

Røgsøjlen fra undergrunden

Også kendt som Badeanstalten

Langt ude i de sumpede egne af ødemarken ligger en gammel badeanstalt, der stadig bærer minderne fra sin storhedstid i en længst svunden tidsalder, og så bærer badeanstalten på en besynderlig magisk hemmelighed, som sætter mærkelige væsener i verden, og hvis heltene ikke er varsomme, ender de som disse.



Oplæg og ide af Ryan Rohde Hougaard, og efter ide af Thomas Mørch. Forfattet af Ryan Rohde Hougaard og Morten Greis Petersen.

Anvendelse

Fra gang til gang kommer eventyrere eller urteplukkere tilbage fra marsken i Hinterlandet og beretter, at de har set en sælsom røgøjle rejse sig fra jorden og glide stødt mod himlen. Røgøjlen kommer altid fra samme sted, og der er ikke nogen beboelse at se i området.

Kommandant Lucinius har sat sig for, at stedet skal udforskes. Måske lurer der en trussel mod Kejserriget fra dette sted? Han betaler 25 dukater plus plyndringsretten til dem, der udforsker og kortlægger stedet og undersøger røgøjleens ophav.

Alternativt kan det være, at heltene har hørt rygter om røgøjlen i teltlejren ved fæstningen, eller at de har set den på deres ekspeditioner i ødemarken, eller at de snubler over den ved et tilfælde, og de følger op på deres nysgerrighed.

Rammen

Badeanstalten er et enkelt hulesystem, der bærer på en masse magiske levn fra dets fjerne fortid. Stedet er hjemstøgt, men også beboet af kryb og kravl, der tiltrækkes af det varme klima, og så lurer en trolddom på stedet, som forvandler folk til hvide menneskeaber, hvis de ikke er varsomme.

Baggrund

For lang tid siden lå der en velbesøgt badeanstalt, hvis bassin blev fyldt med varmt vand fra en underjordisk kilde. Nu er badegæsterne af en anden og mere monstrøs slags.

Badeanstalten er et levn fra den civilisation, der engang havde en vidtstrakt hovedstad, der dækkede store dele af Hinterlandet. Den mægtige by er nu borte, men overalt ligger der ruiner skjult under jord og skov af byen, som ingen erindrer og af civilisationen, som er blevet glemt.

En gang blev udstillet 'gaven fra himlen', som er en smuk og forunderlig rød krystal, der lyser ved egen kraft. Krystallen hang over badebassinet, men er siden faldet ned i bassinet, hvor det gennemsyrrer vandet med trolddom, og bader man i vandet, risikerer man at forvandles til en hvid menneskeabe.

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 fremgår af bemærkningerne til spilleder i parenteserne. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. Marsklandet er en farlig egn for tiden. Overalt ser rejsende de sælsomme frøfolk, som er i gang med at erobre marsken.
2. Marsklandet er fyldt med sære ting, og mange af dem lader ikke de rejsende komme sikkert hjem igen. Urteplukkerne beretter om de om natten kan se sælsomme lys, der strømme ud af jorden, og andre steder strejfer umennesker rundt.

3. Ifølge nogle af de lokale handelsmænd kommer pelsjægerne hjem fra marskegnende med smukke hvide pelse, men de siger ikke, hvorfra de har fået dem eller hvad de har dræbt, men pelsene er mange sølvstykker værd, og mange glemmer at spørge. Der foregår noget særdeles mystisk derude.
4. Det rygtes, at der er udbrudt krig mellem goblinerne og kobolderne. Ingen har nogen sinde set kampene, men det er sket flere gange at rejsende tidligt om morgene har fundet slagmarker fyldt med lig.
5. Marsken er langt frodigere end den burde være. Der er skjulte kræfter derude, som påvirker planer og dyr. Vogt jer for ting, der synes udenjordiske.
6. For nogen tid siden så en flok hinterlændinge en rød ildkugle falde fra himlen og lande i marsken med et enormt brag. De overtroiske hinterlændinge tror, det er himlen, som falder ned, men uanset deres overtro, så faldt noget ned i marsken.

