

Dødekongens katakombe

Det endelige hulesystem i alt sin forfærdelige væld, og hjemsted for Herren, den grusomme mester, der langsomt er ved at samle ondskaben omkring sig og således manifestere sig. Stadig er ondskaben ved at manifestere sig, men slår driftige helte til, kan de standse de mørke kræfter fra at samle sig. Dødekongens katakombe er en solid udfordring for heltene og afslutningen på kampagnen om Dødekongen.

Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen. Dødekongens katakombe har optrådt i to tidligere versioner på Con2 og Fastaval i 2013.

Anvendelse

Dette hulesystem lader eventyrerne konfrontere Dødekongen, som kan være en hård prøvelse, og hulesystemet er ikke for nye helte, men snarere afslutningen på missionerne, hvor heltene sendes ud for at undersøge, hvad det er for en mørk og dystre kraft, der samler vildmarkens onde væsener og udgør en trussel mod Kejserriget.

Heltene har enten selv samlet sporene til Dødekongens katakombe gennem de tidligere missioner og er taget af sted på eget initiativ, eller de indkaldes til kommandant Lucinius' kontor, hvor han har sammenstykket informationer fra mange forskellige ekspeditioner, og han har nu en vigtig mission til heltene:

Drag til dette punkt ude bjergene, 12 dagsrejser herfra, og udforsk stedet. Den mørke kraft, som samler orker og gobliner til en hær, og som troldbinder onde væsener til lydighed, har sin rod her. Det er her, Dødekongen holder til. Drag derned og stands det. Lønnen for jeres opgave er 50 dukater og plyndringsretten.

Rammen

Hulesystemet er stort, og det kan tage lang tid at udforske hele området. Medmindre spillerne går målrettet efter at eliminere Dødekongen, kan hulesystemet tage mere end en spilgang at nå igennem. Hulesystemet er i tre lag og er delt mellem naturlige grotter og kældrene efter et gammelt palads. Overordnet giver hulesystemet to ruter til Dødekongens katakombe, enten gennem grotterne eller gennem kældrene.

Baggrund

I fordums tid vækkede en magtfuld troldkarl ved navn Eupremios enorme kræfter, der truede med at udslette hele området. Nekrotiske kræfter susede omkring, stjal livet fra de levende, og langsomt gav det adgang til en større ondskab fra Dødens rige. Troldkarlens samtid brød sig ikke om disse gerninger, og de i deres forsøg på at standse ham, fik de ham begravet i en ulivstilstand i hans eget palads. Gennem århundreder har troldkarlen – eller dødekongen, som nogen kalder ham, eller "Herren, den grusomme mester", som hans undersåtter kalder ham, ligget hverken død eller sovende, men nu er han vendt tilbage til de levendes verden, og hans dæmoniske kald lyder over landet, hvor han kalder ondskabens væsner til sig. Orker, gobliner og lignende fæle væsner er begyndt at flokkes.

Endnu er troldkarlen ikke magtfuld, men fra sin ulivstilstand er han begyndt at samle onde væsner omkring sig for at kunne genskabe sig selv. Hans aktiviteter er blevet bemærket af kommandant Lucinius, der har sendt ekspeditioner ud i vildniset for at samle informationer, og mission efter mission har enten hæmmet Dødekongens planer eller indhentet oplysninger om, hvor han skjuler sig.



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. Ifølge veteraner fra vildmarken nede ved vinboderne, så bliver den kraft, der samler orker og gobliner til hærskarer, kaldt "Herren, den grusomme mester" af orkerne og goblinerne, der nærmest tilbeder dette eller denne, som var det en af de udødelige. Flere steder i vildniset er der observeret små helligdomme, hvor de ofrer dele af deres faldne fjender på små altre.
2. Blandt handelsfolkene i teltlejren siges det, at kommandant Lucinius har opfundet fjenden ude i vildniset, så han kan eventyrere ud for at plyndre orker og gobliner og bringe skattene hjem til kejserriget. Som købmand kan man ikke klage, men det er et farligt hverv, de unge eventyrere tager på sig.
3. Hos urteplukkerne, som vover sig ud i vildniset for at samle vigtige urter, florerer en historie om, at der er et sted i ødemarken, hvor alle de onde væsener drager på pilgrimsfærd for at hædre deres onde herre og mester, og hvis man vil finde stedet, skal man bare følge væsnerne, og de vil føre den tålmodige til farlige områder (bruger heltene disse informationer til at guide deres rejse, får de en +4 bonus på deres daglige rejsetjek på de sidste tre dage af rejsen).
4. Lytter man til pelsjægerne, der rejser Hinterlandet tyndt efter bytte, kan de berette, at det er ikke kun orker og gobliner, der flokkes til ondskabens kald. De særeste ondsindede monstre, deforme og hæslige skabninger, som afskyr solens lys, lyder også kaldet, og de er set vandre gennem ødemarken for at adlyde et kald, der kommer dybt inde fra Hinterlandet, fra bjergene, hvor de færreste kommer og selv pelsjægerne nødtigt kommer.
5. En af fæstningens vagter har hørt fra hjemvendte eventyrere, at orkerne og goblinerne tjener en, som de kalder "Herren, den grusomme mester", og denne "herre" besidder magtfuld nekromantisk trolddom og har magt over både de levende og de døde. Eftersigende kan man altid se spor efter denne "herre", da dødens kulde ligger som et lag sort is, hvor "herren" har udøvet sin indflydelse.
6. En fuldebøtte nede på kroen påstår, at han og hans venner en gang fandt nogle gamle kældre nær bjergene, hvor de fandt vægmalerier af en konge, som regerede over både de levende og de døde. Hans tronestol var en trappe til dødsriget – og da en af rejsefællerne rørte maleriet, blev hendes skygge revet af hende, suget ind i maleriet og ned i dødsriget. Derefter drejede kongen på maleriet sit ansigt mod dem, og to af fuldebøttens andre rejsefæller sank døde om, og han så deres ånder blev suget ind i maleriet. Selv flygtede fuldebøtten og udløste en sammenstyrtning, så hulerne ikke er tilgængelige længere. Nu drikker han for at glemme.



Belønning

Udforskning: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 2700)

Mysterier og fælder

Niveau 1		
K7	Møderummets under	50 point
K8	Bibliotekets under	50 point
K10	Barrieren	50 point
Niveau 2		
K5	Trappen til dødsriget	100 point (+100 ekstra, hvis en sjæls løsrivelse opleves)
K5	Alteret med blodofre	50 point
K7	Illusionen	50 point
K8	Muralen	50 point
K9	Sjæleskyggerne	100 point
Niveau 3		
K4	Skeletterne	50 for hver effekt (højest 150)
K5	Den skjulte dør og låsen	100 point
K6	Smykkeforbandelsen	200 point
K6	Tronstolsfælden	200 point

Hulesystemets opbygning

Hulesystemet består af to typer rum. Det oprindelige kældersystem, som har været isoleret gennem århundreder og ligget tomt, og så grotterne, der er opstået naturligt og siden udgravet yderligere af onde væsner, som har søgt efter kældrene. Grotterne er både blevet udgravet nedad og dybere ind i klippen for at finde kældrene. På niveau 1 og niveau 3 forbindes de til kældrene.

Grotterne

Grotterne er en række naturlige huler, som er vokset frem de sidste tusinde år, siden kældersystemet blev isoleret for at holde troldkarlen fanget. Hulerne er blevet udgravet af onde væsner, der har kunnet mærke et kald fra troldkarlen, og de har gravet, indtil de fandt frem til hans kældre.

Kældrene

Kældrene er de nederste etager af troldkarlen Eupremios' palads. Stedet var for 1000 år siden et pragtfuldt og fornemt sted, der skjulte de onde kræfter, som Eupremios arbejdede med. Nu er stedet ramt af forfald, og en sælsom ondskab kan mærkes overalt. Ingen af de onde væsner, der mærker dødekongens kald, bryder sig om at blive i området, og bliver de i nærheden slår de sig alene ned i grotterne. De onde væsner udforsker ikke kældrene.

Området omkring hulesystemet

Dødekongens katakombe ligger langt fra fæstningen. Den ligger ude ved bjergene, der afskærer den fjerne ende af Hinterlandet. Bag bjergene ved ingen, hvad venter. Katakombens adgang er via en grotte i siden af en stejl bjergvæg. Landet omkring huleindgangen er et øde og tomt landskab. Træerne står døde som sorte

silhuetter med en grå himmel som baggrund. Vandhullerne rummer alle beskidt brakvand, og de eneste dyr i området er giftigt kryb og kravl.

Vinden fejer kold hen over det ujævne klippeterræn. Den bider koldt og rusker i klæder, dens susen høres i træernes nøgne grene, og her og der høres hæse skrig fra rovfugle og ådselsædere, der venter på, at de rejsende svækkes og giver efter for det barske landskab.

Landet op til tre dagsrejser fra katakomben lider under Dødekongens indflydelse. Det er koldt og livløst, kun de mest grumme dyr lever i området, og så er der omstrejfende monstre. Der er mange små stier i landskabet, og de fører alle samme sted hen, nemlig til grotterne. Langs stierne ligger her og der døde orker og gobliner, kobolder og bugbears, som har givet efter for det barske landskab og har endt deres dage i grøften. Der er mange små lejrpladser, og der bliver stadig flere monstre i området, des tættere man kommer.

