

Tårnet i skoven



En borgruin med et tårn i midten skjult inde i en lille skov er hjemsted for en fortryllet fontaine.

Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2016 – Dragens dal – af Morten Greis Petersen.

Velkommen til Dragens dal-scenarierne skrevet og samlet til Fastaval 2016. Disse eventyr finder alle sted i en dal, hvor Dragen har hjemme, og hvor der er talrige ruiner fra en anden tidsalder, og hvor der venter talrige nye eventyr. I første del gennemgås scenariernes fælles, ydre ramme. Dernæst følger de scenariospecifikke detaljer.

Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner hjemsoget af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underlægge sig ødemarken, og i stedet lod kommandanten et kald gå ud til hele rigets unge befolkning af modige mænd og kvinder. Kaldet var et løfte om eventyr, hæder og ære, hvis de turde udforske ødemarken. Talrige eventyrere flokkedes ved Den ensomme fæstning, og snart voksede en helt teltby omkring fæstningen frem, for med eventyrerne fulgte handelsfolk og håndværkere og svindlere og andre, som kunne leve af de skatte, som eventyrerne succesfuldt hjembragte fra deres ekspeditioner.

Dragen og Den ensomme fæstning

Hvor man tidligere troede at ødemarken – kaldet Hinterlandet – var tomt, ved man nu, at der en gang må have været en mægtig civilisation, hvis navn ingen længere kender, og ingen ved, at de barbariske hinterlændinge, som rejser rundt som nomader i vildmarken er efterkommerne af civilisationer, eller om de er ankommet senere hen. Ude mellem ruinerne er det lykkedes eventyrere at standse talrige onde væsner, men for et par år tilbage kom en flok eventyrere til at vække en ældgammel sovende kraft. De kom til at vække Dragen! Gennem det sidste år eller to har man forsøgt at finde våben, der kunne standse Dragen, og flere ekspeditioner blev sendt til Dragedræberens grav for at vinde dragedræberens legendariske våben. Imens samlede Dragen en hær af dragetilberede og kobolder, som den brugte til at plyndre landet med, og imens gik jagten ind på Dragen. En flok helte fandt de grotter, hvor Dragen havde hjemme, og de trængte dybt ind i grotterne, hvor de kæmpede mod fanatiske kobolder, og fandt levn af et ældgammelt palads, som var Dragens rede. Dette gjorde Dragen så rasende, at den forlod sin rede og fandt et nyt sted – en ukendt dal, der nu kaldes Dragens dal – hvorfra den flyver hærgende og ødelæggende ind over Kejserrigets grænser. Anslagene mod Dragen har vækket dens vrede, og den lader nu sin vrede ramme Kejserriget, og der er nu endnu mere end før brug for helte til at standse Dragen.

Heldigvis er der talrige modige folk, der søger at vinde titlen som helte og vinde Dragens skat, og de flokkes stadig ved fæstningen, og langt mere heldigt synes De udødelige at tilsmile Kejserriget, og orakler har berettet, at de i drømmevarsler har lært, at den dal, som Dragen nu har hjemme i, er også hjemstedet for frygtelige våben, som kan bruges mod Dragen. Der er endelig en chance for at overvinde monstret. Det er her, historierne begynder.

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

Dragens dal

Missionen finder sted i et område af Hinterlandet kendt som Dragens dal. Det ligger i en bjergrig egn af ødemarken, og der er tre dagsrejser gennem skove og hen over enge, langs floder og over åer førend man ankommer til det store bjergpas. Bjergpasset er farbart i hele sommerhalvåret, men er forræderisk og farligt om

vinteren, hvor mange omkommer i sneskred, og de findes først igen i foråret, når ådselsædere kommer slæbende med deres bytte, eller rakkerpak har plyndret ligene.

Selve dalen, som kaldes Dragens dal er omgivet af stejle bjerge, og der er kun få veje ind i området – som menneskene i Kejserriget kender til – og den mest kendte og vigtigste er det store bjergpas. Det tager en dags tid at komme gennem det store pas, som er en nogen lunde sikker vej, der fører ind til dalen.

Dalen er omgivet af stejle bjergskrånninger, der er næsten umulige at bestige. I siderne er grotter skjult, og nogle steder kan man høre det konstante brag af vandfaldet, som fosser ud fra en bjergskrænt og vælter ned i dalen, hvor den danner mindre flod, der løber gennem dalen og ender i en sø. Fra et andet sted fosser en flod ud fra klippevæggen, som former en sø ved klippesiden, og fra den spreder et mindre netværk af åer sig.

Enge og skove ligger spredt rundt om i dalen. I engområderne rejser klippeblokke sig, og mellem dem skjuler grotter og huler sig beboet af uhyrer. I skovene og langs floderne finder man resterne af ruiner, overgroede og forfaldne, men også hjemsøgte og beboede – og overalt gennemsyrrer sær trolddom og besynderlige kræfter dalen. Ældgammel trolddom huserer, og det tiltrækker ting.

Uanset hvor i dalen man er, kan man mærke en magtfuld tilstedeværelse. Det er hvad erfarne eventyrere kalder Dragen, og de påstår det skyldes, at Dragen har hjemme i Dalen. Den holder til i en gammel ruin, hvor den har samlet sine skatte, og hvorfra den flyver ud for at brænde og hærge og hjembringe skatte. Det er den rede, som man leder efter, og så leder man efter nogen, som modige og magtfulde nok til at gå op mod Dragen. Foreløbigt ingen succes.

På eventyr i Dragens dal

Missionerne til Dragens dal følger den samme opbygning. Eventyrerne sendes på en opgave i Dalen, hvor de skal udforske mystiske ruiner og sære grotter. Orakler har varslet, at eventyrere her vil finde Dragens svaghed, spåfolk har lovet, at her vil modige folk finde våben til at overvinde Dragen med, og profetiske drømme har bragt håb om Dragens fald for folk, der har udforsket Dalen og fundet det endelige våben.

Scenariernes opbygning

Først indkaldes eventyrerne til en **missionsbriefing hos kommandant Lucinius**, der instruerer dem i at rejse til Dragens dal og udforske nogle ruiner, som man er kommet på sporet af. Ofte er det baseret på oplysninger fra tidligere ekspeditioner, som har fundet ruinerne, men som ikke har haft tiden til at udforske dem nærmere.

Dernæst har karaktererne **kort tid til at forberede sig**. De forventes at drage af sted den følgende dag, og de kan derfor købe ind, og de kan foretage *et* ærinde ved fæstningen: Planlægge rejsen, købe kort eller samle rygter (alle beskrevet i rejsereglerne og opsummeret kort her), eller spilleren kan gøre brug af et Ærinde ved fæstningen mikro-supplement.

- Indsamle rygter: Karismatjek 12
- Erhverve kort: 50 sølv (+2 bonus på et rejsetjek), 80 sølv (+4 bonus på et rejsetjek), 110 sølv (+4 bonus på to rejsetjeks – eller *fordel* på at løse et problem som f.eks. 'faret vild')
- Planlægge rejsen: Kun en spiller planlægger; alle andre kan assistere. Assistance er et tjek 10, og succes giver +2 bonus til planlægning. Planlægning er et tjek mod 10, som betyder at en kedelig hændelse undervejs på rejsen kan ignoreres.

Tredje del er rejsen til bjergpasset. Rejsen går **tre dage gennem ødemarken**. Det kan enten rollespilles med stemningsbeskrivelser, eller man kan bruge rejsereglerne. Undervejs kan karaktererne komme på afveje eller rende ind i diverse mindre udfordringer. Der er ikke nogen fast rute eller vej til bjergpasset. Det ligger i et uvejsomt terræn langt fra nærmeste beboelse.

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

Fjerde del er rejsen **gennem bjergpasset og hen over dalbunden**. Denne del tager typisk 1-2 dage, og denne del tages rent deskriptivt. Dalen er relativt let at orientere sig i, da der er pejlemærker mange steder, og de stejle bjergvægge gør det svært at komme på afveje.

- I Dragens dal er man altid overvåget af Dragen – eller det føles sådan – for der er altid fornemmelsen af, at en skjult kraft våger over en, og det er en ondsindet kraft, som næsten hele tiden er til stede men ikke altid opmærksom med mindre man bruger trolddom, så vågner opmærksomheden og følger en for en tid.

Femte del er **ankomsten til og udforskningen af hulesystemet**. Dette er hoveddelen af spiloplevelsen, og det er her, at det meste drama kommer til at finde sted, men rejsen og forberedelserne er del af opbygningen. At komme frem til hulerne er ikke let, og det kræver forberedelse, men hulerne er der, hvor det virkelig bliver farligt.