Hulesystemets opbygning

Hulesystemet er varmt og fugtigt, da den underjordiske kilde, som dengang leverede vand stadig gør det. Flisevæggene er fugtige og drive af em, hvor mosser vokser og hvor kryb kravler. Luften er tyk af damp, hvilket nedsætter sigtbarheden, gør tøj klamt/fugtigt, får håret til at klaske og fakler til at sprutte. Buestrengene bliver fugtige og svære at bruge.

Genbefolkning

Hvis hulesystemet tidligere er blevet besøgt, vil nye monstre af samme slags som de beskrevne, dukke op. Frøfolket vil sende flere af deres folk for at overtage stedet, som fortsat tiltrækker kryb og kravl og sætter flere hvide aber i verden.

Omstrejfende væsner

I det lille hulesystem strejfer der ikke mange væsner omkring. Der er 10% chance i timen for, at der dukker noget op:

1t6	Hvem og hvad dukker op
1	1 kæmpeskolopender er blevet tiltrukket af badeanstalten og udforsker området
2-3	3t4 gobliner er af nysgerrighed søgt ned i badeanstalten for at plyndre stedet
4-6	1t4 hvide menneskeaber dukker op. De farer forvildet rundt og prøver at finde ud

Belønning

Udforskning af området: 100 point for hvert rum (op til 1200)

Fælder, undere og mysterier	Antal eventyrpoint
Under: Rum #1 – Mosaikken	50 point
Mysterium: Rum #6 – massagebriksen	50 point
Mysterium: Rum #7 – Røgelsesvasen	50 point
Mysterium: Rum #8 – De hvide statuer	150 point
Mysterium: Rum #12 – Forvandlingskrystallen	200 point

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

Hulesystemet

Væggene er beklædt med fliser og kakler, gulvet det samme, men mudder har lagt sig i et lag over det meste af gulvet og gør det svært at se, hvor smukt mønstret det en gang har været. Væggene er fugtige, og de er dækket med mosser mange steder, der giver hulesystemet et grønligt skær. Mange steder er der liv blandt mosserne i form af kryb og kravl, der har søgt til hulesystemet grundet varmen og fugten.

Særlige forhold: Damp og fugt

Luften i badeanstalten er tæt af damp og varm fugt. Fakler sprutter og svage lyskilder, som ikke er afskærmede, truer hele tiden med at gå ud. Klæder gennemblødes af sved og fugt, uldtøj kløer og kradser, og alt bliver fugtigt-svedigt på den klamme måde.

Trolddom baseret på åben ild eller på frost og kulde gør -1 skade pr. terning (dvs. en formular, som normalt gør 2t4 i skade, gør her 2t4-2 i skade) (min. 1 i skade).

Den store fugt gør buestrengene og armbryste til dårlige våben, og de har derfor *ulempe* på deres angreb. Den tætte damp gør udsyn sværere, og der er derfor *fordel* på at skjule sig (eller *ulempe* på at sanse skjulte væsner).

Området uden for hulesystemet

Nedgangen til badeanstalten ligger på et lille sletteområde midt i marsklandet. Det er resterne af et plateau, som rejser sig en halv meter over marsken, men nok til at det er fri af det sumpede og gennemsølede terræn. Lavt buskads og stridt krat vokser på det lave plateau. Terrænet er åbent, og der er mange små dyreveksler i området. Der er meget liv at både høre og se.

Indgangen

En svag røgsøjle fra et ruinområde afslører tilstedeværelsen af noget interessant. Ruinerne er tydeligvis fra en enkelt bygning med et bredt søjlebåret indgangsparti, hvor der nu kun står forvitrede stumper tilbage. Indgangen kan have været åben udadtil - det er svært at sige nu - men rummet har i hvert fald været stort. Der er nogle aftryk af små rum ude langs siderne, men det der drager øjet er en imponerende trappe midt i rummet, der fører ned under jorden, og det er herfra, at røgen langsomt stiger op fra.

Området over badeanstalten er at regne for simpel ødemark – der er intet efterladt af interesse som nogen eller noget ikke har taget med sig for årtier siden.

Sporene ude foran hulesystemet

Der er spor af mange væsner, som har bevæget sig ned i hulerne. Der er støvlespor (fra mennesker), mærkelige frølignende spor (fra frøfolk) og nøgne fodaftryk (fra hvide menneskeaber; både ind og ud). Sporene er friske.