Andre besøgende

Orker, gobliner, kobolder og lignende væsner føler sig kaldet af Dødekongens ondskab til stedet. Ingen af dem bor her fast, men de træder i Dødekongens tjeneste, og de bliver i området, mens de led for led samler sig i høre anført af de mest magtfulde og nådesløse. Nogle væsner bliver for en tid og bearbejder grotterne, andre går den mest lige vej til dødekongens tempel eller grav – og en del går tabt undervejs – og derefter forlader de hulerne for at blive en del af mørkets styrker i området. En lille gruppe onde monstre bliver tilbage i grotterne

Genbefolkning

Hulerne genbefolkes løbende, men væsnerne slår sig kun ned i grotterne. Selve bygningskomplekset holder sig fra af instinktiv ærefrygt. Ledige grotter forbliver sjældent tomme mere end en uge af gangen.

Omstrejfende væsner

Omstrejfende væsner i hulerne er besøgende kaldt til dødekongens hof. Der er en chance på 1 af 6 en gang i timen for, at der dukker nogen op. Rul 1t8 på følgende tabel:

1t8	Omstrejfende væsner
1-2	Ogres (1-4 styk) - Ogresne er på vej mod Dødekongens grav for at sværge troskab (eller de på er vej retur)
3-4	Gobliner (2t4 styk) - goblinerne er fare vild, da de ville lægge sig i baghold for andre rejsende i hulerne. Nu diskuterer de højlydt, hvad de nu skal gøre.
5-6	Orker med koboldslaver - (1t4+2 orker, 2t4 kobolder) - gruppen er på vej til at ære dødekongens grav, men de mistede deres leder på grufuld vis, og de er i en tilstand af panik.
7	Svartedværge (1t6 styk) - gruppen er gået på opdagelse efter flere skatte i hulerne.
8	Ådselslusker (1 styk) - tiltrukket af de mange væsner i området, er den dukket op for at få sin andel af byttet.

Hulesystemet

Døden gennemsyrrer hulerne og kældrene, og det mærkes via den kulde, som vokser i intensitet. Første niveau er køligt, som grotter og huler er kølige, og så alligevel ikke helt, for der er lidt koldere end normalt, og det bliver tydeligere dybere nede.



Første niveau

#G1 Grotteindgangen

Væggene er ru, og de synes at være en blanding af rå naturvægge og grundigt tilhuggede flader. Graffiti er ridset ind i væggene på orkers, goblins og andre onde væsners tungemål. Mange er ulæselige, men flere steder kan læses en hyldest til "Herren, den grusomme mester", og alle er de nye grafittier.

#G2 Grottesalen

Hulen er højloftet, og der er underlig indelukket stank af fordærv. I den fjerne ende er tre udgange, en mod nord, en mod syd og en mod øst, og fra den østlige kommer en vag trækvind. Gulvet i grotten er beskidt af mange fødder, som har bevæget sig gennem hulen til de tre udgange. Også her er væggene beklædt med graffiti skåret ind i væggen.

#G3 Grottekammeret

Rummet stinker af ork og gobliner, og der er tydelige spor af en lejrplads. Ved bålpladsen ligger en goblindaggert.

Stedet bruges af orker og gobliner, når de drager på ekspedition i hulesystemet. Lejren har været forladt i 2-3 dage.

#G4 Grottekammer

Rummet stinker af råd, orker og gobliner, og der er tydelige spor af en lejrplads. I to fjerne kroge ligger ligene af en ork og en goblin klemte ind, mens de langsomt rådner. Der er store bidemærker i dem, og nogen er i gang med langsomt at æde dem. Ligene har stadig deres ejendele (2t6 sølvmonter er eneste af interesse).

Denne grotte bruges som rede af **1 tentakkelbæst**, der netop nu skjuler sig i en fure oppe under loftet, der er vanskelig at se på grund af skygger (opmærksomhedstjek 18). Hvis den ikke bliver opdaget, vil den forholde sig skjult, så længe der er mere end to personer i hulen, ellers vil den angribe, og hvis kampen går den imod, vil den flygte dybere ned (via trappen i **rum #G5**).

#G5 Grottetrappen

Oprindeligt var der en naturlig skakt her, men der er hugget trappetrin ind i klippen, og nu snor en smal vindeltrappe sig ned gennem klippen til et nedenstående kammer. Alle skal klare et behændighed 8 (14 med tung rustning) tjek eller tabe balancen og falde ned i næste rum - og tage 3t6 i skade; se rum **#G1 for næste niveau**, hvad der derefter sker.

#G6 Grottepassagerne

De smalle gange er groft huggede i klippen, og de adskiller sig de andre ved at se ud som om, de er udgravet nogenlunde for nyligt. Det er kun muligt at gå en af gangen gennem de smalle passager, og der er ingen plads til at svinge våben (ulempe på

alle angreb, undtagen små stikvåben som daggerter).

Kold trækvind skaber en sælsom hvisken i gangene. I gangene lurder 1

Kranieinsekt, som jagter orker, mennesker og andre væsner, som bevæger sig gennem gangene. Det onde væsen er blevet tiltrukket af dødekongens kald, men i dets jagt på føde skelner det ikke mellem godt og ondt. Væsnet kan bestikkes med mad (karisma-tjek 10).

#K7 Det forstenede kammer

Engang var dette rum en prægtig mødesal, hvor den onde troldkarl Eupremios kunne tage imod sine gæster. Vand er gennem 1000 år dryppet ned langs loftet i kammeret, og dryp for dryp efterladt aflejringer, der har forankret hele rummet i drypstensaflejringer.

Rummet er nærmest forstenet, omend det snarere er dækket af et tyndt lag stenhårde sedimenter. Fugt, kulde og ælde har beskadiget og ødelagt alle de skatte, der måtte være fanget under det tynde sedimentlag.

Et smukt mødelokale, hvis vægge var beklædt med smukke træpaneler, og imponerende vægmalerier ovenover træpanelerne. Alabasterhvide træsøjler med pragtfulde vægtæpper fortalte byens historie, og smukt udskårne divanesere med de blødeste puder ventede gæsterne. Hvad, der ikke er forgået, er

fanget unge drypstene, der tårner op fra gulvet som stumpe spir.



- rummet er et minde om fordums storhed. Brug det til at bygge en stemning op af avanceret kultur med righoldige kulturelle og civilisatoriske gaver, hvoraf intet længere findes, undtagen levnene fanget i sten.

#K8 Biblioteket

Tiden har været hård ved dette lokale. Møblerne er langsomt rådnet bort, og de ligger i dynger på gulvet, som mørnet træ og stof, der smuldrer mellem fingrene. Ser man forsigtigt efter kan man identificere store og borde, fjerpenne, blækhus og andet, der hører et bibliotek til.

Væggene er stenhylde, og der har hele vejen rundt stået bøger, stakke af skriftruller, dynger af dokumenter og utallige ark

med notater. Det er ikke et ordnet bibliotek, men et flittigt brugt arkiv, der har ligget stille i mere end 1000 år, siden troldkarlen Eupremios blev fængslet i sine egne kældre.

Dokumenterne

Mange dokumenter skadede af tidens gang. De smuldrer mellem fingrene, eller de er allerede mørnede og gledet sammen til en ulæselig masse. Fugt og skimmelsvamp har skadet nogle bøger, mens andre hylder tydeligvis er blevet ryddet dengang stedet blev afspærret. Dokumenterne er

på det uddøde oldsprag milensk eller andre forsvundne sprog som tartessisk og korsisk eller det bizarre uruk-sprog, som kun de degenererende, menneskeædende havfolk på bunden af havet ved de undersøiske varmekilder kan forstå (kundskabstjek 12 for at identificere de uddøde sprog; stadig ikke til at læse).

Studier af teksterne: magikyndige kan identificere en række af teksterne, som værende tekster om nekrotisk trolddom, da visse af de nutidige magiens symboler også eksisterede dengang, da teksterne blev forfattet. Andre tekster rummer symboler, som peger mod Thanatos-kulten, som hædrer den udødelige Thanatos, der i Kejserriget er forbudt at dyrke, da Thanatos-kultens mål er altings ødelæggelse og undergang. Tilsyneladende var der også en Thanatos-kult i det nu forgangne samfund - var den årsagen til byens undergang?

En tredje gruppe tekster beretter om de magiske eksperimenter, der fandt i bygningen i fordums tid. En beretter, at Eupremios udviklede en nekrotisk teknik, der tillod ham at destillere de levendes sjæle ned i flasker, hvorefter han kunne anvende deres livskraft til nekrotisk trolddom. En anden tekst beretter, at Eupremios ville studere de levendes sjæle, og han designede derfor en krystal, hvis lys kunne kaste skyggerne fra folks sjæle op på væggen. En tredje tekst beretter, at Eupremios byggede en trappe, der fører ned i dødsriget, og at han gik ned af trappen for at give sin livskraft i pant, og at det ikke er muligt for de levende, der er passeret ned af trappen at gå op igen.

