

Den kidnappede kejserlige ingeniør

Også kendt som: Hvad orkerne holder hemmeligt

Et hulesystem, hvor en flok orker og deres goblinslaver graver efter ruiner, der skal holde en vældig skat, men som skjuler over gammel trolddom og et rædselsfuldt monster.



Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

Anvendelse

Hulesystemet er et, som heltene drager til, da de bliver sendt af sted af kommandant Lucinius for at undsætte en kejserlig ingeniør, hvis ekspedition blev overfaldet for nogen tid siden. Alternativt finder heltene sporet af ekspeditionen, der blev overfaldet, og heltene følger sporene til hulesystemet, eller de kan være på skattejagt i området, da de finder sporene af orkernes udgravning og følger dem til hulerne.

Kommandant Lucinius har tilbudt heltene 25 dukater hver for at bringe ingeniøren sikkert tilbage til fæstningen samt plyndringsretten af hulesystemet til dem, der kommer tilbage. Hvor langt heltene vil udforske stedet, når de først har fundet ingeniøren er op til dem selv.

Rammen

Hulesystemet består af tre områder. De naturlige huler, som orkerne er i gang med at udgrave og som mestendels er beboet af orker og deres allierede, ruinerne, som er dem, der rummer hemmeligheder, som har lokket orkerne til at sætte gang i udgravningen, og så de nederste rum, som gemmer på et skrækeligt monster, som har sovet i århundreder, men nu er ved langsomt at vågne igen.

Orkerne, deres slaver og deres allierede bevæger sig rundt i en grotterne. De har vagter posteret, og de arbejder på at grave sig ned gennem jorden, og der er en del bevægelse i deres huler, da de bevæger sig en hel del rundt i dem. De to andre sektioner ligger uforstyrrede hen.

Baggrund

Engang for længe siden var hulerne et tempel indrettet til at hædre en magtfuld troldmand, der lod sine disciple ære ham som en af De udødelige. Han indrettede sin skole til et tempel, hvor han kunne bade i disciplenes hæder, og han drog deres magiske evner til sig for at forlænge sit liv. Generation efter generation af disciple forlængede hans liv med deres tilbedelse, men langsomt forvandlede han også, og han indrettede en rede dybt under templet til sig selv, hvor hans disciple fortsat kunne ære ham. Men disciplene døde ud, og tiden glemte ham. Han faldt i søvn og har ligget i dvale i mere end tusinde år drømmende ondsindede drømme og selviske tanker, men han er langsomt begyndt at vågne op igen, da skattejægere er dukket op i grotterne omkring hans rede.

Orkerne er anført af høvding Gnishek, og de har fra et orakel fået at vide, at der venter dem umådelige skatte i hulerne. De har derfor sat en ekspedition i gang for at plyndre hulerne, men deres forsøg på at trænge gennem ruinerne slog fejl, og de vil nu i stedet grave sig gennem jorden til skatten.

For at fremme deres udgravning har de taget en kejserlig ingeniør til fange for at denne kan bygge hejseværker og hjælpe dem med at lave stabile mineskakter. Kejserriget frygter at ingeniøren er blevet taget til fange for at lære orkerne at bygge krigsmaskiner og forsvarsværker, og fra kejserrigets side ønsker man ingeniøren undsat.



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. Orkerne har kidnappet ingeniøren, som hævn for erobringen af orkfæstningen, hvor en mægtig orkhøvding blev slået ihjel (næsten sandt; fæstningen er blevet erobret, men kidnappingen er ikke hævn)
2. Pelsjægerne beretter, at orkerne graver efter noget ude i ødemarken. Der er mange steder, hvor de har gravet dybe huller, som om de leder efter noget (mere eller mindre sandt).
3. Der er udbrudt krig mellem kobolder og gobliner. Urteplukkerne påstår, at de flere gange er stødt på slagmarker fyldt med døde kobolder og gobliner (sandt, men ikke relevant)
4. Pelsjægerne påstår, at der er et gigantisk vildsvin i ødemarken, som endnu ingen har fået has på, da den undgår alle fælder, og den har lemlæstet to jægere og dræbt en tredje (sandt)
5. Kommandant Lucinius er nær ven af ingeniøren, og orkerne har kidnappet denne for at kræve en masse løsepenge (falsk).
6. Orkerne kunne ikke have fundet på at kidnappe ingeniøren selv. Der står nogen bag dem, måske Dødekongen, måske ordenen af ligskændere, som er flygtet ud i ødemarken (falsk).