#1 – Mosaikken

Trappen slutter i et forholdsvist smalt men aflangt rum. Det lys, der siver ned ovenfra, afslører en imponerende mosaik på den lange væg. Den forestiller badende mennesker i et bassin, hvor der står damp ud af. Andre mennesker nyder frugt eller hinandens selskab. Mosaikken er sat med mange forskellige typer små sten, hvoraf de fleste changerer i typisk dybe blå og grønne nuancer. I faklens skær virker nogle områder nærmest til at skinne. Flere steder er mosaikken dækket af frøer, slanger, biller og andet kryb, der også er en del steder på gulvet. Der fører to gange ud af rummet.

Under: Mosaikken er et betagende syn, og hvis man er kyndig i stenarter (tjek 12), kan man



genkende, at nogle af stenene er aquamarin, der kan hakkes ud af mosaikken og indbringe i alt 70 sølvmonter.

Rummet er tomt. Rummet har i alt tre udgange (indgangen, rum #2 og #7).

Scene: de hvide abers stormløb

Hvis heltene bliver hængende i dette rum i længere tid (f.eks. for at studere mosaikken), lyder der pludselig skingre krigshyl og fra både herrernes og fra damernes omklædning kommer hvide menneskeaber stormende (to fra hvert sted; i alt **4 hvide menneskeaber**), som er blodstørstige og sultne. De kan bestikkes med mad.



#2 - Herrernes omklædning

Rummet er dunkelt, og dampen hænger tæt. Vægge og gulve er bygget op af hvid marmor, men fugten har belagt det med et grønt lag af mosser. Dertil kommer fæl stank af råd og afføring, som kommer fra rådne madrester og afføring, som er smurt ud over rummet. Rundt langs væggene er der i alt 5 udgange (inkl. den I kom af).

Herrernes omklædning har i alt 4 udgange (rum #1, #3, #5 og #6).

Rummet er usædvanligt beskidt. Der er afføring og madrester overalt, og der er tydelige spor af store, humanoide væsner med nøgne fødder og hvid pels (som naturligvis stammer fra de hvide aber, som strejfer omkring i badeanstalten).

Rummet er tomt. Mosserne er harmløse.

#3 - Herrebadet

Dampen hænger stadig tættere i luften og slører de beskidte marmorvægge. Fugt siver ned af de grimede, mosgrønne vægge. Rummet har i alt to udgange (inkl. den I kom af). På væggene er der bemalede fliser, der viser billeder af nøgne mænd omgivet af vinkander og kar med varmt sæbevand.

Rummet har i alt tre udgange (rum #2, rum #4 og #12).

I fordums tid var lokalet et baderum, hvor herrerne kunne rense sig, inden de gik ind til selve bassinet. Nu opholder sig **to hvide aber** herinde. De sidder omkring en dyngede beskidte klæder, der er lasede og ødelagte, som de forsøger at bruge som håndklæder.

#4 - Herretoilet

Kammeret er beskidt, og der er en klam, ubestemmelig lugt herinde. Langs den ene væg er en bænk med en lang rad af huller. Hver af hullerne er omtrent 30cm i diameter ...

“Bænken” langs væggen er toiletterne. De er åbne huller side om side, hvor folk sad, mens de besørgede sig, og kunne snakke med de andre besøgende. Nede under bænken er et stort hulrum, hvor affaldet samlede sig, og her ligger et skelet blandt de indtørrede rester.

Toilettet er hjemstøgt af et vanvittigt spøgelse, der blev myrdet i et tragisk trekant drama mellem jaloux elskende. Spøgelset er **et hvileløst spøgelse med den ekstra evne**, at det kan skabe illusioner af blod, der siler nede af væggene. Spøgelset hedder Nikephor, og det har en ulykkelig historie om at være blevet stukket i ryggen (bogstaveligt) af sine to elskere, da det kom til strid om, hvem Nikephor skulle elske.

#5 - Herre massagerum 1

Også her hænger dampen tæt i luften, og der lugter kraftigt af dyr. Midt i rummet er nogle stenbrikse, og på den ene af dem ligger en hvid menneskeabe, og der står to hvide menneskeaber ved dens side.