- **Stemning:** brug rummet til at opbygge en stemning og give spillerne en fornemmelse af, hvor gammelt steder er, og hvor endnu ældre hemmeligheder, som her er skjult.

#K9 Scriptoriet

Skrivepulte af sten og lavstammede stenstøjler til at sidde på står på rad og række. Trods tidens gang synes rummet, som må have været et scriptorium, knapt at være blevet berørt. På væggene er stenhylder, og under det meget høje loft hænger endnu tre kæmpemæssige lysekroner i tunge kæder, og mellem dem hænger et dusin eller mere af kæmpestore tåreformede glaskugler. Tiden har fjernet papir, blæk og fjerpenne og efterladt rummet nøgent.

Scriptoriet er højloftet, og der er lydt i rummet. Alt hvad tiden har kunnet æde bort er forsvundet, og alt andet rod bliver fjernet af scriptoriets vogter.

Lysekroner: Scriptoriet blev oplyst af de tre lysekroner, som er ophængt i kæder, som kan hejses op og ned via et hejseværk, som de er forbundet til, ved vestvæggen. Hejseværket er næsten opløst af ælde, og rører man det, går det i stykker, og de tre lysekroner styrter ned (Resistens - undvige 12 eller 1t10 i skade) med et voldsomt brag.

Tåreformede glaskugler: De mange tåreformede glaskugler bruges til at kaste lyset fra lysekronerne videre med, og trods deres måske underlige udseende, er der intet specielt ved dem.

Scriptoriets vogters rede: Inde bag væggen har Scriptoriets vogter sin rede. Fra smalle passager, som kun et barn eller en halving kan kravle langs, har Scriptoriets vogter adgang til scriptoriet tre forskellige steder. Der er to lemme skjult i væggen og i gulvet (undersøge-tjek 12 for at få øje på dem; styrke-tjek 11 for at åbne dem).

Reden er et rum på omtrent 2m i diameter, hvor Scriptoriets vogter lige akkurat kan ligge og vogte over sin skat. Fra rummet løber en smal passage, som vender og snor sig, hen til lemme i væggen, og ned under gulvet til lemme i gulvet, og videre

under gulvet og om til den anden væg, hvor der også er en lem. Scriptoriets vogter bruger de tre lemme til at angribe pludseligt og forsvinde igen.

Scriptoriets vogter: Vogteren er et ældgammelt væsen, der engang var menneske, men nu er et vanvittigt væsen. I sin tid holdt han øje med skriverne og passede på de tekster, som de kopierede, og for at kunne varetage sin stilling i al evighed skænkede dødekongen ham en ny krop. Hans gammelmands hoved med sit lange, bølgende skæg er anbragt for enden af en ti meter lang krop af en skeletslange. Hovedet rådner langsomt, og den gamle mands hoved har endnu menneskelige træk.

Vogteren er vanvittig: han kagler, og han finder det forunderligt at have gæster, som han kan tvinge til at kopiere for sig eller klemme livet ud af. Vogteren er en udfordring at forhandle med, da han er skingrende bims og et sadistisk væsen, der har levet mere end 1000 år for længe, og det meste af tiden i lutter ensomhed.

At forhandle med vogteren: Vogteren betragter alle besøgende som skrivere, der har at lyde hans bud. Han beordrer dem til at skrive med sin skingre kaglende stemme, og han vogter over dem, indtil de kan lokke ham til at forlade lokalet, eller de overvinder ham i kamp.

Karisma- og parlay-tjeks er mod 18, men fejlede tjeks resulterer typisk i, at Vogteren pludselig skifter holdning eller kræver noget nyt, og derved giver forhandleren en ny chance.

I kamp mod vogteren: vogteren foretrækker gerne at angribe spontant fra sine tre hemmelige indgange, og gerne at stikke af gennem en lem, når han er trængt op i en krog.

Scriptoriets vogter

Forsvar 16; Tærskel 13; Sår 6; Resistens 13 (Det vanvittige sind 17); Morale 18

Angreb

Vogteren kan foretage et angreb med sin hale og et andet angreb hver runde. Vogteren har tre haleangreb at vælge imellem og tre andre angreb at vælge imellem.

Sortekunstner – Vogteren kan en smule nekromantisk trolddom. Trolddommen får blodet til langsomt at fryse, og vogteren kan påvirke 1t4 ofre inden for 5m. Ofrene skal klare et Resistens (nekromanti)-tjek, og effekten af sortekunsterne er afhængigt af, hvor godt tjekket klares:

- 1-4: Blodet fryser og ofret er døende. Ofret er på -1 livspoint, og mister 1 point pr. runde, indtil effekten standses eller helbredes.
- 5-8: Det kolde blod er dødeligt. Ofret mister 3t10 livspoint, og ofret har *ulempe* grundet smerterne, indtil skaden helbredes eller effekten ophører.
- 9-12: Det kolde blod er smertefuldt og gør 2t8 i skade, og ofret har *ulempe* indtil slutningen af næste runde, hvorefter effekten ophører.
- 13-15: Smerten fra det kolde blod gør 1t4 i skade, og effekten ophører.
- 16 eller bedre: Sortekunstnerne modstås

Manisk latter – Vogteren lader sin skingre latter ekkoe, og smerten fra latteren slår modstander omkuld. Alle inden for 10m, der hører latteren, skal klare et Resistens (sonisk, udholdenhed) 14 eller tage 1t8 i skade og have *ulempe* på mentale, magiske og fysiske aktiviteter indtil slutningen af næste runde.

Kvælertag – Vogteren griber med begge sine hænder om ofrets hals og klemmer til. Angrebet kan kun forsøges mod modstandere, som ikke kan bevæge sig (f.eks. fanget af halen). Angreb+10; skade 2t6+kvælning (hver runde kan grebet fastholdes og automatisk gøre 2t6 i skade. Ofret kan rive sig fri med tjek 14 eller befries med tjek 10). Vogteren kombinerer gerne dette angreb med sin hales kvælergreb for virkeligt at presse livet ud af en sejlivet modstander.

Haleslag – Vogteren kan lave to fejende slag med sin hale mod to forskellige modstandere. Angreb+10; skade 1t6+vælte omkuld (ofret skal klare et behændighedstjek 10 eller blive slået omkuld).

Halestik – Vogteren kan lave et stik mod en modstander. Angreb+8; skade 1t10+spiddet (modstanderen gennembøres af halen, og er handlingslammet, indtil halen fjernes igen. Vogteren kan bruge sit haleangreb til automatisk at fastholde modstanderen og give 1t4 i skade. Ofret kan befries med et tjek 12 eller forsøge at rive sig selv løs med et tjek 16).

Halens kvælergreb – Vogteren snor sin hale om sit offer og langsomt klemmer han livet ud af ofret. Angreb +6; skade 2t6+grebet (ofret er fanget og handlingslammet, og hver runde kan vogteren bruge sit haleangreb, så ofret klemmes automatisk for 2t6 skade. Ofret kan komme fri med et tjek 12 eller befries med et tjek 10).

#K10 Barrieren

Væggene i rummet er glatte, fuldstændigt glatte, som om en usynlig kraft har glattet dem ud. Inde i rummet står fire spinkle, hvide søjler, omtrent en meter høj, og smukt udskåret af kridhvidt træ i abstrakte mønstre, som ender i en lille platform, hvor en bronzeskulptur af en kvinde i bølgende klæder står med hånden strakt mod himlen, og en

blodrød krystal balancerer derpå. Rummet summer af magi.

Den magiske cirkel: På afstand kan kyndige identificere indretningen af rummet, som en magisk cirkel, der opretter en magisk barriere, som skal holde noget indespærret (sværhedstjek 10) (nemlig rum #7, 8 og 9 og de nedre etager). Barrieren rummer livgivende magi, og den holder nekrotiske kræfter indespærret (sværhedstjek 12).

Den magiske cirkel har til formål at holde "Herren, den grusomme mester" indespærret. Passerer heltene gennem cirklen, bryder de den. Imidlertid er cirklen allerede brudt, da udgraverne er kommet ind i komplekset fra en anden vinkel, og cirkelns eneste formål er nu at fortælle historien om den indespærrede troldkarl.



Scene: Guiden

Træder et levende, ikke-ondt væsen (dvs. en af spilpersonerne) ind i cirklen, manifesterer en skikkelse klædt i hvidt sig. Omkring skikkelsen er et himmelsk hvidt lys, og i kontrast til hendes hvide klæder og lyse hud, er hendes kulsorte hår og mørke øjne.

Kvinden begynder at tale med en smuk og klar stemme på et fremmed sprog. Hun ser med myndige og venlige øjne på karaktererne, mens hun kommer med sin beretning på det ældgamle, uddøde milenske sprog – men har de øjenkontakt med hende, hører de hendes stemme på deres eget mål i hovedet:

Giv jer i agt. Bag denne barriere er bundet den nekrotiske troldkyndige Eupremios, der af sine undersåtter kaldes "Herren, den grusomme mester", for han er et ondt væsen, der ville forårsage undergang på jord ved at forvandle de levendes verden til en bleg skygge af Dødens rige. Vi bandt ham her, fanget mellem de levendes og de dødes verden, for at standse hans onde planer. Dette gjorde vi i Kejser Tyrrenios' fjerde regeringsår. Bryder I barrieren, vil ondskaben på ny vokse frem.