Sjette og sidste del er **hjemkomst og debriefing**. Eventyrerne beretter om deres succes eller mangel på samme over for kommandant Lucinius, de får deres belønning, og spillere, der er i besiddelse af Det gode liv-mikro-supplementer kan aktivere dem.

Missionsbriefingen

Stemningen har den seneste tid været væsentlig anderledes ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken. Stadig flere eventyrere er flokkedes ved Den ensomme fæstning, og stadig flere missioner er sendt mod samme region: Dragens dal. Mange vender ikke tilbage, men nogle gør, og det med fantastiske skatte og enorme mængder af guld, og de beretter, at der er mange ruiner i Dragens dal, som bare venter på at blive udforsket, men der er også sære monstre og uhyrer, som ingen før har mødt – og der er masser af kobolder opslugt af en iver efter at tilbede Dragen.

I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en kold forårsdag, og vinden har fejet nådesløst gennem teltlejren. At komme indenfor i fæstningen er varmt og behageligt, og en tjener fører jer op til kommandantens kontor, hvor han tager imod jer. Den alrende officer kigger strengt på jer fra sin post bag et stort skrivebord fyldt med rapporter fra tidligere ekspeditioner. På væggen bag ham er et stort kort over Hinterlandet, og det er fyldt med nåle, som angiver, hvor ekspeditioner har været sendt hen, hvem, der vendte tilbage, og hvor der er rygter om udforskede huler. Et sted er mærket Dragens dal, og der er mange nåle, både af typen udforskede ruiner og af typen 'de vendte ikke tilbage'.

Kommandantens mission

I Dragens dal inde i en lille skov ikke langt fra den store sø midt i dalen, har flere ekspeditioner bemærket en lille ruin, og en mystisk inskription fundet andetsteds peger imod, at der er et mægtigt våben begravet i ruinen. Jeres opgave er at udforske og kortlægge stedet og hjembringe våbnet. Jeres løn for opgaven er 25 gulddukater til hver, der vender levende hjem, samt retten til at plyndre ruinen – våbnet undtaget, det skal overdrages til kommandanten og bruges i kampen mod Dragen.

Dragens dal er tre dagsrejser herfra, og der er ca. en dagsrejse fra det store bjergpas til den lille skov inde i dalen.

Forberedelse og afgang

Spillerne har nu muligheden for at gøre de sidste indkøb. Har de forsyninger nok til at nå ud og hjem igen, eller har de brug for lidt ekstra?

Rygter

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

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

1t6	Rygtet
1	Nede ved smedjen går snakken lystigt, og en smedesvend fortæller, at hun overhørte en flok eventyrere fortælle at Dragens dal er hjemsted for mange bander af kobolder. De er kujonagtige væsner normalt, men dem, der tilbeder Dragen er fanatiske og frygtløse, og de kan ofte genkendes på deres hyldestsange, som de skråler, mens de marcherer gennem Dalen og omegn.
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. En sådan historie lyder, at der hviler en sær forbandelse over Dragens dal, og der er mange fortryllede fælder, og der er mange spøgelses efter folk, der ikke er blevet begravet ordenligt.
3	Overhørt ved et langbord i en krostue, hvor røgen hang tungt fra tobakken, og hvor trætte rejsende sad bænket tæt side om side, lød det, at der er blevet fundet enorme guldskatte i Dragens dal. En eventyrer kom hjem med en hel hånd af guld taget fra en statue!
4	En omrejsende musikanter har digtet en sang over de historier, som han har hørt. Blandt de knudrede verselinjer er en mærkelig historie om en hellig kilde, som man byggede et tempel omkring, og lod templet opsluge af en skov.
5	I den lune vinstue læner eventyrere, der er kommet godt til penge, sig mageligt tilbage, mens de fortæller den ene røverhistorie efter den anden om deres oplevelser, men ikke alt er pure fantasi, og igen og igen nævner folk, at der er røverbander i Dragens dal, som holder til i skovene i dalen, og de er slemme folk, man ikke skal stole på.
6	Nede ved vaskepladsen samles områdets vaskekone, og mens de glider, bliver der fortalt historier, og flere af dem har samlet interessante rygter op, blandt andet det vrimer med vilde dyr i skovene i Dragens dal. Jægere har set bjørne og vildsvin, men også de væsner, som er farligere, blandt andet edderkopper så store, at de kunne stikke af med en voksen mand.

Rejsen

I kan enten spille rejsen rent deskriptivt, hvor du i bedste Ringenes herre eller Willow stil beskriver, hvordan landskabet ser ud, mens bombastisk musik lyder, og eventyrerne marcherer gennem et filmisk smukt landskab, eller I kan gøre brug af rejsereglerne (se disse) for rejsen ud.

Ved ankomst til det store pas til Dragens dal er eventyrerne nået sikkert frem, og den næste del af deres rejse er uden de store begivenheder, og de ankommer nu til området, hvor hulesystemet ligger.

Udforskningen

Eventyrerne er nået frem til området omkring hulesystemet, og de står nu over for hoveddelen af scenariet.

Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 900 point). **Fælder & Mysterier:**

- Mysterium: Den nekrotiske aura (#6) – 100 eventyrpoint for at mærke og opleve auraen
- Mysterium: Spøgelset, der vogter over de skrigende ånder (#6) – 100 eventyrpoint, hvis hun hjælper
- Under: Den fortryllede font (#5) – 100 eventyrpoint for at opleve fontens fortryllelse
- Under: Skelettet, der forsøger at hjembringe sin kiste (#3) – 100 eventyrpoint for at opleve dødningen; 300 point for at hjælpe dødningen
- Under: Mosaikken med kortet (#7) – 100 eventyrpoint for at studere kortet
- Under: Det fløjttende stenansigt og flokken af fugle – 100 eventyrpoint
- Mysterium: Den skjulte dør (#8) – 100 eventyrpoint, hvis døren åbnes på en af de to måder
- Fælde: Den skjulte dør (#9) – 75/200 eventyrpoint, hvis man bliver fanget bag den skjulte dør
- Fælde: Stenkisten (#9) – 75/200 eventyrpoint

Ruinen

Oprindeligt en smuk hvid bygning med solide mure, høje, slanke hvælvede vinduer og døre, og røde teglstenstage. Bygget rundt om en lille høj på hvilken et lavt tårn blev opført, og under tårnet er kældrene. Tiden har ædt det meste bort.

De mure, som endnu står er omtrent tre meter høje, og består af hvide sten misfarvede af tiden og flere steder beklædt med mosser og vedbend. Bunden er dækket af et tykt lag visne blade, der skjuler knuste rester af røde teglsten og væltede mure. Mellem dem er træer og buske vokset frem, og fra træerne snor tykke rødder sig over gulvet.

Indgangene

Der er tre indgange til ruinen, og små skovstier fører frem til alle tre indgange, men der er ingen direkte forbindelse mellem de tre indgange, og det kræver, man går nogle omveje, hvis man vil rundt mellem de tre indgange.

At skyde genvej gennem hulesystemet

I modsætning til de fleste andre hulesystemer er dette et 'udendørs hulesystem', hvilket medfører at mange af de restriktioner, man normalt oplever (tykke klippevægge) ikke gør sig gældende, og man klatre over murene og komme frem til de forskellige områder relativt let – man kan ligefrem gå på toppen af væggene (men det kræver balancegang, og muren er hverken jævn eller stabil).

- **At klatre over en murrest:** Klatretjek (styrke) 8 for at komme op. Hvis det skal gøres lydløst: -4 straf. Hvis et tjek fejler med 1-4 vurderer man, at det ikke kan lade sig gøre, og hvis det fejler med mere end 4, forsøgte man alligevel og faldt for 1t6 skade.

De normale muligheder for at isolere rum og forskanse områder er ikke mulige her, og de fleste væsner formår at bo side om side ved at holde sig skjult grundet den tætte bevoksning i området, da træer og buske ikke kun skjuler ruinen, men også vokser inde i ruinen. Ruinen er desuden ikke permanent beboet, men fungerer ofte som midlertidig rede eller lejrplads.

Bevoksningen og udsynet

Overalt mellem murresterne vokser der træer og buske. Der er smalle stier mellem bevoksningen, og her og der små pladser, hvor væsner holder til eller har slået lejr. Udsynet er ofte begrænset, så man kan kun se omtrent det halve af de større rum af gangen, selvom murene i området giver en generel fornemmelse af områdets størrelse. Det betyder, at når eventyrerne bevæger sig ind i et af de større rum, kan de ikke nødvendigvis se, om der er nogen derinde, og hvis de ikke lige pludselig vil vade ind i en gruppe væsner, er de nødt til at liste sig varsomt frem.