Hulesystemets opbygning

Hulesystemet består af tre områder. Der er grotterne, som orkerne bebor, og som de er i gang med at udgrave. Der er megen aktivitet i området, og der kommer ofte orker og gobliner i gangene. Ruinerne har orkerne haft udforsket, men de har ikke ført de skatte med sig, som orkerne håbede på, og de er for sære og farlige til, at orkerne bevæger sig rundt i dem. Der er relativt fredeligt, men orker kan både flygte ind i området eller forfølge fjender ind i området. Det sidste område er de dybe kældre, hvor den forvandlede troldmand ligger og sover, og her strejfer ingen væsner omkring.

Genbefolkning

Orkerne vil forstærke vagtposter, og de vil sætte arbejdstempoet op, hvis de får muligheden for det. De vil hente forstærkninger fra nærliggende orkbander, og de vil ændre på vagtposternes placeringer. Hver gang heltene stormer stedet, vil orkerne ændre på deres positioner, og får de tiden til det, får de forstærkninger til at opveje deres tab.

De andre dele af hulesystemet vil forblive urørt, da de færreste væsner bryder sig de magiske og de onde kræfter, som skjuler sig dybere nede.

Orker og goblinslaver

Orkerne er grumme herrer, der piner og plager andre væsner, fordi de kan slippe af sted med det. Goblinerne er slaver erobret fra deres stammer eller kidnappet ude i vildmarken, og de lever et kummerligt liv fyldt med frygt for deres onde herrer. Nogle gobliner udviser en bizar loyalitet i håbet om at blive behandlet bedre, mens andre frygter mennesker mere end orker og vil derfor hellere slide for orkerne end omgås menneskene. Andre gobliner forsøger at flygte, når de har muligheden for det, og de ser menneskene som en mulighed for at kunne komme til at flygte.

I de fleste tilfælde betyder det, at hvis heltene konfronterer orkerne, vil goblinerne stikke af eller gemme sig, og de vil kun i få tilfælde deltage i kampen. Karismatiske helte kan måske ligefrem overbevise gobliner om, at de skal hjælpe i kampen mod orkerne, mens eventyrere, der dræber gobliner, som de dræber orker, vil snart opleve, at goblinerne hjælper orkerne.

Omstrejfende væsener

Der er en hel del liv særligt i de huler, hvor orkerne og goblinerne holder til, men af og til strejfer de også omkring i de andre sektioner af hulesystemet (undtagen ved søen og ormen, hvor der ikke er omstrejfende væsener). Tjek hver halve time ved at rulle 1t6. Hvis der rulles 1 eller 2, dukker noget op fra tabellen:

1t6	Ærinde	Hvem og hvor mange – som vil
1	Vildsvin på vildveje	vildsvinet er i sin nysgerrighed faret vild i hulerne - den er sulten
2	Goblin-slaver på arbejde	1t4+2 goblin-slaver med graveudstyr - de vil råbe alarm
3	Goblin-slaver på flugt	1t4+2 goblin-slaver med graveudstyr - de vil ikke råbe alarm
4	Ork-patrulje	1t4+4 orker, der leder efter indtrængere - de vil tage fange
5	Tentakkelbæst	monstret gemmer sig mange steder og tager bytte, hvor det kan - orker og gobliner har rygter om monstret, som de frygter
6	Grotten skælver	det er ikke rystelser, men skælven, som om klippen er i live, og den rør på sig, som når et kæmpe væsen vender og drejer sig - Er grotten i live?

Belønning

Udforskning af området: 75 point pr. rum udforsket (op til 975 point).