#K11 Trappen op

Midt i rummet er en gammel vindeltrappe af sten, som fører opad. Løse brokker ligger ved foden af trappen, og på trinene har store mængder af løs jord samlet sig. Trappen er svær at bestige, og det vil tage nogle timer at rydde trappen. De oprindelige etager over trappen er forlængst forsvundet. I stedet er en smal passage, som det tager en halv time at kravle op af, førend den ender ved en tung sten (tjek 15 for at skubbe væk). Bag stenen venter frisk luft, da passagen fører ud til overfladen.

- Heltene kan bruge passagen, som en alternativ indgang. Rummet er derudover tomt.

Andet niveau

#G1 Grotten ved foden af trappen

Trappen hugget ind i klippen fører ned i denne rummelige grotte, hvor **1 Natsluger** lur i udkanten på bytte, der kommer ned af trappen. den vil forsøge at kaste sig over første og bedste bytte og trække det ind i mørket for at æde det. Den er kujonagtig og vil stikke dybere ind i de mørke gange, hvis den angribes af flere. Den kan bestikkes med mad (karisma-tjek 10).

Natslugeren kender til svartedværgene i rum **#G4**, som den har lært at holde sig fra efter at have fået flere slag med deres hakker.

Scene: Faldet ned af trappen

Der er to tilgange fra scenen, som gerne skal spilles tempofyldt og dramatisk. Straks et bytte falder ned i grotten, vil **Natslugeren** springe frem, gribe ofret og trække det væk, og derefter kaste sig over ofret for at æde det. Har ofret intet lys, bliver denne trukket ind i et tæt mørke og hevet hen over det hårde klippegulv, hvorefter monstret kaster sig over sit bytte. Scenen kan beskrives fra ofrets side, da denne lander hårdt på gulvet og omtumlet bliver trukket ind i mørket og angrebet, eller den kan ses fra de andre karakteres side, hvor de ser "noget" springe ud af mørket, gribe deres ven og trække denne bort, eller måske ser de bare deres ven lande hårdt på gulvet, for derefter hjælpeløst at blive trukket pludseligt ind i mørket.

- Ved kampen i mørket har ofret *ulempe* fra mørket, og ofret ligger ned, og har muligvis svært ved at få fat i sit udstyr og våben.

#G2 Den store grotte

En fæl stank af fugt og råd blander sig i denne grotte. Rundt langs kanterne i grotten ligger små dynger af knogler med rester af kød og scener. Et rovdyr har efterladt sit bytte her. Grotten er stor

og ujævn i loft og vægge, og der er mange krinkelkroge.

Denne grotte har været anvendt af flere forskellige rovdyr, som en efter en har afløst hinanden, og deres mange byttedyr ligger efterladt med afgravne knogler. De fleste lig kommer fra mennesker, orker, gobliner og kobolder, men et enkelt er en ogre, og en anden synes at være en halving. Det tager 1-2 timer at rode det hele igennem, men et succesfuldt undersøgelsestjek mod 14 vil finde følgende en ting fra tabellen (rul 1d8):

- 1-3: 2t20 sølvmonter
- 4-5: 1t6 guldstykker
- 6-7: et smykke eller en ædelsten (værdi 1t4x10 guld)
- 8: **2 trylledrikke (helbredelse)** (rul om ved efterfølgende 8'ere)

#G3 Den lille grotte

Grotten er lille og uden nogen synderlige tegn. Væggene er ru og ujævne, og midt på gulvet står et par støvler.

- støvlerne er tomme, og de stinker af ork. Hvordan og hvorfor de er havnet her, er et mysterium.



#G4 Den mellemstore grotte

Den dæmpede lyd af metal mod sten kan høres forude. Mange små, dæmpede slag banker på klippen, og sender blide ekkoer gennem gangene. Et blidt blåt skær oplyser grotten, og lyset kommer fra krystaller anbragt på armbånd og i halskæder på en flok dværge, der med små stenhamre arbejder på grottevæggene. Dværge har kraftigt sort bølgede skæg, de er iført brynjer og i deres bælt hænger tunge økser og hamre. De indstiller deres arbejde og kigger nysgerrigt på jer.

Grotten er oplyst af *natkrystal* (anbragt i dværgenes smykker), som er en forunderlig krystal, der fanger stjernelys og gengiver det, når den ikke belyses af stjerner. Udsættes den for sollys, går krystallen i stykker.

I denne grotte holder en flok på **7 svartedværge** til. De er som andre onde væsner draget hertil af dødekongens kald, og de hylder dødekongen ved at tilpasse grotterne til Eupremios' ære. Svartedværge er forræderiske væsner, der lever af løgne og stenhuggeri. De vil gøre deres bedste for at bilde rejseselskabet ind, at de selv er et rejseselskab, der er på udforskning for at standse dødekongen, omend de lod sig fascinere af grotternes klippenatur ("man er vel dværg ...?"), men så snart det er muligt, vil de falde heltene i ryggen.

Svartedværge og dværge kan ikke udstå hinanden (*ulempe* på alle sociale handlinger), og dværge betragter svartedværge, som faldne, korrupte dværge, der er drevet af grådighed (og det er ikke forkert)

Svartedværgenes skatte: De syv svartedværge råder over følgende: 7 natkrystaller anbragt i sølvsmykker (5 guld med funktionel krystal; 1 guld uden); 7 ringbrynjer (dværgehåndværk og -størrelse); 4 dværgeøkser og 3 dværgekrigshamre (dværgehåndværk); syv punge med hver 10-100

sølvstykker; **trylledrik** (helbredelse, stenolie, modgift), **tryllemønt** (Smedemønt).

Kældrene på niveau 2: Orkbander

Der strejfer tre bander af orker rundt i gangene. De er på vej til at sværge troskab til Dødekongen, men inden da ser de sig om og leder efter skatte og bytte. Hver bande består af **1t4+2 orker**. Brug orkerne til at skabe liv og bevægelse i gangene. Indsæt dem, hvor det passer ind i handlingen.

#K5 Dødekongens tempel

Der er højt til loftet i dette imponerende rum. Væggene, loftet og gulvet er af sort marmor og reflekterer lyset fra jeres fakler med et koldt genskin. Centralt i rummet er en trappe, som fører nedad, og som ligner porten til dødens rige.

På hver side af trappen er et lavt alter skåret i sort marmor. På alternes overflade er en lav forsænkning til væske.

I dette rum trækkes de dødes ånder til, og de huserer i rummet, indtil de trækkes via trappen ned i dødsriget. For de levende fører trappen til næste etage, men til gengæld er trappen ikke meget for at lade de levende komme op igen. De lave altre er tiltænkt blodofre.

Magisk aura: Tærsklen til dødsriget

Alle, der er blevet dræbt i hulesystemet, inden for det sidste døgn flokkes uvilligt hertil, hvor de kæmper for at holde sig i de levendes rige, indtil trappen ned i undergrunden får sit greb om dem, og de trækkes ned af trappen under klagende hyl, indtil de forsvinder ind i dødsriget. Rejseselskabet vil således kunne observere de døde opholde sig i rummet som ånder, og de kan snakke med dem. De døde kan forlænge deres ophold i rummet med 10 minutter pr. livspoint i form af frisk blod, som ofres til dem – og det gør de døde villige til at tale.

Trappen ned

Templets trappe er udformet som nedgangen til dødsriget. På begge sider af trapper er smukke trappegelændere udformet, som sorgrige sjæle, der vrider og slynger sig, klamrende sig til livet, mens de trækkes ned i undergrunden af dæmoniske dødnings.

At gå op af trappen: Trappen er fortryllet, og kun modvilligt vil den lade de levende gå op ad sig (ned er intet problem). Trappens skulpturer af dæmoniske dødnings, synes på spøgelsesagtig vis at gribe ud efter de levendes livskraft, som bliver fastholdt, mens de levende træder op af trappen. For hvert trin et levende væsen tager op af trappen, mister de 4 livspoint. Der er 12 trin.

- Levende kan forsøge at modstå dødnings greb med et Resistens (viljestyrke) 4, og for hver 4 point, der rulles på terningen, kan effekten af et trin ignoreres.
- Levende kan ofre andres blod for at få fri passage op af trappen (der skal ofres 48 livspoint/et helt liv) for at få passage.

Hvis en person kommer op af trappen, og vedkommende ikke er helt død, vil dødningsene tabes deres greb om den levende, hvis livskraft straks vender tilbage, og de tabte livspoint returneres.

#K6 Dødekongens laboratorium

Arbejdsborde og -bænke i sort marmor, blankpoleret og glimtende, står rundt om i rummet. På væggene er hylde, og rad på rad står sorte flasker, og forseglede med røde laksegl. Der er nok 30 eller flere flasker.

Dødekongens laboratorium indeholder destillerede grusomheder. I hver af flaskerne er en destilleret sjæl, som nu er en tykflydende let sølvagtig væske, der når den hældes, rummer et

ansigt, der strækkes og forlænges i takt med at væsken flyder dovent, og ansigtet skriger et tavst skrig i langstrakt pinsel.

Trylledrik: Destillerede sjæle (33 flasker).