Benspænd i ruinen

Mange steder er bunden i ruinen dækket af et tykt lag visne blade, som skjuler murbrokker og løse sten. Det er svært at bevæge sig lydløst gennem området, og det er farligt at løbe gennem området eller kæmpe på den usikre jord.

- **At snige sig:** *Ulempe* på snigetjeks, da bladene støjer.
- **At løbe eller bevæge sig voldsomt:** Hvis man skal lave et tjek, og man ruller 1-4 på terningen, taber man balancen og vælter omkuld.
- **At kæmpe:** Hvis man ruller 1-4 på et angrebsrul, skal man klare et balancetjek 8. Hvis det fejler, snubler man over løse sten eller træder skævt på en murrest – spilleren må vælge, om karakteren tager 1t4 skade eller taber balancen og vælter omkuld (kræver bevægelse af rejse sig op, og man har *ulempe* på sine angreb indtil da).

Omstrejfende væsner

I modsætning til normale hulesystemer, hvor omstrejfende væsner typisk dækker de grupper af væsner, som er på vej rundt i hulerne i forskellige ærinder, så dækker det væsner, som befinder sig i nærheden af hulesystemet, og som lader sig trække til af støjen eller lugten af blod – eller af samme nysgerrighed som eventyrerne – og derfor dukker op for at udforske stedet, da de pludselig render ind i eventyrerne.

1t8	Væsen	Baggrund
1-3	Kæmpe edderkoppen (1)	Den har en rede omtrent 100 meter fra ruinen, men den har sine føletråde spændt ud i et meget stort område, og en føletråd i ruinen er blevet aktiveret. Bevægende sig gennem trætoppene er edderkoppen nu ankommet til ruinen for at jage. Dens mål er at fange et bytte, gerne levende, og slæbe det tilbage til sin rede. For megen modstand og den vil stikke af. Den kan forfølges til sin rede. I reden er indtørrede lig drænet for kropsvæsker – et af dem har en styrkedrik og en flaske modgift .
4-5	Orkerne fra slangekulen (1t4+1)	På plyndringstogt gennem skoven er de tiltrukket af friske spor og måske lyde til ruinen, hvor de forsøger at snige sig ind på fjenden (orkerne angriber fra baghold – karaktererne skal klare sansetjek 8. Er det succesfuldt, må man reagere normalt, hvis det fejler, må man først reagere næste runde). Orkerne har 8 guldstykker på sig, og der er 30% chance for enten en helbredende drik eller en styrkedrik .
6	En flok ulve (2t4)	Lokket til af lugten af blod og håbet om bytte er ulvene sneget sig ind af en indgang. På jagt efter et let bytte, kan de trues bort med ild eller bestikkes med mad. Mister flokken halvdelen af sine medlemmer, stikker resten af.
7	En lygteemand	Nysgerrig og legesyg er lygteemanden dukket op for at undersøge stedet og larmen. Lygteemanden kender skovens fortryllede stier, og lygteemanden kan på magisk vis guide folk af disse mystiske stier. Hvis man får overtalt en lygteemand til at hjælpe sig, kan den føre eventyrerne sikkert ud af skoven, og på knap en halv time vil de stå ved skovens udkant ikke langt fra, hvor de gik ind i skoven. Stierne og lygteemanden vil derefter forsvinde.
8	Sultne ligædere (2)	Halvrådne og smurt ind i fugtig jord er de kommet op fra deres skjul under skovens muld drevet af sult af friskt, dødt kød. De er ikke interesserede i at slå, men i stedet opdager eventyrerne dem, da de hører støj inde fra et rum, hvor der er nyligt dræbte væsner. Her finder de ligæderne i gang med at æde ligene. Hvis man lader dem være i fred, vil de efter at være opdaget trække bort fra ruinen med ligene trækkende et blodspor bag sig.

Lokationerne i ruinen

#1 Røverreden [Indgang]

Der er meget vissent løv i området, men flere steder stikker murbrokker frem. Buske og birketræer vokser spredt i området, og der er tegn i løvet på, at der regelmæssigt kommer væsner her i området, men der er ingen entydige spor. Der er en vag lugt af røg i området, og fra et område lidt ude af syne anes stemmer og lyden af knitrende flammer.

Der er en gruppe væsner, som har slået eller er ved at slå lejr herinde. Væsnerne er her ikke for at

udforske stedet, som de har hørt er hjem søgt ("hold jer fra tårnet") og er hjemsted for en fortryllet kilde. Undersøger man udkanten af området, finder man nogle lavstammer buske, hvor der vokser **kubeber-bær** (se appendiks; der er nok til 2 portioner). De kan identificeres med intelligenstjek 16.

Røverne

Når eventyrerne første gang udforsker stedet, brug nedenstående tabel. Hvis spillerne tidligere har spillet scenariet, så prøv at vælge noget andet end det, som de tidligere har mødt.

1t4	Væsner	Situation
1	Røverbande	Ved en bålplads mellem murresterne sidder 5 røvere . Røverne er bevæbnet med kortsværd og kortbuer, og de sidder og planlægger fordelingen af deres seneste røveri. Hver røver har 1t6+2 sølvstykker, og under et tæppe gemmer sig en trækvogn med en kasse hestesko, en tønde vin, en tønde salt og en tønde søm. Trækvognen er meget tung og kræver fire personer at trække. Vognens indhold kan sælges for 24 guld.
2	Kobold hovedjægere	Samlet ved et lejr bål sidder 12 kobolder . Ved siden af lejr bålet er en lodretstående bjælke, som kobolderne har snittet ansigter i. Hængende fra kroge på søjlen er afhuggede hoveder af kobolderne ofre. Kobolderne er udstyret med slynger og daggert, og mellem sig har de 32 sølvstykker.
3	Goblinjægere	6 goblinjægerne er ved at tænde op i et bål, mens de prikker til deres bytte, en panisk ille vildsvineunge, der huler højlydt. Når først bålet er tændt, vil de slagte vildsvinet, indtil da piner de onde væsner det. Goblinerne ejer to flasker helbredende drik .
4	Dragekultister	5 dragekultister , som en i en krukke har 1 giftslange , som de gerne kaster efter fjender. Bundet til en træpæl har de to fanger. Den ene er <i>halvingen Bungo</i> , den anden er <i>soldaten Jennar</i> , som er en hinterlandsk soldat i tjeneste ved Fæstningen. Både Jennar og Bungo er villige til at følge eventyrerne, hvis de bliver befriet. Dragekultisterne har en pung med 16 sølvstykker.

#2 Ansigtet på muren

Fliserne er dækket af visne blade, og slanke træer har slået rod og rejser sig mod himlen. Mellem dem vokser tornekrat, hvis pigge river ud efter de rejsendes klæder og et uforsigtigt skridt medfører flænger i tøjet. Området er stille, og i det fjerne høres fuglekvidder.

Ingen dyr eller væsner har hjemme her nu, men der er tydelige spor af liv herinde. Når man bevæger sig

gennem området, bemærker man ovre på nordvæggen et stenansigtet monteret på murværket.

Stenansigtet er stort, mindst en meter på tværs, og det er bygget af grå, vejbidt sten og fæstnet på den forfaldne klippevæg. Stenansigtets mund er plettet af mørkebrune skjolder (størknet blod).

Hvis man skænker stenansigtet frisk blod (for mindst 1 livspoint; kan ikke helbredes med

førstehjælp), begynder stenansigtet at fløjte, og efter nogle øjeblikke dukker en sværm af pippende småfugle op, som bliver ved med at vokse og svirre omkring. Hvis man fodrer sværmen (mindst en dagsration) og ikke generer fuglene, så letter hele flokken på et tidspunkt og stenansigtet holder op med at fløjte – og på jorden ligger en hånd af det pureste guld (40 guld; hånden er tung!).

Henne ved tårnet fører en smal trappe ned i mørket under stentårnet til dets kælder (rum #8).

#3 Vilddyrets rede [Indgang]

Mellem de vejrbidte stenmure står flere mindre træer med mørke stammer og bladrige grene.

Omkring træerne vokser buske. Flere steder ser de visne blade ud til at være rodet op. De har været forstyrret for nyligt. Vilde dyr har en rede herinde (se tabellen nedenfor). I det modsatte hjørne halvt gemt under en busk og en masse vissent løv er en stenkiste.

Henne ved tårnet fører en smal trappe op til en mørk døråbning i stenmuren (rum #7).

Dyrereden

Når eventyrerne første gang udforsker stedet, brug nedenstående tabel. Hvis spillerne tidligere har spillet scenariet, så prøv at vælge noget andet end det, som de tidligere har mødt.