Et sælsomt syn venter her, da **tre hvide menneskeaber** befinder sig herinde, og fanget i et fjernt minde om, hvorledes rummet i sin tid skulle anvendes, forsøger to af de hvide aber at massere den tredje, som ligger på en massagebriks.

#6 - Herre massagerum 2

Dampen hænger tæt i luften og står ud mod jer som en mur. Da den værste bølge er gledet forbi jer, kan I se et tomt rum. Væggene har samme mosgrønne kulører, som mange andre steder, og i midten af rummet er to stenbrikse.

Mysterium: Massage-briksen - en fortryllelse hviler over briksen, som får den ellers hårde marmorblok til at føles lun og behagelig. Den frister folk til at ligge sig ned, og gør man det, skal man klare

Resistens (viljestyrke) 10 eller falde i en dyb søvn, som varer i fire timer eller indtil man dyppes i vand (f.eks. i bassinet i rum #12).

Rummet er tomt.

#7 - Damernes omklædning

Da I åbner døren, vælder en kraftig dampsky ud. Dampskyen har en rosa teint, og der dufter tungt

og søvndyssende kvalmt af roser. [der skal rulles Resistens mod røgen - se nedenfor]

Midt i rummet er en hvid marmorsokkel og på den står en hvid marmorvase med en stor og bred åbning fra hvilken, der rejser sig en rosenduftende røg med en svag rosa teint.

Damernes omklædning har i alt 5 udgange (rum #1, #8, #10-11).

Rummet er tomt.



Mysterium: Den velduftende vase -

Den hvide vase er en fortryllet marmorvase med en stor, bred åbning. Op af den rejser sig rosa-teintet, rosenduftende røgelse, som lægger et kvalmt-sødt duftspor om alting. Koncentreres røgen, skaber den en søvndyssende røg (resistens (udholdenhed) 10 for ikke at falde i søvn; udtynnes røgen, ophører den søvndyssende effekt). - Da heltene åbner døren, har røgen i lokalet været koncentreret, og den bølge af rosa-teintet røg, som vælder ud, har en søvndyssende effekt.

#8 – Damernes bad

[Hvis der lyttes til døren]: *For et kort øjeblik synes du, du hører en smuk og overjordisk sang* [Karakteren skal nu klare et resistens-tjek eller åbne

døren, gå ind og lukke den bag sig - se nedenfor]

[Når døren til rummet åbnes]

Inde i rummet ser I de samme grimede vægge som så mange andre steder, men der er også fire smukke, hvide marmorstatuer af nøgne kvinder, der står i forskellige positurer. Mellem dem befinder sig et sælsomt væsen, både hæsligt og smukt på en gang. Dets kvindekrop er yndefuld,

men ansigtet, der ligner et menneskes, rummer et stort, bredt gab, der nærmest går fra øre til øre. Væsnet åbner gabet og en smuk sang lyder.

Rummet har i alt tre udgange (rum #7, #9 og #12)

De fire hvide statuer er fortryllede, men den smukke sang kommer ikke fra dem, men fra **en sirene**, som har taget bolig i damebadet.

Mysterium: De fire hvide statuer - statuerne er alle fortryllede til at forskønne den person, som berører dem. Statuerne forskønner på hver sin vis, og statuen bevæger sig på det område for at vise det. Den første statue aktiveret, bevæger sine læber, og berører man statuen, farves ens læber kraftigt røde af læbestift. Den næste bevæger sine øjne, blinker med dem og smiler - og derefter giver den øjenvipper og mascara til personen, som rører ved statuen. Den næste slår ud med sit hår, og effekten er her, at der vokser bølgende, langt hår ud. Effekten var de tre første statuer er varig - dvs. læbestiften og mascaraen kan vaskes af, håret kan klippes etc., men den fjerde statue løfter op i sine bryster, og rører en mand ved den, forvandles han til kvinde, og rører en kvinde ved den, bliver hendes krop strammere. Denne effekt er permanent og kan kun undslippes ved en affortryllelse (som hjemme i fæstningen koster 100 guld).

