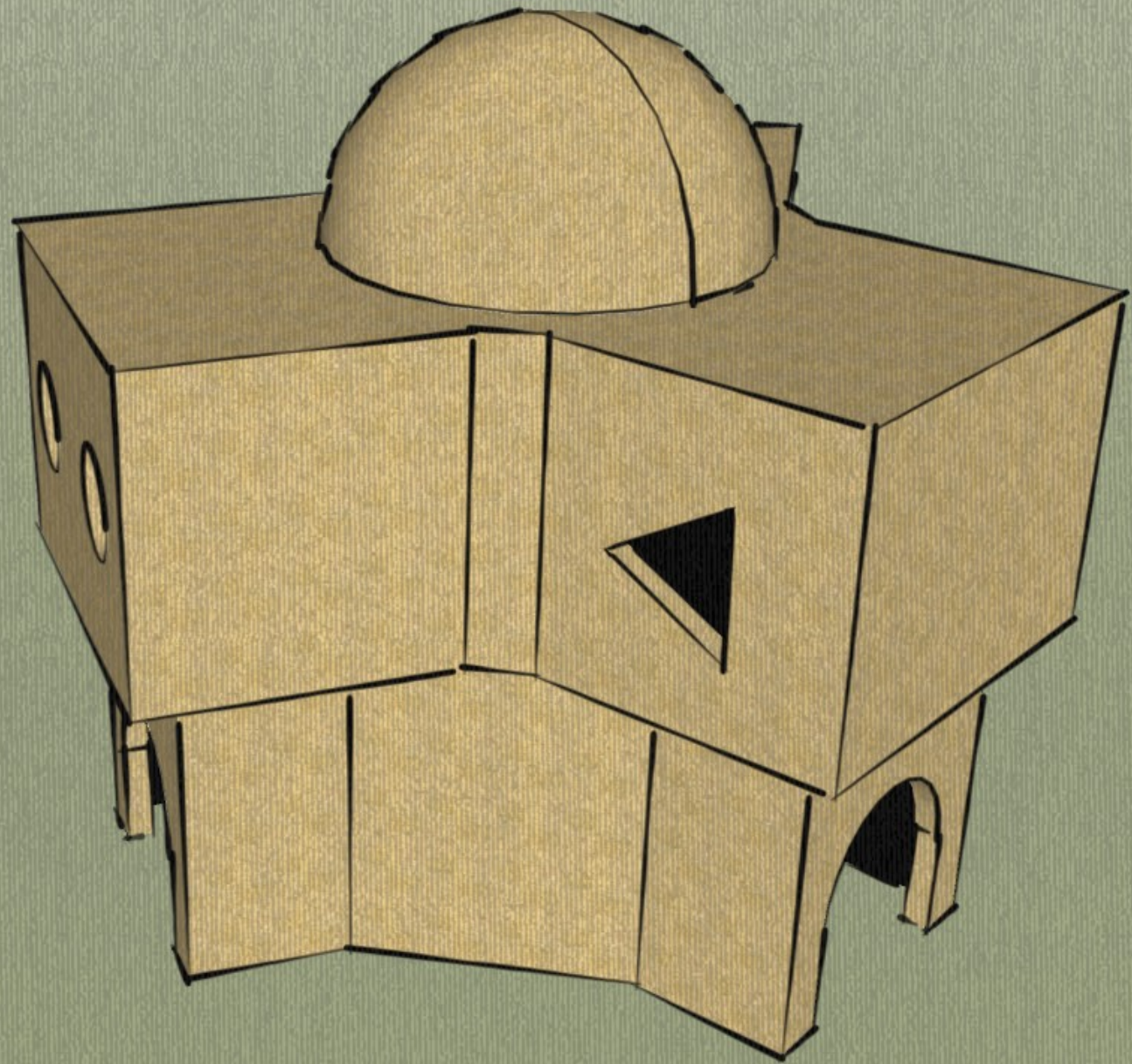
Det er ikke det samme sted!!!