1t4	De vilde dyr	Situation
1	Vildsvin (1t4+3)	I hjørnet har vildsvinene indrettet en rede. Ved siden af de voksne er 1t4+2 vildsvineunger . Løvet i området er rodet godt op, og der er mudret. De voksne ligger skjult i et mudderhul bag nogle buske, mens ungerne roder og leger. Det første man ser er vildsvineungerne, men de huler op, hvis man generer dem, og så dukker de voksne op. Flokken er aggressiv og vil forsvare området og ungerne, men de forfølger ikke folk langt. I den fjerne ende af rummet liget af en ork, som forsøgte at nedlægge vildsvinene – maven er sprættet op og indvolde er væltet ud. Orken har et spyd, lædervams, håndøkse og en pung med 12 jadestykker, der er dekoreret med mønstret af en slange, som snor sig om jadestykket (værdi: 2 guldstykker pr jadestykke).
2	Bjørne (1t2+1)	Bjørnene har bag nogle buske gravet et hul ned til stengulvet gennem muld og løse blade, hvor de har en rede. På afstand ser man kun den ene bjørn, og de andre dukker først op, hvis man provokerer bjørnen til at forlade sin rede. Bjørnene er sultne og territoriale. De vil jage deres bytte, indtil de nedlægger noget, eller de bestikkes med mad. Ikke langt fra bjørnereden ligger en rygsæk på jorden (kan man nå den uden at provokere bjørnene?), som ser ud til at være efterladt af en stakkel, som flygtede fra bjørnene. I rygsækken er en lanterne, tre flasker olie, en flaske vin og et tæppe. Viklet ind i tæppet er indpakket i læder en skriftrulle (skriftrullen fra Isme-Dagan), som kun opdages, hvis man sanser magi eller ruller tæppet ud.
3	Uglebjørn (1)	Midt i rummen ligger en enorm uglebjørn og gnaver på sit bytte, et stort vildsvin, og den knurrer ildevarslen. Lader man den være i fred med sin mad, gider den muligvis ikke forfølge folk. Rundt omkring uglebjørnen ligger talrige flækkede knogler fra dens tidligere ofre, rester af pels og fjer, og blandt dem glimter en sønderreven ringbrynje. Bundet til ringbrynjen er en en læderpose med listepulver (3 doser) .
4	Ådelsluser (2)	Området stinker af rådende kød, og fluer svirrer omkring. Ådelslerne af flere mindre dyr ligger i området. De er halvt ædte, og rådenskaben er gennemtrængende. Blandt de mange rester er en iturevet læderpung, og ud over et større område glimter en masse mønter (der er 71 sølvmønter og 12 guldmønter; man samler 1t4+2 mønter op i minuttet). Puslende mellem alt dette er to ådelsluser, som befinder sig i hver deres ende, og hvis ens opmærksomhed er vendt for meget mod den ene, overraskes man let af den anden.

Stenkisten

Skjult bag en busk og under visent løv er en stenkiste. Stenkisten er simpel i sin opbygning uden fine dekorationer, men flot i sin enkelhed. Spændt rundt om kisten er fire rustne jernbånd, der holder låget fastspændt (jernbåndene kan brydes af med styrketjek 8 eller automatisk af en person med styrke 16).

Nede i kisten er et indtørret lig – det er en **ensom dødning**. Liget er indført falmende, hullede klæder, der engang var fornemme, og om halsen har liget en guldhalskæde pyntet med røde ædelsten (40 guld). Nogle gange ligger liget afslappet, andre gange ser det ud til at forsøge at bryde fri af kisten. Liget skifter position, hver gang man kigger væk. Den ensomme dødnings mål er at komme fri af kisten og få slæbt sin kiste tilbage på plads i gravkammeret (rum #8). Om natten kan liget gøre det ugeneret, men i dagtimerne kan det kun gøres ekstremt langsomt, og kun når ingen kigger. Forsøger man at vanhellige liget, springer det straks til live og forsvaret sig.

#4 Vampyrrosernes gård [Indgang]

Luften er tung af rosenduften, som kommer fra flere store, tornede buske. På buskene vokser store, flotte hvide roser, som udsender en kraftig, sødlig duft, som er næsten hel kvalm. Der er fem store buske regelmæssigt fordelt, og der er smalle stier mellem dem, som fører gennem området.

Rosenbuskene er **vampyrroser** (5 styk), der lever af blodet fra levende væsner, og i takt med at buskenes blomsters tørst stilles, bliver roserne røde. Inde mellem buskene ligger knoglerne af tidligere rejsende, som er faldet for rosenbuskenes søde dufte. Hvis en eventyrer træder nær en

rosenbusk for f.eks. at dufte til en rose eller plukke en blomst, kommer denne til at træde på nogle af de afblegede knogler. Søger man grundigt mellem knoglerne (søge-tjek 7), finder man resterne af mere end et lig, og mellem ligresterne er følgende ejendele: en slidt rygsæk, et kortsværd, en daggert, et metalskjold samt flere andre rester, der er rustet til, rådnet og mørnet bort samt en flaske **vinterolie** og et **fortryllet stearinlys (koldt skær)**.

#5 Fontainens plads

Tykk stenmure, vejrbidte og beskidte, men stadig solide omgiver denne lille plads, der muligvis en gang har været en gårdsplads. Mængden af visne blade er færre her, og de enorme stenfliser, der udgør gulvet, stikker frem flækkede af vinterfrost. Ranke birketræer med deres hvide bark har fundet vej her ind, og er skudt op mellem fliserne. Mellem dem står en font.

Fonten er i hvid marmor, soklen er omtrent en meter høj, og er smukt udskåret i lange mønstre. Øverst er et bækken på en halv meter i diameter fyldt med klart vand omtrent 10cm dybt. Midt i bækkenet er en udskåret marmorfigur, der forestiller en springende delfin med munden åben (så en stråle af vand kan udgå fra munden, men ikke gør det længere). Ved foden af fonten ligger talrige små figurer formet af kviste og stof – de ligner ofringer til fonten.

At drikke af fonten

Hver person kan påvirkes en gang af fontens fortryllede vand. Når der drikkes direkte af fontens vande, rulles på nedenstående tabel. Hvis man skænker en figur til fonten, er der +4 bonus. Hvis man vanhelliger fonten eller figurerne, er der -4 til terningkastet. Vandet har ingen effekt, hvis man ikke drikker direkte fra fonten.

1t10	Effekt af at drikke af fonten
-3 – 0	Svækket. Et vilkårlig evnetal falder med 2 point permanent.
1 – 4	Velsignet. Helbredt for 2t8 point skade.
5 – 6	Hærdet. Antallet af livspoint stiger permanent med 4 point, og et år forsvinder.
7 – 10	Velsignet. Helbredt for 3t8 point skade og effekten fra en sygdom, gift eller forbandelse ophæves.
11 – 14	Styrket. Et vilkårlig evnetal stiger med 2 point permanent.

#6 Den grædende statue

Der er en andægtig tavshed herinde. Der er ingen spor af vilde dyr i det visne løv, og umiddelbart er der kun at bemærke en høj, mørkegrå stenstatue, som er anbragt på en sokkel langs bagvæggen. Statuen skjuler sit ansigt i sine hænder, som om statuen græder.

Aura af nekrotisk energi: Hele området omkring statuen emmer af nekrotisk magi, hvis man forsøger at sanse magi i området. Auraen er umiddelbart så stærk, at sanser man magi, skal man klare et Resistens (viljestyrke) mod nekromantisk magi 12. Hvis det fejler, hører man et voldsomt skingert skrig for sine ører, som gør 2t8 i skade, og det bløder fra ørerne (man har *ulempe* på lyttetjeks den næste time), der lyder som de døde, der kalder fra graven.

Statuen: Statuen står på en sokkel af mørkgrå sten, der er udskåret, så den forestiller en masse spædbørn, der tumler rundt om hinanden, og i baggrunden anes skeletter. Fliserne omkring soklen er af samme mørkegrå farve, og de ligger skævt. Selve statuen forestiller en kvinde iført en kappe, der dækker hendes hoved, og hun har hænderne for ansigtet, som om hun græder. Fra øjnene har trukket sig kalkspor, som om vand faktisk har løbet fra øjnene. Indemuret i statuen er skelettet af en kvinde.

Ved foden af statuen er gråsorte fliser. Det er tydeligt, at de er lagt anderledes end resten af gulvet herinde. Under fliserne er der hulrum, og i hvert hulrum ligger små stenskrin lidt hult til bulter. Hvert af de ni skrin er omtrent 25cm i længden, og indeholder resterne af et dødfødt barn. Hvis skrinene forstyrres, manifesterer sig **ni skrigende ånder** af de dødfødte spædbørn. De skrigende ånder forfølger folk ud af ruinen, og de

bliver hængende i området, indtil besejret, stedt til hvile eller man har anråbet statuen.