Fælder, undere og mysterier	Antal eventyrpoint
Under: Afgrunden i #1	100 point
Under: Den spaltede klippe i #6 og #8 og i en korridor	100 point
Under: Ingeniørens hejseværk i #5	50 point
Mysterie: De sælsomme søjler i #9	100 point
Mysterie/fælde: Den kolde sø i #12	150 point/300 point
Fælde: Slisken i #11	100/200 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

Den første del af hulerne veksler mellem at være naturligt opståede grotter, der skærer sig dybt ind i klipperne, som om en voldsom naturkraft har flækket klippen, mens andre dele er udgravet af orker og gobliner og er dårligt opbyggede minegange, beskidte og rodede og truer med at falde sammen. Et hjørne af hulesystemet er resterne af underjordiske ruiner bygget i en svunden fortid, hvis indbyggere er glemte, og hvis minder er borte. Tavse levn er alt, hvad der er tilbage.

Området uden for hulesystemet

Hulerne ligger i et bakket terræn, der er gennemskåret af flodlejer. Kun i begyndelsen af foråret bruser vand igennem dem, mens resten af året ligger de indtørrede, som årer på jordens overflade. I siden af en høj skrænt er der to grotteåbninger med 20 meter imellem. Der er fodspor efter små og store støvler ved begge indgange, men de fleste er til højre, og de er også friske. Ved begge åbninger er også dyrespor (efter vildsvin), og de fleste af dem er ved venstre åbning, og de er friske.

Når heltene følger sporet af selskabet, der overfaldt ingeniøren og dennes rejsefæller og kidnappede ingeniøren, fører sporene til den højre grotteåbning.

Scene: På vejen ud

Da heltene er på vej ud af hulesystemet dukker en hærdebred og frygtindgydende ork op. Det er orkhøvding Grishek, der har været ude og jage sammen med tre af sine bedste jægere. Heltene står over for **en orkhøvding og tre orker**.

Høvdingen og jægerne ved ikke, hvad der er sket i hulerne, men de ved, at rejseselskabet må have lavet ballade, og som minimum skal der betales skatte for 30 guld, hvis de vil have lov at gå uskadt derfra.

Rum #1 - Grotten med den store grube

Luften er herinde er kølig, og der kommer en mild trækvind herindefra, der får faklerne til at blafre. Forude åbner en afgrund sig, der synes at forsvinde uendeligt ned, og i alle fald længere end jeres lys rækker. Afgrunden fylder næsten hele grotten på nær en smal passage, der løber langs østvæggen. Den smalle passage er omtrent 40cm bred, og der er tydelige spor på passagen af, at andre har gået på den for nyligt.

Afgrunden fortsætter i det uendelige. Den forsvinder ned i mørket, og heltene har ingen mulighed for at fastsætte dens dybde. I det nordvestlige hjørne er en grotteåbning, men den befinder sig så dybt inde i grotten at den ikke er synlig til at begynde med. Ved åbningen er der en **1 ork-vagt** med et alarmhorn. Orken er ikke flittig med sin ensomme vagtpost.

Den smalle passage: Alle, der passerer gangen skal klare et Balance-tjek 8. Hvis det klares, sker der ikke noget. Hvis det fejler med mindre end 4, mister karakteren balancen, men når at gribe fat i kanten. Hvis det fejler med mere end 4, mister karakteren noget ikke-magisk udstyr (et våben i hånden; nogle småting, der rasler ud af rygsækken). Hvis der rulles en naturlig 1'er, styrter karakteren i afgrunden, og er fortabt, hvis der ikke er noget til at holde karakteren (f.eks. trolddom eller reb).

At være faldet ud over kanten: Hvis en karakter falder ud over kanten, vil denne som udgangspunkt få fat i kanten og være fanget der, indtil nogen kan undsætte karakteren. Andre kan hjælpe karakteren op med et styrke-tjek 8.

Kamp på den smalle passage: En modstander ramt i nærkamp skal klare et balance-tjek 8 som

beskrevet foroven. Store våben og våben, som kræver plads til at blive svunget, har *ulempe*.

Scene #1 og **scene #2** for hændelser i rummet.

Scene 1: Orkpatruljen

Mens heltene er på vej, bliver de opdaget af orkvagten, der holder udkig over hullet. Vagten blæser i sit horn, og der dukker nu bueskytter op ved grotteåbningen, mens andre orker løber mod rummet for at hindre adgang.