#K7 Dødekongens gemak

Rummets vægge er bare, gulvet ryddet, og kammeret ser helt tomt ud.

I det øjeblik rejseselskabet går ind i rummet:

Frem af intetheden springer røde vægpaneler dekoreret med gulvtråd. Op gennem gulvet rejser sig en imponerende himmelseng klædt i dyre stoffer, og rundt om springer møbler spring. Smukke træstole og fornemme borde, vaser med blomster, duge og anden nips på bordene dukker op.

Dette er alt sammen illusioner af kammerets indretning fra den tid, hvor dødekongen endnu var levende. Siden dødekongen afgav sin livskraft, har han ikke haft brug for tingene, og fik dem erstattet med illusioner, som ikke krævede at blive gjort rene eller støvet af. Illusionerne er harmløse, og de forsvinder, når rummet forlades.

#K8 Dødekongens murale

Luften er kølig i rummet. Væggene er hvidkalkede, og der er malet på den ene væg et kæmpestort, dystert motiv i blå, sorte og mørke nuancer, som dominerer hele rummet. Billedet synes at fortælle historien om død og undergang, og hvorledes mørke kræfter opsluger lyset og livet.

Udover vægmaleriet er rummet tomt.

Muralen fortæller om Dødekongen, og hvorledes han drog i levende live til dødsriget og her gav sin livskraft i pant for evigt liv blandt de levende. Billedet fortæller også, at dødekongen har sat sig for mål at bryde barrieren til dødens rige for at lade dødsriget opsluge de levendes rige, så dødekongen kan regere til evig tid. Til det mål har

dødekongen bygget en trappe, der fører ned i dødsriget, og trappen tillader de levende at gå ned af trappen, men de levende, som forsøger at gå op af trappen bliver grebet af dødsrigets vogtere.

#K9 Krystallen og skyggerne

Et sælsomt syn præger dette kammer. I loftet hænger en stor, smuk krystal, måske 30cm i længde og 15cm i bredde, i en gylden metalkæde og den glimter gyldent og sort af trolddom!

Rundt på væggene er silhouetter af bizarre væsner. Der er mange siluetter, og flere steder er de så tæt, så det ligner, at der rundt i rummet er en stor skare af væsner med mærkelige træk for generelt ligner de humanoider - mennesker, elvere, trolde - men deres kroppe er vanskabte, flossede og udstyret med tentakler!

I dette kammer forsøgte Dødekongen at adskille sjæle fra kroppe ved at kraftigt magisk lys fra krystallen, som lyser gennem levende væv og kaster sjælens skygge op på væggen, hvor den brænder fast. Silhouetterne på væggene er skygger af væsners sjæle brændt fast på væggen.

Krystallen "Sjælebrænder": Krystallen hænger 4m oppe i en ½m lang guld kæde. Den udstråler nekrotisk trolldom. Krystallen er stadig aktiv, og når levende væsener træder ind i rummet, begynder den at lade op. Efter 5 minutter udsender den et kraftigt hvidt skær, som blænder alle i rummet uanset om de har lukkede øjne eller vender ryggen til. Efter 1 minuts tid fås synet igen, og der er nu kommet flere skygge til på væggen.

Krystallens evne er bundet til kæden og til rummet. Fjernes den herfra, forsvinder dens magiske kraft.

Sjæleskyggerne: Væsners sjæle er ikke helt magen til de kroppe, der hylder dem, og når krystallen kaster sit lys på dem, og brænder en skygge af dem fast på væggen, bliver det i den form, som

sjælen har, formet af væsnets natur, samt dets gode og onde gerninger. Der er blevet brændt utallige skygger fast på væggen, hvorfor det nu ligner en stor skare af væsner.

Sjæleskyggerne begærer frisk blod, da det giver dem en kortvarig oplevelse af liv. Skænkes de blod eller stænkes det på dem, springer de til live og river sig fri af væggen for at få mere. En sjæleskygge angriber, indtil der ligger et offer, hvis blod de kan mæske sig i. Da standser de deres angreb og mæsker sig i blodet.

Scene: Orkernes baghold og skyggerne springer til live

- denne scene er alene til formål at få aktiveret rummet, hvis det passer ind i forløbet at få set mere til sjæleskyggerne.

En gruppe orker (**antal karakterer x2**) sniger sig ind på heltene, mens de undersøger rummet for at lave et bagholdsangreb (Orkernes snige-værdi er 15), og hvis heltene ikke når at opdage dem, overraskes heltene, og orkerne får enten en bonusrunde til at angribe i, eller de får *fordel* i første runde på deres angreb.

I netop denne kamp sprøjter blodet, og hver gang der såres eller fældes en person, sprøjter blod, så det rammer væggen (inden for rimelighedens grænser; det kan evt. undgås ved at være forsigtig og få *ulempe* på angrebet).

Blodet får sjæleskyggerne til at springe til live, og de kommer ud og angriber alle, både orker og helte. Beskriv dramatisk, hvorledes orkerne kæmper mod skyggerne, men forgæves, og en efter falder de i kampen mod sjæleskyggerne, som straks grådigt kaster sig over ligenes blod, mens det kølnes af. Når først orkerne er døde, og sjæleskyggerne mæsker sig i deres blod, kan heltene flygte fra rummet og evt. overvinde deres modstandere.

Tredje niveau

Kolde grotter og kældre

Kælderområdet og dele af grotteområdet er koldt (G4, K5-7), og temperaturen falder til omkring frysepunktet. Rejseselskabet kan se deres ånde, og de kan mærke kulden trænge sig på. Hvis de er i længere tid i området uden ekstra tøj eller anden beskyttelse, begynder de at fryse og skælve (*ulempe* på fysiske aktiviteter, så længe de er kolde).

#G1 Grotten ved trappen med den døende hobgoblin

På gulvet lænende sig op af væggen sidder en hobgoblin og holder sig for maven, som er flænset op, og indvoldene truer med at vælte ud. Hobgoblingen har ingen tidsfornemmelse, men mener at have siddet der længe alene i mørket, mens rovdyr pusler i mørket og venter på at livet ebber ud.

Hobgoblingen er ankommet med en flok hobgobliner for at ære Dødekongen i dennes tempel, men vil ikke frivilligt give disse oplysninger. Hobgoblingen blev dødeligt såret, da den forsøgte at stjæle fra svartedværgene.

Hobgoblingen har desuden ret i at kunne høre, at der venter den i rovdyr i mørket, da **1 Jernflæns** har sneget sig ind i grotten og nu skjuler sig oppe under loftet. Hvis den tror, den bliver snydt for sit måltid, vil den forsøge at skræmme heltene bort, men vil selv flygte, hvis de står fast.

#G2 Grotten med ligene

Væggene er mørke og beskidte i grotten. Det er indtørret blod, og ved foden af væggen ligger to gobliner og en ork. Alle har de fået smadret deres ansigter, som om de med stor kraft har fået hamret deres ansigter ind i klippen. Ligene synes at have ligget der en god tid, men der er ingen tegn på at rovdyr eller ådselsædere har ædt af dem.

- de to gobliner og orken har stadig deres udstyr på sig. Der er 3t6 sølvstykker på dem i alt.

#G3 Drypstenshulerne

Der er megen fugt i denne hule, gulvet og væggene glinser af fugt, og en konstant dryppen kan høres. Flotte drypsten rejser sig fra gulvet, og de rager faretruende ned fra loftet.

Dødningen i stenene: et bizart syn venter et stykke inde. Et ældgammelt skelet har ligget i hulerne i mere end tusind år, og der er vokset en drypsten op over den. Skelettets nederste halvdel er fanget under stenen, og kun den øverste del rager frem.

At skelettet stadig er intakt, skyldes at det er i live. Nekrotiske kræfter driver skelettet, og kommer nogen det nær, springer det til live, og med skarpe knokkelfingre forsøger det at angribe (*fordel* på overraskelsesangreb; skelettet kan ikke flytte sig, og det kan undgås uden vanskeligheder, når man først ved, det er i live). Der er tale om **1 Nekrotisk skelet**.

#G4 Grottegravene

Klipperne i disse gange er mørkere end andre steder, de er grå og farveløse, og de bliver stadigt mørkere. Luften er blevet køligere, og I kan se jeres ånde som dampskyer. Stadigt flere indhakk dukker op i begge sider af gangen, og hvert af indhakkene ligner mere og mere en niche.

[længere fremme]

Konturerne af nicherne er tydeligere, og i bunden af dem, lænende sig op af væggen, synes konturerne af skeletter skabt af sten langsomt at blive tydeligere niche for niche.

I de to sidste passager er der nicher i væggene på samme måde som i **rum #K5**, og sammenligner man de to strækninger, ser det ud som om klippen er i live, og at den gradvist tager form efter

gangene i rum #K5. Nicherne er ujævne, men des tættere på bunden af gangene, man kommer, desto dybere og mere markante bliver det. Om de engang var ved at blive hugget til, eller om klippen er levende og langsomt tager form er ikke til at sige.

I skjul i bunden af gangen gemmer **6 hobgobliner** sig. De gemmer sig i nicherne og venter på, at heltene er inden for rækkevidde af deres buer og kastevåben, inden de springer frem og beskyder heltene. De seks hobgobliner anføres af en lejemorder hobgoblin, som er gået i forvejen, og derfor befinder sig på den anden side af døren i næste rum (se rum #K5).