Besejres de skrigende ånder, genskabes de om natten, og det bliver de ved med, indtil deres grave er genetableret. Man kan anråde statuen om hjælp (anråbelsen manifesterer **spøgelset** af en kvinde, der svæver ved statuen; Parlay tjek 8 for at få hende til at hjælpe), og hun kan trøste og holde de skrigende ånder tilbage, så deres skrig ikke er farlige, og ånderne forbliver i umiddelbar nærhed af statuen. Der er ingen skatte.

Bag ved statuen vokser en flok **hvide svampe med blå prikker** (se appendiks; der er nok til 2 portioner). De kan identificeres med et intelligenstjeks 16.

#7 Tårnet

Tårnet er oprindeligt bygget på en lille høj, og siden er resten af bygningen opført rundt om tårnet. Tårnet har derfor ikke noget lokale i stuehøjde. På den ene side af tårnet (fra rum #3) fører en trappe op i tårnet, og fra den modsatte side (i rum #2) fører en trappe ned til et underjordisk lokale under tårnet.

Tårnet består af samme hvide, beskidte og vejrbidte sten som resten af ruinen. Taget på tårnet er borte, og halvdelen af øverste etage mangler også. Inde i tårnet er gulvet dækket af løse murrester, og langs den ene væg er en trappe, som løber halvvejs op, men ender i ingenting.

I det ene hjørne er et metalrør. Røret kommer fra gulvet af, og det løber op langs hjørnet i en meters højde, hvor det ender i en traktlignende åbning (se rum #8 – røret er til at hælde væske i, særligt olie).

KORTET: På væggen er resten af mosaik. En god bid af væggen mangler, men motivet forestiller bjerge, der omkranser nogle enge, og der er markeret bygninger på kortet. Mosaikken er resterne af et kort over dalen og omegn, og studeres kortet får karaktererne forbedret kendskab, så de kan rejse rejsevant i området.

#8 Gravkammeret under Tårnet

Trappen ned er smal og stejl. Der er kun plads til en person af gangen (kamp med store våben på strækningen af *ulempe*; angreb med stagevåben har fordel).

For foden af trappen er et mørkt rum kun dårligt oplyst udefra. I det lange, smalle rum er tre lave stensokler. På de to af dem står en ødelagt stenkiste, som er blevet slået itu og plyndret. Ødelagte knogler ligger spredt. Den sidste plint er tom – her mangler en kiste (se rum #3).

Væggene er dekoreret med mosaikker hele vejen rundt. På endevæggen forestiller mosaikken et kæmpe dæmonisk ansigt med et enomt, åbent gab. Billedet går fra gulv til loft, og munden er næsten på størrelse med et menneske. Dæmonens øjne er omgivet af flammer, og selve øjnene er skålformede fordybninger der er omtrent 2cm dybe, og 10cm i diameter. Nederst i øjnene er en væge, og den skålformede fordybning er sort af sod.

- **Munden er en skjult dør;** et sansetjek 8 afslører, at gabet er en camoufleret dør, men der er ingen angivelse af, hvad der åbner døren. Døren kan åbnes på to måder:
- **Vægt på alle tre plinter:** Hvis der er anbragt ca. 70kg vægt på hver plint, slås låsen fra med et højlydt klik, og man kan skubbe den skjulte dør op. Døren er tung, og den falder i, hvis man ikke aktivt holder den åben, og låsen slås til straks, der ikke er vægt på de tre plinte.
- **Hvis man antænder Dæmonbilledets øjne:** Låsen lås fra med et højlydt klik, så længe en flamme brænder i begge dæmonøjne.

Hvis man tænder den uden at hælde olie på, brænder øjnene kun for et kort øjeblik. Hvis man hælder olie på (via røret i rum #7), brænder de to øjne i 15 minutter.

Langs siderne i rummet forestiller mosaikken en nattehimmel over en eng, og på begge sider er afbilledet to skeletkrigere, der ud som om de står vagt meddragne sværd. Skeletkrigernes kranier har et grønligt metallisk skær, og deres øjne glimter.

- Mosaikken med skeletkrigerne er vagt fremhævet fra resten af væggen, som om den del af væggen bulner ud. Alle fire mosaikker af skeletkrigernes kranier er af jadestykker (5 guld; halv time at skrabe af), og deres øjne er røde agater (8 styk i alt; 4 guld stykket; et par minutter at løsne med værktøj).

Bag skeletmosaikkerne er **fire indemurrede skeletkrigere** bevæbnet med sværd. Hvis deres mosaikker beskadiges, vækkes de til live og trænger gennem stenvæggen og angriber.

#9 Det skjulte rum under Tårnet

Indgangen er gennem den skjulte dør i dæmonhovedmosaikken, som forestiller et åbent gab. Døren er tung, og den falder i, hvis den ikke hele tiden holdes åben. I døren er en skjult lås (se rum #8 for at åbne døren).

Hvis døren er faldet i, kræver det samlet 32 styrkepoint at tvinge døren op, og at man har nogle redskaber, da døren falder i med væggen. Hvis døren tvinges op, er der 40% chance for at 1t4 redskaber anvendt, går i stykker. Hvis man ikke kan få døren op, risikerer man at dø af sult og tørst.

Væggene er sortmalede, og luften er tung og støvet. Herinden har ingen været i evigheder. Midt i rummet er en plint med et hovedløst skelet, ved den ene væg står en lille stenkiste med låg, og bagerst i rummet er en sokkel med et jadekranie, som er iført en rød metalhjelme.

Plinten: På en plint midt i rummet ligger et skelet i falmede, forgåede klæder. Skelettet er har en guldring med en rød agat (7 guld). Skelettet har ikke noget hoved.

Stenkisten: Står ved væggen. Stenkiste er en del af gulvflisen, og derfor ikke til at flytte. Stenkistens låg er lukket, og kisten er beskyttet af en fælde.

- **FÆLDE:** Hvis låget åbnes, suser fire skjulte darts ud af væggen. Dartsne angriber med +12 angrebsbonus, og hvis de rammer, tager man skade 1t4+gift. Giften kræver Resistens (gift) 10. Hvis det fejler, lammes man i 20 minutter, hvor man er ved bevidsthed, men kan ikke røre på sig. Når lammelsen fortager, tager man 1t10 skade. Hvis tjekket er succesfuldt, har man ulempe på fysiske handlinger i fem minutter fra den snurrende smerte i lemmerne.
- Fælden kan opdages med et finde fælder 12 tjek, og den kan demonteres med et

demontering 12-tjek (fejler det med 6 eller mere, aktiveres fælden i stedet). Fælden kan omgå ved kreativ tankegang.

I kisten er 300 sorte sølvstykker, fire sølvbægre, hvis stilke forestiller en drage (4 guld stykket), og en jadedisk, der rummer sære tegn (8 guld; intelligenstjek 16 afslører, at disken gengiver nattehimmels stjernebilleder. Med jadedisken i hånden, har man *fordel* på at orientere sig i dalen, når man kan se nattehimmelen). Nederst i kisten ligger **Yastis stav** og en **pose flammepulver**.

Soklen med jadekraniet: Soklen er af sort sten, og dens flade er 30cm i diameter. Et menneskekranie beklædt med jade (20 guld) og iført **Den røde dragehjelm** står på soklen. Jadekraniet tilhører skelettet på plinten, og **jadekraniet** er en dødning, der vogter over hjelmen.

Appendiks: Monstre

Den ensomme dødning

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 7; Resistens 12 (Nekromanti 16; genganger); Morale 14 (Forfængelig 8); Angreb: berøring+5; Skade: 1t10+4+livssvækkelse

Genganger: Den ensomme dødning er udød, og biologiske effekter (gift, sygdom, træthed og lignende), der påvirker levende væsner, påvirker ikke Den ensomme dødning.

Ekstrem succes (18-20): Knæsætte: Den voldsomme kraft i berøringen tvinger modstanderen i knæ. Modstanderen kan i denne og følge runde ikke bevæge sig fra stedet medmindre det den eneste handling, der foretages. Angrebet gør normal skade.

Livssvækkelse: Dødningens berøring er nok til i sig selv at fratage de levende lysten til livet. Rammes man af livssvækkelse, skal man klare Resistens (vilje) 8 eller bedre. Hvis det lykkes, modstår man effekten efter tre dage, men i de tre dage heler man ikke ved nattesøvn men kun via førstehjælp og trolddom. Fejler tjekket, kan man ikke hele via nattesøvn, og hver morgen, hvor karakteren begynder dagen med uhelede sår, skal karakteren klare et Resistens (Vilje) 8. Hvis det fejler, rammes ofret af mismod, og ofret kan ikke foretage noget den dag, men sidder i stedet helt apatisk. Effekten kan helbredes med Renselse-formularen (Helligfolk styrke 4 formular) eller en daglig behandling med Bringe Balance ved tre solopgange i stræk.