Der er **3 ork-bueskytter** og **4 ork-vagter** med spyd til at holde heltene tilbage. Bemærk at den koncentrerede ild fra bueskytterne og vagternes brug af spyd, kan gøre sekvensen yderst farlig for heltene. Brug situationen med omhu, og giv heltene god mulighed for at

Scene 2: Den snorkende ork

Orkvagtposten er faldet i søvn på sin vagt. Da heltene er kommet et lille stykke ud på den smalle passage, kan de høre orkens snorken drive på tværs af grotten. Hvis de kan fortsætte deres færd over uden at støje, bliver der ikke blæst alarm. Vågner orken, udspiller scene 1 sig mere eller mindre afhængigt af, hvor langt heltene nåede inden støj vækkede orken.

Rum #2 Vildsvinereden

Der lugter kraftigt af dyr. Det hænger tungt i luften. Foruden åbner sig en grotte, og rundt omkring i grotten ses bevægelse og høres grynten. Så kigger de op, og en stor flok vildsvin, både voksne og unger kigger på jer. Ud af skyggerne kommer et kæmpe vildsvin. Dens ryg er på højde med et voksent menneske.

Bagerst i grotten omkring 3m oppe er en klippehylde.

En stor flok hulevildsvin med stridte børster og olmt humør har deres rede. Flokken bryder sig ikke om indtrængere, og de er allerede ophidsede, da de har modtaget besøg i dag. Der er **6 vildsvin** og 4 unger anført af **1 kæmpe vildsvin**.

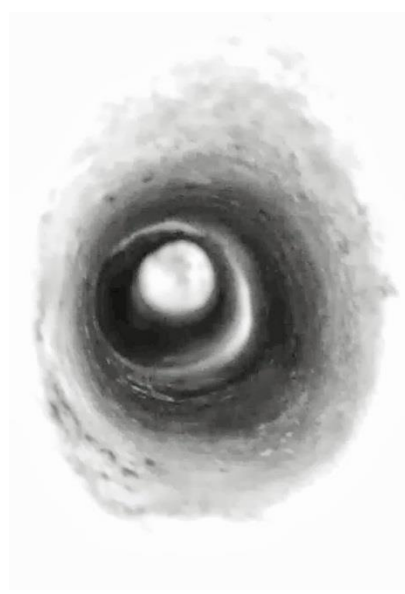
Rum #3 Rummet med den skjulte udgang

Rummet er overset af orkerne, da adgangen kun er via de stejle skrænter, og åbningerne til rummet er 3m oppe gemt i loftets folder og mørke.

Skjult i en niche ligger en våd rygsæk. Inde i rygsækken er et fyrtøj, et sæt dirke og en flaske vin samt **to trylledrikke (helbredelse)**. Den gemte rygsæk kan findes med et sanse-tjek 8.

Den smalle passage fører ud til et buskads, der nærmest er vokset hen over udgangen. Passagen er kun en halv meter høj, og selv halvinger kan ikke gå oprejst.

Udgangen er mudret, og der har haft samlet sig en mudret regnvejrs efter hver regnstorm i indgangen. I det bløde mudder har nogen sat aftryk, som nogen på menneskestørrelse har kravlet forbi her for nyligt.



Rum #4 Goblinslavernes sal

Der er mere end 20 senge usle sengelejer til orkernes slaver. Her stinker fælt og er møgbeskidt. Grotten er uden anden interesse.

I hjørnet sidder **Den kejserlig Ingeniør** bastet og bundet. Ingeniøren har designet hejseværket til orkerne, og nu vil de bruge ingeniørens ekspertise til at hjælpe dem med at grave minerne, men ingeniøren ved ikke, hvad de graver efter, for det er ikke regulær minedrift.

Rum #5 Grotten med hejseapparatet

Forude høres grove stemmer og råb fyldt af piskesmæld. De blander sig med en besynderlig rumlen og knirken af træ og tovværk.