#9 - Dametoilet

Rummet er oversvømmet i ankelhøjde. Der er små båse i det allerede trange rum, og i hver bås er der et hul i gulvet på ca 20. cm i diameter.

I det mest nordlige hjørne lever der **en klippemuræne** i hullet i gulvet. Den vil skyde frem, hvis vandet over hullet bliver forstyrret og gribe byttet i sine kraftige kæber. Den bliver ved med at bide, så længe den har fat i noget, men hvis den mister grebet, så trækker den sig tilbage til sit gemmested.

#10 - Dame massagerum 1

Dampen hænger tæt i rummet, og fugten siler ned af de mosbevoksede og grimedede vægge. Midt på gulvet står to stenbrikse af marmor.

Rummet er tomt.

#11 - Dame massagerum 2

Damp hænger i luften, og væggen er grønlig af mos. I midten af rummet står to brikse af marmor. I hjørnet står fire skikkelser og stirrer på jer. De er ikke så høje som mennesker, men deres kroppe er ranglede, arme og ben er tynde, næsten splejsede, og de har spættet grønbrun hud, der nogen steder er næsten gennemsigtig. Deres ansigter er brede og de har enormt brede munde. De er bevæbnede og holder grundigt øje med jer.

I lokalet opholder sig **fire frøfolk**. De er sendt til badeanstalten på vegne af deres ypperstepræster for at vurdere hulesystemets egnethed for frøfolk. De har fundet stedet varmt, fugtigt og yderst velegnet, og de planlægger at vende tilbage en større styrke for at indtage stedet. Hvis heltene lader de fire frøfolk gå, så vil de vende tilbage efter to dage for at indtage stedet med en flok på 20 frøfolk.

#12 - Basinrum

Rummet er tykt og varmt af damp. Alle overflader er dækket af et tykt lag kryb og kravl. Eneste undtagelse er bassinet i midten af rummet. Der, hvor I er kommet ind, er der kun halvanden meter til loftet - mindre pga. krybene, og et par store trin, der går hele rummet rundt, leder ned til bassinet. Vandet i bassinet kommer fra en kilde i den ene væg, og vandet - dømt ud fra mængden af damp - er tydeligvis varmt. Pludseligt kommer der et glimt af rødt, der bader hele rummet i et dystert præg et ganske kort øjeblik. Det så ud til at komme fra bunden af bassinet.

Dette er det store baderum. Det er et slaraffenland for kryb og kravl, og derfor også for de dyr, der lever af sådanne. I bassinet lever **to grotteål**, der har vokset sig til kæmpestørrelse. De er elektriske ål, der lammer deres bytte med stød, hvorefter de prøver at bide byttet i stykker.

På bunden af bassinet ligger en masse udstyr. Der er en ringbrynje, flere læderkyrader, sværd, økser, spyd, daggerter, halvrådne rygsække og andet ragelse. Det ligger på den mudrede bund, men når det røde lysglimt bader bassinet med sit lys, bliver tingene synlige.

I loftet over bassinet er en smuk mosaik: *Billedet forestiller en nattehimmel over et åbent bad, hvor der sidder nøgne mænd og kvinder omkring. Himlen er fyldt med stjerner, og en af stjernerne lyser rødt og ser ud som om, den skal forestille at falde ud af himmelhvelvet.*

Mysterium: På bunden af bassinet ligger en rødlig kvartskrystal på størrelse med en håndbold, som er monteret i en indstøbning. Krystallen er smukt slebet, og der pulserer et varmt, rødt lys inde fra krystallen. Af og til blusser det røde lys op og bader omgivelserne i et varmt, blodrødt lys.

- Hvis der er nogle humanoider nede i vandet samtidig med at krystallen er det, skal de klare et Resistens (magi)-tjek 10. Hvis tjekket fejler, forvandles de straks til hvide menneskeaber, der har glemt alt om deres ophav og hvem de er (den hvide menneskeabe er under spilleders kontrol).
- Bemærk at krystallen ikke påvirker de to grotteål, og at der let kan opstå en situation, hvor eventyrerne leder efter ting på bunden af bassinet mens de slås med ålene, da krystallen pludselig udsender sit røde lysskær.