Dødens blik: En gang pr. kamp kan gengangeren kaste et blik på de levende væsener, der står foran den. De skal hver klare Resistens (vilje 8) eller blive ramt af en voldsom svækkelse, som midlertidigt dræner dem for deres liv. Hvis de i løbet af kampen mister halvdelen af livspoint, som de har, når de rammes af svækkelsen, går de i jorden, som var de døde (f.eks. en lykkeridder med 43 livspoint, vil falde om, som var hun død, hvis hun mister 21 livspoint). De faldne vil komme til sig selv ved solopgang, eller hvis dødningen besejres; hvis de ikke falder, men f.eks. flygter fra kampen og kommer på tilpas afstand, kan de ryste dødens blik af sig.

Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind. Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

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

Flere angreb: Ligædere kan lave tre angreb i runden

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

Skeletkriger med sværd

Levende skeletter med grinende kranier iført rester af rustninger og gamle klæder har i deres knokkelhænder krumsabler, der glimter dødeligt, og de svinger deres klinger med en ekspertise, der afslører, at de en gang for længe siden var erfarne krigere, og deres knogler erindrer endnu teknikkerne.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Sværd+8; Skade 1t8+2

Skind og Ben: Det giver *ulempe* at angribe skeletter med afstandsvåben og stikvåben.

Afvæbne: Skeletkrigere mestrer fægteteknikker, som nu ikke længere er drevet af en levende krop, og de kan derfor udføre deres manøvrer på overraskende maner. Hvis en maksimal skade med sit angreb, eller hvis den laver en ekstrem succes, afvæbner den i stedet sin modstander og sender dennes våben flyvende 1t4+1 meter i en tilfældig retning.

Udød: Skeletter er udøde væsner, og de er derfor ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

Skrigende ånd

Skrigende ånder er spøgelserne af spædbørn, der ikke har fundet hvile, eller hvis grave er blevet forstyrret. De lignende rådnende spædbørn med mælkehvide øjne, der kommer kravlende på blodige fingre. De hyler og skriger uhyggeligt og smertefuldt.

Skrigende ånder kan bekæmpes, men de genopstår hver nat, indtil de begravnes ordentligt eller på anden vis stedes endeligt til hvile.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 13 (Nekromanti 15); Morale 12 (Udød 18); Angreb: Blodige fingerklør+3; Skade 1t4

Kropsløs udød: Skrigende ånder er kropsløse udøde, og de påvirkes derfor ikke af ting, der særligt påvirker de levende (sult, sygdom, træthed osv.), og de er ikke hæmmet af fysiske omgivelser.

Skingert skrig: Hver anden runde kan en skrigende ånd komme med et skingert skrig, som skærer ind til marv og ben. Alle levende væsner inden for 3 meter skal klare Resistens (stamina, nekromanti) 7 eller tage 1t4 skade (hvis man aktivt holder sig for ørene, er der *fordel* på resistenstjekket, men det hindrer andre handlinger). Hvis mere end en skrigende ånd foretager et skingert skrig i samme runde, følger de andre deres skrig til det første og øger skaden med +1 pr. skrigende ånd. Hvis f.eks. ni skrigende ånder skriger sammen, gør de 1t4+8 skade.

Hylen og klagen: Skrigende ånder er altid omgivet af en hyl og en klagen. De græder, vræler og kommer med skingre skrig fra det hinsides, som man ikke kan få til at forstumme. Alle levende væsner inden for 5 meter af en skrigende ånd plages af larmen, og i begyndelsen af hver runde skal de klare et Resistens (Stamina, nekromanti) 7 for ikke at forstyrres så meget af larmen, at de har *ulempe* på angreb og på at koncentrere sig runden ud.

Ulv

Ulve jager i flok, og de bruger gerne list til at overvinde deres bytte. Ulve bruges af gobliner som ridedyr, og ulvene strejfer gerne omkring med deres ondsindede herrer.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Sort vildsvin

Langt Større end normale vildsvin og med en tæt sort pels, med sylspidse lange hugtænder og med et olmts blik i øjnene, er de sorte vildsvin blandt de mest frygtede. Mange jægere påstår, at De uddødelige har velsignet sorte vildsvin, og det bruges som undskyldning for ikke at jage dem.

- Forsvar 14; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12; Morale: 15, Flæns+7, 3t4+flæns.

Flæns: For hvert sår, der ikke er stoppet vha Førstehjælp, forbløder karakteren 2 skade per sår.

Spøgelse

Hvileløse spøgelser er folk, der ikke har fundet vej til dødsriget, og det som oftest, fordi deres knogler er borte, og de er ikke blevet stedt ordentligt til hvile. Nu strejfer de omkring og tager livet af de levende for kort at føle en smule livsglæde i deres tomme liv.

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelser er nonkorporlige udøde, der kan bevæge sig gennem vægge og lignende, men som oftest af ren vane glemmer denne evne

- Forsvar 12 ; Tærskel 9; Sår 3; Resistens ; Morale 12; Angreb livskold berøring+5; Skade 1t6+frygt.

Frygt: Ofret skal klare et resistenstjek (viljestyrke) 10 eller blive ramt af frygt. Ramt af frygt skal ofret enten flygte fra det hvileløse spøgelse eller have *ulempe* på sine aktiviteter.

Vampyrrose

De ligner almindelige rosenbuske med hvide roser – som skifter kulør mod rød, når de har drukket blod – og de udsender en tung sød duft, som de bruger til at dysse deres ofre i søvn med. Derefter borer de deres rødder ind i ofret og begynder at dræne det for blod.

- Forsvar 10; Tærskel 11; Sår 3; Resistens 14 (Ild 11); Morale 16 (plante); Angreb: Rosenduft; Bloddrikning.

Plante: Vampyrroser er levende planter, men de påvirkes ikke af effekter, som er målrettet dyr og humanoider. Vampyrroser har ingen selvbevidsthed.

Rosenduft: Når man er i umiddelbar nærhed af en vampyrrose og kan mærke dens duft, skal man foretage et Resistens (stamina) 10 eller falde i søvn. Søvnens varer 2t4 timer eller indtil vækket.

Bloddrikning: En vampyrrosenbusk kan dræner op til 40 livspoint (8 sår), førend den er mæt og indstiller sin bloddrikning. Vampyrroser kan kun dræne blod fra forsvarsløse ofre, som de indsætter nogle meget fine små følere fra deres rodnet i, og hver runde dræner de automatisk 1t4 livspoint. Processen vækker ikke sovende væsner, men med et simpelt styrketjek 6 kan man rive sig fri af busken.

Bjørn

Brune bjørne holder til i skove, de er gode til at klatre og fiske, og de er nysgerrige rovdyr.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 11; Morale 12 (dyrisk); Angreb 2 poter+4, skade 1t8 eller 1 bid+6, skade 2t6

Uglebjørn

En hæslig sammensmeltning mellem bjørn og ugle kan skabt et aggressivt rovdyr med en bjørns størrelse og styrke, og med en ugles skarpe syn og spidse næb. Kroppen er vekslende beklædt med uglefjer og rødbrun bjørnepels.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 10; Resistens 16, Morale 18; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t8+4.

Ekstrem succes (18-20 på terningen): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde

Alternativt angreb: Omfavne+6; skade 2t8+4 og ofret er fanget i uglebjørnens favn, kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhed 14.

Ådselsluser

Ådselsluser er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udseende, insektagtigt hoved, der ender i en klump af vridende tentakler. Ådselsluser lever af lig og af levende væsner, som de har lammet med giften fra deres tentakler.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift.

Lammende gift: Ofre skal klare et resistens 13 eller blive lammet i 1 time. Hvis ådselsluseren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.

Goblin

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

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

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

Orkkriger fra slangekulen

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

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

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

Dragekultist

Dragekultister er mennesker, der har valgt at bringe deres ofre til Dragen i stedet for til De udødelige.