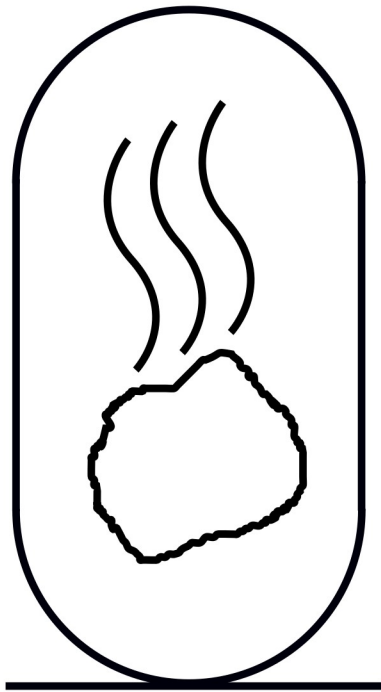
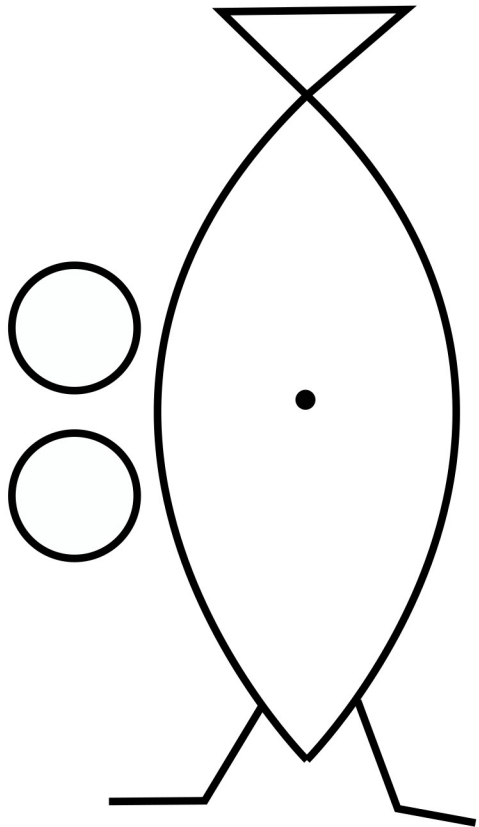
Hvor gammel er træmanden?