Den røde krystal

Den røde krystal er på størrelse med en håndbold. Den er en stor, solid klump af gennemsigtig krystal, som altid er lun at røre ved, og der pulserer et rødt lys inde i den. Den er smukt skåret til med flotte facetter.

Forvandlingens lys: Krystallens lys påvirker humanoider i vandet, men ude af vandet gør den ikke - den er 200 guld værd, og affortryllelse af en hvid menneskeabe koster 100 guld, og det kræver, at man får fanget den og slæbt tilbage til fæstningen.

Appendiks: Monstre

Frøfolk

Lidt lavere end mennesker og med lange, tynde arme og ben, som ender i store hænder og fødder med svømmehud. Huden er spraglet og let slimet, nogle steder synes den gennemsigtig. Deres hoveder er brede og rummer enorm brede gab.

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

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

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

Hvide aber

Store menneskeaber med en kridhvid pels. De er vilde, kødædende og har en foruroligende intelligens trods deres dyriske natur. De er primitive, men kan planlægge og lave fælder. De æder deres kød rå og bruger ikke ild, men de kan kommunikere med hinanden med grove grynt, og de svinger gerne tunge knogler som køller.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 12; Morale 15; Angreb: 2 næver+4 *eller* 1 bid+6; Skade 1t4+3 *eller* 2t4+1

Ekstrem succes (19-20): Kast. Den hvide abe samler sin modstander op og slynger denne gennem lokalet. Angreb+3 for at ramme andre væsner (maks 2). Den kastede og de ramte tager 1t6 i skade.

Sirene

De minder om mennesker i deres udseende, men den største forskel er deres gab, deres munde er næsten lige så brede, som deres ansigter, og de er fyldt med sylespidse, trekantede tænder, der efterlader tydelige ar. Sirene er menneskeædere, der fortryller deres ofre med sang og forgifter dem med bedøvende toksiner, så de kan spise deres ofre levende.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 5; Resistens 13; Morale 13; Angreb - øresønderrivende sang+5; skade 2t8+vækket *eller* Bid+5; Skade 1t8+gift

Vækket – vækker sovende væsner eller væsner i trance (også af magisk søvn og trance)

Gift – søvndyssende gift. Resistens (gift)-tjek 10 eller ofret falder i en dyb søvn, som varer i 6-24 timer.

Fortryllende sang – resistens (viljestyrke)-tjek 12 eller blive fanget i trance, hvor hun kan bide med sit giftbid.

(obs hvis i man rum #8 lytter ved døren: skal lave tjek, og fejler det, åbner man døren, går ind, lukker døren bag sig og havner i hed omfavelse med sirenen)

Grotteål (Kæmpe elektrisk ål)

Store, brunsorte ål, der lever i ferskvand. De er omtrent 2-3 meter lange, og de jager levende væsner, som vover sig ind i deres område. Grotteål veksler mellem at svømme omkring deres fjender for at lade op til et elektrisk stød og at bide ud efter sårbare fjender.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12 (16 mod strøm); Morale 14; Angreb: Bid+5 eller elektrisk stød; skade 1t8+1 eller elektrisk stød.

Elektrisk stød: Hver tredje runde kan en grotteål udsende et kraftigt elektrisk stød, der lammer smådyr eller sårer større væsner. Væsner i et område 2m x 2m foran grotteålen skal klare Resistens (elektrisk) 12. Fejler det, tager de 2t6 i skade.

På dybt vand: Grotteålene er svære at ramme med almindelige våben, hvis man forsøger at angribe dem ned gennem vandet med andre våben end spyd, harpuner og lignende. Angreb med andre våben har *ulempe*.

Klippemuræne

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

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

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

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

Gobliner

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 6; 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.

Hvileløst 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 14 (udød ånd); 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.

Kæmpeskolopender

Det mangebenede kæmpeinsekt er flere meter langt. Kroppen er dækket af skælplader, der gør den svær at slå ihjel. Skolopenderen er udstyret med et par enorme kindbakker, der nærmest drypper af edder.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 12 (Skælpanser: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Bid+6; Skade 1t6+4+Gift

Skolopendergift: Resistens tjek 10, eller den brændende smerte giver *ulempe* på alle angreb til man har fået førstehjælp.