Dragekultister hungrer efter den magt, som Dragen tilbyder, og de er sultne efter guld, tørstige efter magt, og de begærer alt deres synes at rumme mere magt end dem selv. Dragekultister bærer traditionelt masker, der er formet som dragehoveder, og som skjuler som minimum den øverste del af deres ansigt. Deres våben afspejler typisk dragen ved at være udstyret med klør. Disse dragekultister er udstyret med jernkøller, der er udstyret med sorte metalklør, som de bruger til at flænsede deres ofre med.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 12 (fanatiker); Angreb: Kølle med klør+4; Skade 1t6+1

Giftslange

Kroppen er lang og slank, skællene er fordelt i røde og gule mønstre, og en lang kløftet tunge spiler ind og ud. Et par sylespidse hugtænder afslører sig, når slangen hvæsende åbner sin gab.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 11 (Gift 15; Drage-magi 12), Morale 11 (dyrisk); Angreb giftbid+5, skade 1t6+1+gift

Giftbid: Ofret skal klare et resistens(gift)-tjek 12. Fejler det, tager ofret 2t6 i skade. Er det succesfuldt, tager ofret 1t4 i skade.

At udvinde giften: Med et behændighedstjek 8 kan en dosis af slangens gift udvindes. Slangegift (giftangreb+1 mod resistens, skade 1t6; giften kan smøres på våben. En dosis rummer nok til to klinger, og effekten holder til et angreb. Rammer klinger, ruller giftangreb mod ofrets resistens).

Kobold

Små, spinkle huleboende væsner, der graver miner. De ynder livet i de mørke tunneller og hader guldgravere og gnomer. Deres lysfølsomme øjne gør det let for dem at orientere sig i mørke.

- Forsvar 13; Tærskel 4; Sår 1; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

Retræte: Kobolder har med deres livslange øvelse i at kæmpe fejlt lært at stikke af fra deres modstandere og angribe fra skyggerne i stedet. Kobolder foretage "flygt og skjul"-handlingen, som en retrætehandling, hvor de kan lave en dobbelt bevægelse, og hvis der er skygger eller de kommer ud af syne, kan de skjule sig med det samme (Visdomstjek 14 for at få øje på dem).

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig.

Soldaten Jenna

Jenna er en erfaren soldat, der er vokset op som en af de nomadiske hinterlændinge, og hun er siden trådt i Kejserrigets tjeneste som soldat for at opleve mere af den store verden. På en ekspedition ud i ødemarken blev hun og hendes ekspedition overfaldet, og hun var den eneste, der overlevede.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 11; Morale 11; Angreb: våben+4; skade 1t6+2 eller 1t8+2

Halvingen Bungo

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

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

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

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

Røvere

Røvere er folk, der har fundet en levevej gennem voldelig tilegnelse af andres ejendele. De strejfer ofte om i bander, da der er styrke i at være flere, og de kaster sig ofte nådesløst over rejsende, der synes svagere end dem selv. Mere magtfulde grupper forsøger de at undgå. Drevet af grådighed er de ofte lette at bestikke.

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

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

Nådesløs: Røvere kan lave et bonusangreb mod fjender, de hugger ned, så de er mere sikre på, at deres fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t6+2

Ekstrem succes (19-20) Smertelig afvæbning: Røvere er trænet i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Lygtefolk

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

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

Lygtefolkets hemmelige stier: Lygtefolket kan på magisk vis finde vej gennem skoven, som ingen andre levende væsener kan. Hvis man akkompagneres af lygtefolket, kan man blive ledt hvor som helst hen i skoven af fortryllede stier, men fornærmer man dem, efterlades man i de dybeste og giftigste mosehuller. Hvis heltene får forhandlet sig frem til en rute gennem skoven, kan de blive ledt sikkert hen, hvor de lyster, og ruten vil føre dem uden om mellemliggende steder. Uden lygtemændenes hjælp kan ruten ikke bruges eller genfindes.

I praksis beskriv hvorledes lygtefolket guider vore helte af smalle stier, hvor buske og træer vokser helt tæt op til stien, og hvordan når eventyrerne er ankommet, at stien bag dem ikke længere er der, og lygtemændene er borte efterladende eventyrerne et nyt sted i skoven.

Jadekraniet

Jadekraniet er en sarkastisk dødning, der keder sig efter at have spenderet århundreder i graven, og med en trist glæde for dårlige ordspil og lamme vittigheder. Kraniet bevæger sig rundt ved at flyve, og det kan tale – men det foretrækker at overraske gravrøvere ved at holde sine kræfter og evner skjult.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 13 (nekromantik 17; udød, magi-resistent); Morale 12 (frygtløs 18; distraktion 6); Angreb: se nedenfor

Hver runde kan jadekraniet fortage et angreb med sit blik, og et angreb med sine kæber.

Angreb: Bid. Jadekraniet kan forsøge at bide en modstander. Angreb+6, skade 2t6.

Angreb: Kaglende latter. Jadekraniet kan gri en grusom latter, der er yderst smetelig at lytte til. Alle inden for 5m af jadekraniet, tager 1t8 skade fra dets latter (hvis man holder sig for ørerne, eller blokerer dem effektivt, får man et resistens (stamina) 8 for at modstå noget af skaden – halv skade ved succesfuldt resistenstjek).

Angreb: Dødens blik (nekrotisk). Jadekraniet stirrer med sit tomme, højre øjenhul på en person inden for 5 meter. Ofret skal klare et resistens (viljestyrke) 10. Hvis det fejler, falder ofret på knæ og lammes, mens jadekraniet suger 1t10 livspoint ud af ofret. For hver 5 point suget ud, heler jadekraniet et sår. Ofret får i slutningen af hver runde et nyt resistenstjek til at modstå effekten med (hvis nogen hjælper med at rive vedkommende fri af fortryllesen, er der *fordel* på tjekket). *Kun et offer af gangen, kan være påvirket af dødens blik.*

Angreb: Hypnotisk blik (nekrotisk). Jadekraniet stirrer hypnotisk med sit tomme, venstre øjenhul på en person inden for 5 meter. Ofret skal klare et resistens (viljestyrke) 10. Hvis det fejler fortrylles ofret. Ofret ser alle ansigter som om de er jadekranier og bliver ude af stand til at skelne mellem ansigterne. Hver runde angriber ofret et vilkårligt ansigt i den tro, at det er jadekraniet. I slutningen af hver runde efter første gang at have ageret som fortryllet, må ofret forsøge et nyt resistenstjek for at ryste effekten af sig (hvis nogen hjælper med at ryste vedkommende ud af fortryllesen, er der *fordel* på tjekket). *Kun et offer af gangen, kan være påvirket af det hypnotiske blik.*

Forsvar: Lille og flyvende. Jadekraniet er et lille mål, og det flyver på magisk vis. Højest to modstandere kan samtidig angribe det i nærkamp.

Forsvar: Dødning. Jadekraniet er et korporligt, udødt væsen. Det påvirkes ikke af sult, tørst, gift, sygdomme, træthed og lignende, der påvirker de levende.

Forsvar: Modstå magi. Jadekraniet tæller som et blindt væsen i forhold til trolldom (det kan f.eks. ikke blændes), det tæller ikke som et levende væsen, og det tager kun halv skade/effekt fra kulde- og ildangreb.

Svaghed: Distraktion. Hvis man griner af Jadekraniets lamme vittigheder og elendige ordspil, kan man distrahere kraniet. Så længe det ikke er under angreb, og man griner af dets morskab, holder jadekraniet sine angreb tilbage, og mens det er distraheret, kan man flygte fra det.

Svaghed: Bundet. Jadekraniet er bundet til gravkammeret, og det kan ikke forlade graven. Jadekraniet er uafhængig af sin skeletkrops skæbne, men det har stadig en vis nostalgisk forkærlighed for sin gamle krop, og den tager det ilde op, hvis man skænder dens krop.

Svaghed: Sollys. Jadekraniet tager 1t10 skade hver runde, den udsættes for direkte sollys.

Den gigantiske edderkop

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 13 (gift 18); Morale 16 (tankeløs); Angreb: Bid+7; Skade 1t10+gift.

Gift: Ofret skal klare et Resistens 10, eller svækkes af edderkoppegiften (har *ulempe* på fysiske handlinger i en time, og edderkoppen kan klare sit "gribe modstander"-angreb uden at skulle et succesfuldt angreb).

Edderkoppespring: Jagtedderkoppen kan springe 15m og foretage et angreb efter springet.

Gribe modstander: Jagtedderkoppen kan i stedet for at bide sin modstander, forsøger at fange denne og slæbe ofret væk: Grib modstander+7; skade 1t4+grebet (tjek 14 for at komme fri).

Edderkoppeløb: Jagtedderkoppen er ekstrem hurtig, når den jagter sine ofre. Den kan altid indhente ofre, der ikke løber hurtigere end et almindeligt menneske, og når den bruger sin handling på at indhente sin modstander, placerer den sig samtidig i en taktisk god position, så den har *fordel* på næste angreb.