#K5 Dødekongens beskyttere

Luften er kold og klam. I kan se jeres ånde som store dampskyer, og I kan mærke kulden trænge sig på. Stenvæggene er sorte og farveløse, og det er som om at selv stenvæggene hernede er berøvet liv.

Området består af gange, og overalt i gangene er der nicher, som på afstand ligner sorte, gabende huller. Når man ser nærmere efter, ser det ud som om, at et skelet i panser og plade står vagt i

nichen, men da I kommer tættere på, ser I det er en statue af et skelet.

- OBS: Ved efterfølgende kig i nicherne bemærker heltene, at skeletstatuerne kan fordeles i tre kategorier (se nedenfor), og stemningsbeskrivelsen nævner alene skeletstatuerne.

Nicherne: Gangene er fyldt med dybe, skyggefulde nicher, og i hver af dem er der en enten en stenstatue af en skeletkriger i panser og plade, eller et forstenet skelet med panser og plade, eller der en stenkiste med et låg udformet som en skeletkriger i panser og plade. Uden god belysning og på bare lidt afstand, er det vanskeligt med sikkerhed at skelne de tre typer skeletkrigere fra hinanden (sanse-tjek 10; automatisk succes stående ved nichen).

Skeletterne: Rul 1t6 for den enkelte niche på tabellen nedenfor.

Hobgoblin-lejemorderen: Nede ved døren til grotterne (se rum #G4) gemmer sig en hobgoblin-lejemorder, som står rede til at hjælpe sine hobgoblin-krigere, der ligger i baghold i grottegangen. Hører lejemorderen støj i gangene,

1t6	Hvad nichen gemmer	Beskrivelse
1-2	Stenstatue af skelet	Dybt i statuens hulninger glimter et par krystaller. Begge er fortryllede og farlige at tage ud, da de i så aktiverer en magisk effekt. <i>Krystallen i højre øje</i> anbringer et falsk minde om at dø en rædselsfuld død ved at rådne levende op på et par minutter. Mindet er så virkeligt, at ofret ikke kan se det som falsk, og vedkommende falder bevidstløs om, hvis ikke et Resistens (mental) 12 klares. Ofret vågner efter en ½ time eller hvis vækket af andre. <i>Krystallen i venstre øje</i> æder et minde, hvis den fjernes. Resistens (trolddom) 12 for at modstå, og fejler det, skal spilleren fortælle, hvilket minde karakteren mister. Mindet gives igen, hvis krystallen ødelægges. Krystallen er 3 guld værd.
3-4	Forstenet skelet	Det forstenede skelet er iført en gammel pladerustning, men der sidder et par levende øjne i skelettet, og de følger folks gang. Berøres skelettet, falder det sammen i en dyng af ødelagte knogler og forvitret rustning. Øjnene udslukkes, og rådner bort på et øjeblik, mens en ånd forlader skelettet og forsvinder. <i>Skelettet er forbandet, og den oprindelige ånd er bundet til sit skelet i form af de levende øjne, og alt hvad ånden begærer er at blive sat fri, men alt hvad den kan er at stirre fra de to øjenæbler.</i>
5-6	Kistelåg med skelet	Inde bag kistelåget er et mumificeret lig. I dets øjne er anbragt røde ædelsten (10 guld stykket). Hvis liget antastes eller ædelstene forsøges taget, springet liget straks til live og angriber (1 dødning).

advares krigerne, som da vil stå klar til at myldre gennem døren og angribe heltene. Hobgoblin lejemorderen har en dosis **tryllepulver** (flammepulver).

Nichen med den hemmelige dør: Bag en stenstatue formet som skelet i panser og plade er i væggen en skjult dør. Døren falder i et med væggen, og den kræver et eftersøgningstjek 14 for at finde.

Når døren findes, findes også en anordning til at åbne den. En lille lem i væggen åbner sig, og bag lemmen et dybt, smalt hul, som ender i et håndtag. Man skal stikke armen helt ind og dreje et håndtag, som både åbner den skjulte dør og som låser døråbnerens arm fast, og derefter langsomt borer en kniv ned i armen. Så længe døren til kammeret er åben, er personen låst fast, og hver runde tager personen 1t6 i skade; heltene skal balancere mellem at holde døren til skatkammeret åben og lade en af dem sidde fast i låsen og miste livspoint.

#K6 Dødekongens skatkammer

OBS. En skjult dør leder ind i til skatkammeret, se foregående rumbeskrivelse.

Et prægtigt men koldt syn venter jer her. En kæmpe dyng af mønter ligger midt på gulvet, og herfra blinker guld og sølv i skæret fra jeres lygter/fakler. På den modsatte side af jer og dyngen står en tronstol beklædt med gamle, hvid pelsskind, der synes helt frosne i de kolde rum, og våben af forskellig art læner sig op af tronen, der står et sværd, et spyd, et skjold, og en stav. Langs bagvæggen står seks sokler af omtrent en meters højde, og fra hver af dem blinker et sølvsmykke koldt i skæret fra lyset. Vægge, gulve og lofter er komplet sorte, og synes ligefrem at suge lyset til sig.

Skat: Dyngen af guld- og sølvmønter

Der ligger 400 guldmønter og 3000 sølvmønter blandet sammen. Sølvmønterne er irrede. Mønterne er alle præget med fremmede skrifttegn og billedet af en mand, der må være en regent af en art (det er milenianske mønter præget med forskellige kejseres motiv; Kejser Tyrrenios, Kejser Cleon II, Kejser Paelemom, Kejser Demotus III).

Skat: Tronstolen med våben

Der er otte skind på tronstolen (af 20 sølv stykket), og op af tronstolen læner sig fire magiske skatte.

- *Trækløver*
- *Rustungs skjold*
- *Frostens sorte sværd*
- *Kraniestaven*

Fælde: Tronstolens sjæleraner

Under skindene på tronstolen skjuler sig en fortryllet, knaldrød krystal. Krystallen frigøres nærmest ved et tilfælde, samler man en af de fire magiske skatte eller skindene op, da skindene glider fra tronstolen og blotlægger krystallen.

Røres krystallen, trækker den ofrets sjæl ud af kroppen. Som et tåget spørgsmål trækkes sjælen ud af kroppen og ind i krystallen. Effekten kan modstås med Resistens 16 (nekromanti), og er det en succes, kan sjælen rive sig fri af krystallen efter et halvt minuts kamp og ende tilbage i sin krop. Hvis det fejler, er sjælen fanget i krystallen. Ser man godt efter, kan man se sjælen fanget, og der vil den være 1 time pr. karismapoint, hvorefter sjælen går i opløsning, og krystallen er klar til at fange en ny sjæl. Krystallen er en forbandet magisk ting, og forbandede magiske ting modarbejder altid at blive anvendt – så krystallen vil være farlig for heltene at forsøge at bruge som

våben mod andre, da den altid vil forsøge at komme til at ramme dem.

Den sjælløse krop lever videre, men den er uden menneskelig empati. Den har automatisk karisma 10, og den kan ikke hele sine skader længere. Fremover kan kroppen kun hele skader på magisk vis (via trylledrikke og -pulvere og via Bringe balance).

Skat: Soklerne med smykker

Der er seks sokler i alt rundt om i rummet, og på hver af dem er et pragtfuldt smykke. Smykkerne er halssmykker, tiaraer og lignende, som gør sig godt på konger og dronninger. De er af sølv og platin (100 guld stykket), og der hviler en forbandelse på dem.

Fælde: Aldersforbandelsen på smykkerne

Hvert smykke ælder vedkommende, der samler dem op, med 10 år. Effekten kan modstås med et Resistens (nekromanti) 20, men effekten kan ikke omgøres. For hver 10 år over 50 år, mister mennesker, halvinger og halvorker 1 point fra styrke, udholdenhed og behændighed. Dværge og elvere bliver så gamle, at de 10 år pr. smykke ikke påvirker dem. Ældningseffekten sker kun første gang smykket samles op.

#K7 Dødekongens gravkammer

Temperaturen falder drastisk i dette lokale, hvor vægge og gulve er belagt med et tyndt lag is. Frosten hænger skarpt i rummet, og metalrustninger bliver isnende kolde. Mørket præger rummet, det klæber sig til de sorte, blanke vægge, som er dekoreret med smukke sølvmonstre indlagt i væggene.

To sorte kandelabre, omkring 2m høje, oplyser rummet med hvide stearinlys med blå flammer, som kaster et koldt skær over hele gravkammeret.

I midten af rummet står en marmorsort sarkofag med blanke, glatte sider.

Dødekongen

- Forsvar 10; Tærskel 18; Sår 16; Resistens 15 (trolddom 19); Morale 17

Angreb:

Dødekongen kan foretage to forskellige angreb hver runde.

Dødens kolde greb – dødekongen kan med sit isnende, spørgelsesagtige greb fylde ofret med dødens kulde. Angrebet kan bruges både i nærkamp og på afstand, men på afstand er skaden mindre. Dødekongen griber ud efter sit offer. Angreb+10; skade 1t12 (fysisk berøring) eller 1t8 (op til 5m væk).