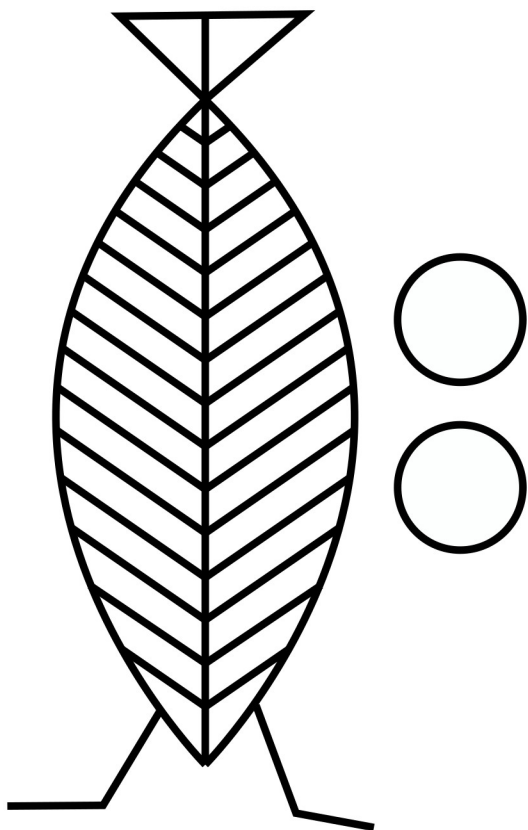
Sluerne er symbol paa fordærvelse

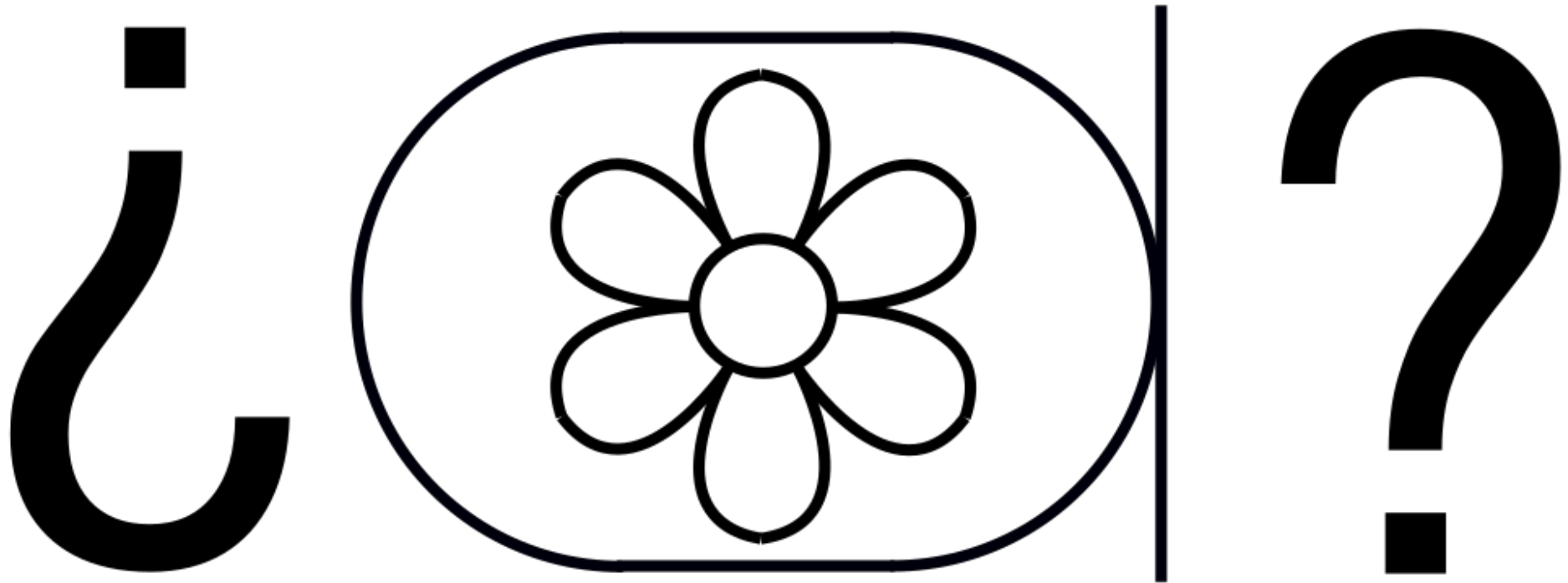




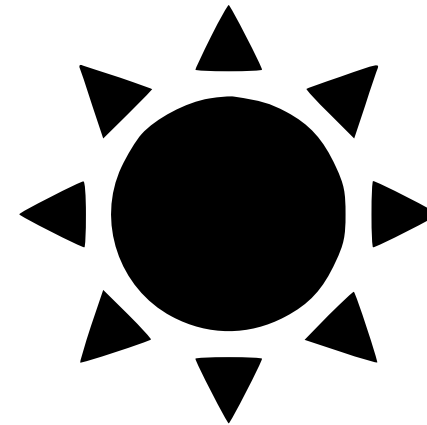
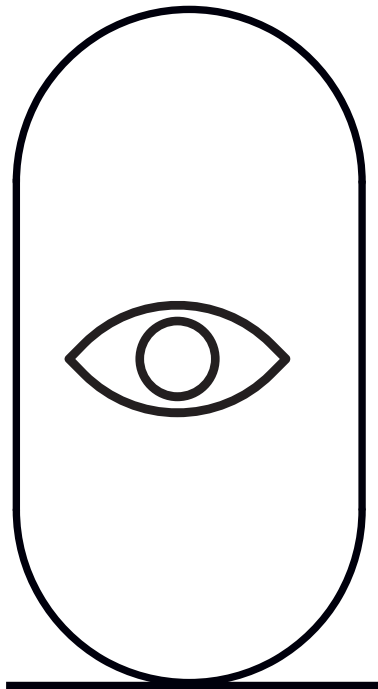
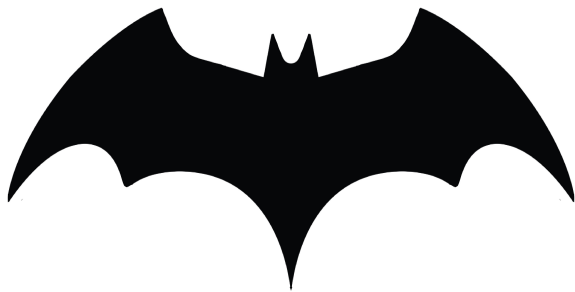