Appendiks: Magiske skatte

Yastis stav

En kort, tyk stav i hærdet sort træ, der er usædvanligt tung at løfte. Staven er omtrent 30cm lang, og den er dekoreret med sølvbeslag, der forestiller løver og tigre i vild kamp.

Stavens trolddomskraft: En gang om dagen kan troldfolk bruge staven til at styrke et magisk angreb, de foretager med en formular (gælder ikke for en magisk evne). Formularens magiske angreb har *fordel*.

Hærdet: En gang om dagen kan staven låne sin styrke til en troldfolk, der har staven i hånden, og staven negerer fem livspoint i skade – effekten kan aktiveres, når spilleren kender skaden.

Dragende: *Stolt trussel* – bæreren af staven skal foretage et Resistens (viljestyrke) 6 hver gang en parlay-situation bliver fjendtlig eller truende. Hvis tjekket fejler, finder ejeren straks Yastis stav frem og løfter den frem og råber truende, at kræfterne i Yastis stav vil blive brugt, hvis ikke modparten makker ret (dette kan ødelægge forhandlinger, det kan også blive til bluff eller en overbevisende trussel).

Hvide svampe med blå prikker eller Bellas spark-svamp eller Gottungens hjernebrask-svamp

Bellas spark er en svamp, hvis navn har sit ophav i historien om en generals krigshingst, som førte generalen sikkert gennem slagmarken og tilbage igen. Da general Tiberius stormede de barbariske gottungs, der var strømmet ud fra bjergene for at plyndre Kejserrigets byer, red han på en smuk hvid hest, hvis skarpe hove knuste den vilde gottung-høvdings pandebrask, og hvor hans hovedskal landte, voksede de hvide svampe med blå prikker frem. Nogle mener, at svampene gror i hjernemasse eller blod.

Svampene giver under stjernesvær et mildt lys fra sig, som langsomt svinder ind, når de tørres. Hvis svampene spises rå, inden der er gået for lang tid, gør de folks øjne lysfølsomme, og de overfører noget af deres lysende effekt til folks øjne.

Effekt: Når svampene indtages, giver de folk evnen til at se i mørke. Øjnene giver et mildt blåligt lyssvær fra sig, og i totalt mørke kan man se, som på en overskyet nat, og i dunkelt mørke, som var det stjerneklar nat, og udendørs om natten, som om det var overskyet dag. Effekten holder i fire timer fra, at man spiser svampene.

En portion af svampene er nok til 1 person. Svampene holder op til 5 dage efter, de er blevet plukket, og de skal konsumeres rå.

Kubeber

De gråsorte, nubrede bær er hårde og faste, og af de uøvede forveksles de let med små, besynderlige kogler. Kubeber smager væmmeligt, men de giver klarsyn til den spisende. Har man svært ved at mindes noget, kan man indtage nogle kubeber og komme i tanke om det.

Effekt: Indtages kubeber, kan man få et hint af spilleder til et problem, idet man pludselig kommer i tanke om noget. Alternativt fås et fornyet kundskabstjek til at gennemskue et problem.

Flammepulver

Kastes dette pulver ind i flammer, opstår en kraftig eksplosion fulgt af en tyk røgsky. Alle, der ser eksplosionen, skal foretage et resistens 10-tjek eller blive blændet for 1t4 runder. Runden efter breder en fed røg sig. Røgen fylder et rum eller op til 30kvm og holder 1t4+4 runder. Røgen er tæt, og alle i røgens område kan ikke se.

Helbredende drik

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

Fortryllet stearinlys: Koldt skær

Lyset dækker oplyste ting med et tyndt lag is, som tør så snart lyset går ud. Den frosne overflade på ting gør alt glat og vanskeligt at have med at gøre. Alle har *ulempe* til deres handlinger i lysskæret, og levende væsner tager 1t4 i skade hver runde.

Modgift

Denne trylledrik modvirker enhver gift, og personen, der indtager den, får straks et nyt resistenstjek (gift) med *fordel*. Modgift virker mod gifte, sygdomme og infektioner.

Styrkedrik

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

Vinterolie

Metaller, der påsmøres olien, bliver iskolde. Våben bliver farligere med deres frosne klinger, mens rustninger bliver isnende kolde. Våben påført olien giver 1t8 i frostskaade ved siden af våbnets skade (dvs. frosne våben giver op til to sår) – effekten holder kun til et succesfuldt angreb, men en dosis er nok til seks våben. Frostne rustninger giver bæreren 1t8 i skade, hvorefter effekten ophører.

Skriftrullen fra Ishme-Dagan: Værn mod trolddom

En pergamentrulle med knudrede ord skrevet med skarpe kanter. En besynderlig lugt river i næsen, da skriftrullen åbnes. Skriftrullen gengiver trolddom udviklet i civilisationer, som ingen i levende live har erindring om, men som vismænd og troldfolk i generationer har formået at holde i live.

Magisk skriftrulle: Væsener, der kan læse, og læse teksten højt kan bruge skriftrullen. For at anvende trolddomsrullen skal trolddomsordene gengives af spilleren. Derefter foretages et trolddomstjek for skriftrullens grad af succes. At anvende den magiske skriftrulle tæller initiativmæssigt som en magisk handling.

Trolddomsordene: Krasse ord, der flår i svælget og svir på tungen, danner ordene i tunge knudrede sætninger, da trolddomsord fra glemte tidsaldrer rives fri af skriftrullen, og deres kantede tegn tvinger sig ud af munden på oplæseren.

Trolddomstjek: Oplæseren skal lave et intelligenstjek 8. Ved resultater under 8, påvirkes kun brugeren selv. Ved succes kan brugeren inddrage en allieret i formularens beskyttende sfære, og for hver 4 point over 8, kan en ekstra person inddrages. De beskyttede skal være inden for armslængde af hinanden.

Efterfølgende opsluges bogstaverne af røde flammer, der ætser dem bort, og skriftrullen forsvinder på øjeblikke i en sky af gløder.

Effekt: *En næsten usynlig sfære vokser frem om brugeren. Dens ydre ring anes af og til, da røde flammer kortvarigt flakser over overfladen.*

Brugeren og allierede, som befinder sig inde i sfæren, har *fordel* på resistenstjeks mod trolddom og magi, som kommer ude fra sfæren. Sfæren bevæger sig med brugeren, og den holder i en halv time.

Listepulver

Listepulver er et tykt, hvidt pulver, der minder om pudder. Listepulver har en sær evne til at absorbere lyde, når det berøres. Kaster man det ud på jorden og træder på det, laver ens fodtrin ingen lyde. Smøres det på knirkende hængsler, laver de ingen lyde, når døren åbnes. En dose listepulver er nok til at smøre en dør, låge eller port, eller det er nok til at drysse ud på en fem meter lang, smal sti. Folk, der lister af sted på listepulveret, har *fordel* på at liste lydløst.

Dragehjelm

Dragehjelm er en dybrød metalhjeml pyntet med udskæringer forestillende drageskæl og udstyret med en ansigtsmaske, der forestiller et dragelignende ansigt med en vrængende mund.

Den røde dragehjeml udstråler en tydelig trolddomsaura, der kan mærkes som en sitren i luften omkring hjemlmen.

Dragevogter: Iført hjemlmen beskyttes bæreren mod dragers list og fortryllelser. Bæreren har *fordel* på tjeks mod dragers listige ord og hypnotiske blikke.

Flammevogter: Iført hjemlmen har bæreren *fordel* på tjeks mod flamme- og hedeaserede angreb, da hjemlmen værner mod ild.

Frygtens flammende blik: Iført hjemlmen fyldes bæreren blik med frygtindgydende ild, og flammer står ud af øjenhulerne på hjemlmen maske. Det flammende blik giver +2 bonus til at true i sociale situationer.

Vredens flammende blik: Iført hjemlmen fyldes bæreren blik med en brændende vrede, og flammer står ud af øjenhulerne på hjemlmen maske. Flammerne brænder en modstander, som bæreren rammer med et nærkampsangreb, og angrebet gør +2 skade. Efter hver kamp, hvor effekten anvendes, skal bæreren klare et resistens (stamina) 6. Hvis det fejler, er bæreren øjne brændt bort af flammerne efterladende to forkullede huller, som ikke kan helbredes uden De udødeliges intervention, og indtil da er bæreren blind.

Dragende: Dragehjemlmen har et begær efter levende ild, og den drager bæreren til at stikke hjemlmen ind i flammer, eller lade faklers flammer smygge sig mod hjemlmen eller på anden vis lade flammer danse hen over metallet - det skader hverken hjemlmen eller bæreren, men der er risiko for at det distraherer det distraherer bæreren eller at bæreren efterlader hjemlmen inde i bål eller ildsteder, når den ikke er i brug (10% risiko for at det sker).