Det kolde blik – med sit livsløse blik kan dødekongen fylde en fjende med en lammende frygt. Rækkevidde 5m, og der skal være øjenkontakt (en modstander kan undgå dette, men har *ulempe* på sine angreb). Modstanderen skal klare Resistens (nekromanti) 17 eller blive fyldt med rædsel. Hvis der rulles en ren 1'er på terningkastet, dør ofret af frygt. Hvis tjekket fejler med 10 eller mere, flygter ofret i panik i 1t4 runder, mens frygtens kulde gør 2t10 i skade. Hvis tjekket fejler med 9 eller mindre, lammes ofret af frygt og kan ikke røre sig i 1t2 runder.

En storm af frost og død – En isstorm, hvor hvert iskrystal er sort af ulivskraft, vælder frem med dødekongen (som er upåvirket) i centrum og rækker 3m ud. Alle i isstormen skal klare Resistens (undvige) 14 for at nå at kaste sig til siden. Fejler de, påvirkes de af ulivsfrosten, og skal klare et Resistens (nekromantik, kulde) 14. Hvis det er succesfuldt, mister de 1t10 livspoint, og fejles det, mistes 1t10 livspoint og alt metal bliver isnende dødsdødt og æder livspoint fra sin bærer (1t8 for

rustning og 1t4 for våben) i begyndelsen af hver runde i 1t3+3 runder.

Flygtige minder forgår – Dødekongen kan trække minder ud af sine ofre. Med et greb ud mod ofret, trækkes minder som en tåget sky ud af sindet, og mindet er for evigt tabt. Rækkevidden er 1½m, og ofret skal klare et Resistens (mental) 14. Hvis det fejler, trækkes et minde ud af ofret - bed spilleren fortælle eller beskrive det minde, som går tabt – og karakteren mister 100 eventyrpoint!

Ondskabens kald – Dødekongen kan udsende et mentalt kald, der får alle onde væsner i hans nærvær falde på knæ og bøje nakken i ærefrygt, indtil Dødekongen lader dem gå. Væsnerne kan modstå med et Resistens (nekromanti, frygt) 22. Hvis nogen i rejseselskabet identificerer sig med at være onde eller amoralske, påvirkes de af effekten og skal klare et Resistens-tjek.

Forsvar:

Kropsløs udød – dødekongen er ikke levende og har en spøgelsesagtig krop, og effekter, der påvirker levende, er dødekongen immun over for. Dødekongen kan dog fortsat angribes med fysiske våben.

Livskulde – en dødens kulde emmer ud fra dødekongen, og alle, der er i nærkontakt eller nærkamp med dødekongen, mister hver runde 1t6 livspoint.

Særligt:

At forhandle med Dødekongen: Dødekongen frygter ikke heltene, og han har derfor ikke travlt med at slå dem ihjel. Dødekongen er begærlig efter at vide, hvad der er sket, siden han blev lagt i sin grav, og han længes efter sin egen tidsalder, så han kan distraheres med historier om fordums storhed. Fortælles han historier om fortiden

(sande som opdigtede), vil han standse op og lytte.

- lad spillerne fortælle historier eller beskrive de historier, de fortæller, og derefter lave et parlay-tjek 14 for at se, om Dødekongen lader sig distrahere. Den distraherede dødekonge vil have sit fokus på fortælleren/fortællerne, og andre som ikke truer ham, vil han ikke bemærke (de kan stikke af, skjule sig, helbrede sår etc.).

Dødekongen og blod: Blod påvirker dødekongen på flere måder. Dødekongen begærer blod for dets varme, og blod vil give Dødekongen give adgang til de levendes verden igen, da han er fanget mellem livets og dødens verden.

- **Distraheres af blod:** Frisk blod vil derfor distrahere Dødekongen, som vil stræbe efter det og slikke det i sig med sin lange spøgelsestunge - og han vil lade folk flygte, mens han labber sit offers blod i sig.
- Heltene kan også forsøge at holde ham fokuseret på f.eks. en kniv dryppende af friskt blod (karisma-tjek 14; med succes vil Dødekongen have *ulempe* på sine angreb)
- **Kropsliggøres af blod:** Frisk blod vil rive kongen ind i de levendes verden for nogle timer eller dage alt efter mængden, og hvis han får lappet blod i sig, vil han have fysisk form og være lettere at angribe: Forsvar 8; Tærskel 12.
- **Brændes af blod:** Frisk blod stænket på ham i sin ulegemlige tilstand, vil med sin livskraft brænde ham. For hver 1t4 livspoint i blod som heltene stænker over ham, vil han tage 1t10 i skade, og hvis skaden er 7+, vil han også have *ulempe* på angreb næste runde fra smerten.

Appendiks: Monstre

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 modstandre 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.

Hobgoblin

Højere og mere fæl at se på end en goblin, de ondsindede hobgobliner ynder at håne og ydmyge deres ofre, og de tager gerne fanger og slaver for alene at kunne pine disse i længere tid.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Angreb: kortsværd+2; Skade 1t6+1; Resistens 12; Morale 12.

Hobgoblin snigmorder

Mere fæl end andre hobgobliner og mere dødbringende. Hobgoblin snigmordere er trænet i at dræbe stille og langsomt.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 3; Angreb: daggert+4; skade 1t4+2+gift; Resistens 13; Morale 12.

Gift: Ofret skal klare et Resistens (gift) 10 eller begynde at forbløde og miste 1t6 livspoint hver runde, indtil død eller såret er helet (Første hjælp 10; *Bringe balance* eller tilsvarende helbredelse)

Snigangreb: Hvis hobgoblin snigmorderen angriber uset, har den *fordel* på sit angreb, og skaden er 2t4+2+gift.

Listig: +4 bonus på at snige og skjule sig.

Langsom dræber: I stedet for et almindeligt angreb eller et snigangreb, kan hobgoblin snigmorderen lave sit specialangreb; daggert+6; skade 1t2+gift+smertefyldt snit (ofret har *ulempe* de næste 2t4 runder fra smertefyldt snit).

Ogre

Kæmpestore og grimme, en gullig hud og en fæl ånde, der får smådyr til at segne omkuld. Grådig og næsten altid i dårligt humør.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Tykhudet: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Træstamme+6; Skade 1t10+4.

Orker

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

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

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

Svartedværg

Svartedværg er en dværgeklan, der i fordums tid blev stødt ud af dværge-samfundet for deres omgang med onde væsener. Svartedværg er som alle andre dværge fantastiske bygmestre, og de har en forkærlighed for jordens under, og ligesom almindelige dværge ynder de at fremelske jordens skatte ved at enten at bygge prægtige haller og tidsløse monumenter eller ved at fremme krystaller, metalårer og mineralvener, så de står smukt og beundringsværdigt. Deres omgang med onde væsener har smittet af på deres eget livssyn, og trods deres kærlighed til jorden, er de små onskabsfulde bæster, som bruger feje tricks, kæmper beskidt og gerne uærligt.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.

Dværgenatur - svartedværg har som alle dværge en naturlig resistens over for trolddom og lignende. De kan desuden let afkode grotter og huler, som de udforsker.

Kranieinsekt

Kranieinsekter er blanksorte insekter på højde med mennesker, og med en krop, der minder meget om en natsort kakerlak på toppen af hvis krop sidder et kranie. Om det er naturens lune eller perverteret trolddom er ikke til at sige, men de tomme øjne er ofte det sidste udforskere ser, inden kranieinsektet skyder sine kæber frem og kvaser sit offer.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12; Morale 17; Angreb: kvasende kæber+7; skade 2t10+kvas

Kvas: kranieinsektet skyder sine kindbakker frem lukker dem med et voldsomt smæld, der knuser hvad, de fanger. Modstanderens rustning tager 1 point i skade (dvs. den mister et forsvarspoint).

Fremskudte kindbakker: Hvis kranieinsektet rammer forbi sin modstander med 4 eller mindre, rammer de fremskudte kæber i stedet modstanderens våben eller rustning. Hvis udstyret ikke er magisk, ødelægges enten våbnet eller rustning mister 1t4 forsvarspoint. Når rustningen +0 forsvar, er den helt smadret.

Natsluger

Natslugere er sære væsner, og ingen ved rigtigt, hvorfra deres navn kommer, men alle er enige om, at det er passende navn for den grållilla ådselsæder, der er forestiller en pelsløs tiger, slimet masse, hvis musklers bevægelse får kroppen til at skulpe og bølge. Fra den slimede krop skyder en blanding af muskelmasse og slim frem som en fangarm, som snor sig om sine ofre og lader hastigt størknende slim glide ud over ofret, så natslugeren i ro og mag kan suge marven ud af sit endnu levende offer. Natslugere ynder at holde deres ofre i

live, mens de flækker lemmer op for at suge først marven ud af knoglerne, og derefter langsomt opløse knoglerne efterladende en knogleløs krop til smertefuldt, langsomt at blive kvalt i sin egen kropsvægt.

- Forsvar 12; Tærskel 10; sår 3; Resistens 12 (syre 17); Morale 9; Angreb: 2 slimede fangarme+5; skade 1t6+størknende slim

Størknende slim: Hver gang en modstander rammes af slimen, mister modstanderen midlertidigt 1t6 behændighedspoint fra den størknende slim. Hvis modstanderen lander på 0 behændighedspoint, er ofret fanget i en hård skal af størknet slim, og natslugeren forsøger at stikke af med sit offer, så den henover de næste par dage kan fortære det i fred og ro.