Over sengen hos Solstrejffet-når-et-gyldent-blad-vindfejes

## Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

□□□□□

## Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

□□□□□

## Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

□□□□□

## Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

□□□□□

## Elvervin

Elvervin er en kraftig og velduftende gylden vin med et mildt strejf af harpiks, som er kraftigere om efteråret, men mere blomstret om foråret. Vinen giver ikke kun glæde og lyst ved sang, men styrker også evnen til at synge. Enhver, der har drukket et glas af vinen, har +4 bonus på sang-tjeks, og +2 på diplomatiske forhandlinger og parlay-handlinger, hvor sang spiller en rolle.

□□□□□

## Varulv

Et uhyre er vækket inde i dig. Under fuldmånen bliver du til et frådende, tankeløst bæst. Ved starten af et eventyr skal der slås en t4 og en t8. Hvis t8 viser 8, slås den om, indtil den viser noget andet. Gang de to tal og noter det. Det er hvor langt månen er dens cyklus. Opdater det for hver dag du er på eventyr. På dag 13, 14 og 15 er du en varulv. Disse nætter jager du uafbrudt fra solen går ned til den står op igen. Disse nætter kan du ikke få livspoint fra at sove (da du ikke gør det), og hvis du er ude at rejse, har du -4 på rejsetjeks de efterfølgende tre dage. Husk at pakke ekstra tøj.

## Celledeling

Din krop forandres, så den ikke længere kan formere sig sådan som humanoide racer ellers gør det. I stedet er du i stand til at gøre det via celledeling. Så længe din karakter er niveau 2 eller højere, kan du skabe en ny niveau 1 karakter med samme evnetal som denne karakter. Denne kan ikke celledele. Hvis dette er første gang, denne karakter celledeler, skriv da Celledeling 0 på karakterarket - ellers tæl tallet én op. Rul derefter en t20. Hvis tallet er lig eller mindre end celledelingstallet, visner denne karakter bort og er nu kun føde for ormene.

## Ukorporlig

Din krop eksisterer kun halvt på det materielle plan - på en eller anden måde er du også halvt i Natriget. Folk, der ser dig, vil straks bemærke, at du virker lidt gennemsigtig. For dig betyder det, at du ikke altid ligger under for den materielle verdens begrænsninger. Med et Visdomstjek 12 kan du bevæge dig gennem vægge i op til 1 minut - men hvis det fejler, tager du 1t8+2 i skade, og hvis slaget er under 8, kommer du heller ikke igennem væggen. Så længe du er ukorporlig, tager du halv skade fra våben (men din rustning er raslet af dig).

Hvis du kommer i en stressfuld situation (f.eks. starten af en kamp eller i livsfarlige situationer), skal du foretage et Resistenstjek Visdom 6 - hvis det fejler, bliver din krop ufrivilligt ukorporlig, hvorved du ikke kan holde et våben og du passerer igennem broer, tove etc. Tilstanden varer 1t4 runder og du kan forlænge den hvis ønsket op til et minut.

## Kentaur

Din krop trækker, strækker, vrider og vender sig. Da du kigger ned af dig selv, har du pludselig hove- fire af slagsen. Du er blevet til en kentaur. Din Styrke stiger med 2, din Udholdenhed med 4 (det ændrer også dit maksimal antal livspoint), mens din Karisma falder med 2. Du beholder din klasse. Du har fordel mod at blive væltet omkuld; du kan bære en Tung genstand uden at få ulempe på dine rejsetjeks - dette kunne også være en rejsedeltager, der ikke selv kan gå; din nuværende rustning er nu ubrugelig for dig, og nye rustninger koster det dobbelte at få lavet om til din størrelse. Du er så stor, at du overhovedet ikke kan komme ind på trange steder, og hovene kan også blive et problem, hvis du f.eks skal over et reb. Du er ikke i stand til at klatre og er i det hele taget nødt til at forholde dig til din nye krop.