Den størknede slim kan bankes af af andre (styrketjek 8 for at banke 1t4 point af; dvs. ofret får 1t4 behændighedspoint igen).

Jernflænsere

Navnet kommer fra væsnet jernhårde panser og fra de sylespidse pigge, som vokser ud gennem dens 1½m lange tunge, som den bruger til at flå huden op på sine ofre med. Jernflænsere er på størrelse med en stor hund, men der ophører lighederne, for deres kroppe består af lag på lag hårde panserplader, der glinser fugtigt rød-sort i falkernes skær. Ud fra kroppens sider stikker tre par arme, der ender i krumme kløer, og hovedet ligner et levendegjort mareridsmonster, hvor den piggede tunge snor om det slimede gab.

- Forsvar 18; Tærskel 13; Sår 2; Resistens 12 (fysisk 18); Morale 13; Angreb: 2 kløer+5; Skade 1t6; tungeangreb+8; skade 1t12

Den flænsende tunge:

Tentakkelbæst

Dette væsen er en knude af tentakler og fangarme, som snor sig om et tandløst gab med voldsomt skarpe kæber. Bæstet er ikke meget mere end fangarme som vrider sig om en mavesæk udstyret med skarpe kæber, der kan klippe sit bytte i to. Tentakkelbæster skyr lys og ynder at skjule sig i mørke kroge gerne under loftet eller i skakter. Med sine mange fangarme kan tentakkelbæstet svinge eller kravle af sted, mens den strækker op til seks af sine arme fire meter ud for at fange ofre.

- Forsvar 13; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 14; Morale 14 (mod lys 9); Angreb: 6 Fangarme+4; Skade 1t6+1+greb

Greb: Fangarmen vikler sig automatisk om sit offer, der kan komme fri med et tjek 11. Hvis to fangarme får fat, trækker de ofret hen til kæberne.

Kæberne: et offer fastholdt af to fangarme trækkes hen til gabet, hvor de skarpe kæber forsøger at bide ofret i småstykker: angreb+6; skade 1t12+klip - hvis skaden er 7 eller mere, bider kæberne en arm eller et ben over (hvis skaden er nok til at bringe ofret til 0 eller færre livspoint, er det torso, der klippes over, eller hovedet, der bides af).

Skyr lys: Tentakkelbæster bryder sig ikke om kraftigt lys, og de har *ulempe*, hvis de skal agere i sollys.

Ådselsluser

Ådselsluser er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udsende, insektagtigt hoved, der ender 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 ådselsluskeren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.

Dødning

Et levende kadaver, der hungrer efter livskraften i de levende. Huden er ligbleg og en stank af råd står omkring dem. Kødet er så småt begyndt at rådne, men deres ulevende tilstand forhindrer kødet i at gå frit i forrådnelse, men skader og sår efterlader stadig større huller i det rådne kød. Dødninge skyr solen, og ses kun uvilligt i solen. Dødninge er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Klør+2; Skade 1t6

Skyr solen: Dødninge har *ulempe*, når de opholder sig i sollys.

Nekrotisk skelet

Et nekrotisk skelet er knogler, der er sprunget til live drevet af nekrotisk energi, og den nekrotiske energi stræber efter livskraften i levende væsner. Nekrotiske skeletter er tankeløse dynger af knogler, der alene er drevet frem i begæret efter livet. Knoglerne har et vagt lilla misfarvning, som stammer fra den megen nekrotiske kraft, der strømmer gennem dem.

- Forsvar 10; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 14; Morale 19; Angreb: knokkelhånd+5; Skade 1t8+dræne livskraft

Dræne livskraft: Nekrotiske skeletter dræner 5 livspoint fra deres ofre, når de rører ved dem, og hver gang 10 livspoint drænes, får skelettet et ekstra sår (højst 10 sår).

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

Nekromantikere: Energien i et nekrotisk skelet kan bruges af nekromantikere. Med et succesfuldt magi-tjek mod 15, kan energien af et nekrotisk skelet trækkes ud med 1 sår i runden. Nekromantikerens skal koncentrere sig for at opretholde udtrækningen af energien. For hvert sår trukket ud af det nekrotiske skelet, får nekromantikerens 10 midlertidige livspoint, og ved at betale 5 midlertidige livspoint kan nekromantikerens aktivere en af sine fire trolddomsevner uden at det tæller som en anvendelse. De midlertidige livspoint holder i tre timer eller indtil spenderet.

Appendiks: Magiske skatte

Frostens sorte sværd

Klingen er kulsort, og den er kold at røre ved. Der danner sig løbende rimfrost på klingen. Ifølge legenderne er sværdet smedet af frostkæmper så højt mod nord, at solens skær ikke falder over landene, som er evigt underlagt frost og tåge. I dette land findes is så hård som stål, som kæmperne smeder våben og rustninger af.

Sort snestorm: Ud fra klingen hvirvler en storm af sorte iskrystaller, som påvirker et område på tre meter fra klingen, som påvirker alle på nær klingens bruger. Krystallerne river og flår blotlagte metaller i stykker. Alle metalvåben og metalrustninger i området tager 1t6 i skade. Skaden reducerer rustningernes forsvar (ved 0 er rustningen ødelagt), og våbnene har skaden som negativ værdi (f.eks. snestormen skader med 4 point, og metalvåben gør nu -4 i skade; min. 0 skade)(hvis skaden matcher våbnets maks skade, er våbnet ødelagt, f.eks. ved 4 point skade er daggert (1t4) ødelagt). Den sorte snestorm kan aktiveres en gang om dagen, og effekten kan undgås ved et succesfuldt resistens (undvige) 11.

På en *ekstrem succes* (19-20) kan effekten *sort kulde* vælges. **Sort kulde:** sorte iskrystaller danner sig i ofrets sår, og ofret begynder at fryse voldsomt, indtil såret er rensat. Ofret skal klare et resistens (udholdenhed) 10-tjek eller skælve af kulde og have *ulempe* på sine angreb resten af kampen eller indtil såret er rensat.

Kraniestaven

En sort stav, der ender i et forsvovet kranie med øjne af røde ædelsten. Kraniestaven emmer af kold ondskab, og i hænderne på levende væsner er den isnende kold.

Det onde øje: Staven kan kaste det onde øje på levende væsner. De røde krystaløjne gløder kraftigt og et rødt lys strømmer ud fra dem, som oplyser et kegleformet område, der er 5m langt og 3m bredt. Så længe det røde lys falder på væsnerne, svækkes de, og deres angrebs effekt mindskes: skade skal rulles to gange, og den laveste vælges. Effekten kan forsøges undgået med et resistens (undvige) 10-tjek.

Stavens kulde: I hænderne på levende væsner gør staven hver runde 1t4 point i kuldeskade.

Rustungs skjold

Øboeren Rustung fra Minrothad smedede dette skjold i en gløderne fra en døende vulkan, som havde fortæret hans hjemlandsby. Skjoldet er berygtet for sin evne til at blusse op. Skjoldet er et metalskjold (+2 forsvar).

Blusse: Med et skarpt ord blusser forsiden af skjoldet pludselig op, og en flammetunge slår ud fra skjoldet. Effekten kan aktiveres, når en modstander fejler et angreb mod skjoldbæreren. Angreb: flammetunge+6; skade 1t8+1. Skjoldet kan aktiveres tre gange om dagen.

Gløde: skjoldet kan sættes til at gløde. Metallet bliver varmere og et lunt skær udspringer fra det. Skjoldet bliver aldrig så varmt, at det brænder, men den lune varme og det varme lysskær er behageligt, og det kan holde en opdagelsesrejsende varm på en kold nat. **Gløde** giver desuden +2 resistensbonus mod magiske kuldeangreb.

Spyddet Trækløver

Trækløver er et spyd af sten og metal, som blev smedet af en svartedværg som hævn over en skovelvers fornærmelser.

Trækløver: En gang om dagen kan spyddet hamres ned gennem en træstamme og flække den fuldstændigt. Effekten kan også bruges på større ting bygget af træ som kister og døre. Magiske træting skal overvindes med et angreb mod forsvar 14 eller tingens egen forsvarsværdi. Trævæsner er ikke påvirkede af effekten.

Splitter: Trækløver kan udsende vibrationer, når den holdes oppe i luften af sin ejer, som påvirker alle missil- og kastevåben af træ, der kommer inden for tre meter af trækløver. Inden for området splintres alt træet i missil- og kastevåbnene, når de flyver gennem luften, og deres angreb ophæves. Effekten varer så længe spyddet holdes oppe, dog maksimalt 5 runder. Splitter kan aktiveres to gange om dagen.

Ved en *ekstrem succes* (19-20) kan effekten **flække** vælges. **Flække:** Modstanderens ikke-magiske trævåben flækker, og splinterne gør 1t6+1 i skade.

Forhad: Skovens væsner hader våbnet, og enhver, som bærer våbnet, eller er allieret med trækløvers bærer, har -4 på sociale handlinger.