Inde i rummet svinger hærdebrede, fæle orker deres piske over ynkelige goblin-slaver, der arbejder ved et besynderligt maskineri af kæmpestore træhjul, hvis tænder bider ind i hinanden. Inde i et stort hjul løber en flok goblins, og får apparaturets hjul til at rotere. Store kurve hejses fra gulvet ved apparaturet op under grottens loft, hvor der er gravet et hul, og tovværket bærer kurvene op gennem grottens loft. Oppe fra åbningen i loftet anes et blegt lys (om dagen: fra solen; om natten: fra månen og stjernerne).

Orkerne har tvunget ingeniøren til at bygge dem et hejseapparat. De kan hæve og sænke sig ind og ud her via kurve, som fører folk op og ud. Det er orkernes foretrukne ind- og udgang. Apparaturet er drevet af gobliner, og det er let at sabotere eller brænde af.

Herinde befinder sig **12 orker** og **8 goblin-slaver**.

Rum #6 Grotten med kløften

Grotten er stor og rummelig. Der er højt til loftet, og midt gennem grotten er en lang sprække i jorden. Den er omtrent seks meter bred, og den

strækker sig hele vejen gennem grottens længde, så langt lyset rækker. Der er ingen bund at ane, og det er som om sprækken i jorden er uendeligt dyb.

På tværs af kløften løber en hængebro. Den ser sølle og skrøbelig ud, og den er tydeligvis orkhåndværk.

Fra mod nord lyder en fjern hamren og banken, som om nogen er ved at grave sig dybt ned i jorden [medmindre heltene har fået indstillet minedriften i rum #8].

Kløften er ligesom afgrunden i rum #1 af en ubegribelig dybde, og det er ikke muligt at fastsætte hvor dybt. Styrter man i afgrunden, er man fortabt. Hængebroen ser sølle ud, og den er af primitivt håndværk, den svajer voldsomt, men den holder. Er der mere end to på hængebroen, knirker og knager den foruroligende.

Grotten er derudover tom.

Obs: Kløften kan ses fra flere steder. Fælles er den voldsomme sprække, der er dannet af ukendte, voldsomme kræfter, der har flækket jorden og skabt en uendelig dyb afgrund. Kølrig luft siver op fra afgrunden og får fakler til at blafre. Da kløften strækker sig ind i rum #8 kan der høres hamren og banken fra denne ende af kløften.

Rum #7 Grotten

Grotten er oplyst af et par fakler, der er klemt fast i grottens vægge, og midt i rummet befinder seks orker sig. De sidder i en rundkreds på gulvet, og der er lyden af benterninger, som hopper og springer hen over klippegulvet. Deres grove stemmer afslører, at de er opslugt af terningspillet.

Her befinder sig **6 orker**. Deres opgave er at vogte mod indtrængere, og en syvende ork sidder holder øje med grotten med gruben (rum #1 - se scene-oplægget). De seks orker kommer den

syvende til hjælp, hvis denne blæser i sit alarmhorn. Orkerne spiller terningspil, og de har imellem sig 99 sølvstykker, som hele tiden skifter hænder.

Scene: Trolde

På vej over hængebroen hører heltene et dybt brøl, der runger gennem hulen. Fra en huleåbning dukker en trolde op og den svinger sine arme truende, inden den gungrer ind i grotten og truer med at flå heltene i småstykker. Trolde vil forsøge at samle modstandere op, slynge dem over hovedet, og hvis ikke noget distraherer dem, risikerer man, at trolde slynger sit offer i afgrunden. Dette er trolde Staub.

Vær opmærksom på, at denne scene kan være yderst dødbringende, da trolde er voldsomme modstandere, der let kan flå deres fjender fra hinanden, og deres samle op og kaste-angreb kan risikere at heltene slynges i afgrunden. Veksl mellem trolde angreb, og lad spillerne forstå, hvor farlig en modstander trolde er. Trolde kan evt. vælge at kaste en modstander ind i andre, som kommer løbende, så de begge er i fare for at ryge ud over kanten. Når først spillerne har oplevet, hvor farlig trolde og situationen er, kan du åbne op for, at kampen flytter sig andre steder hen, f.eks. ind i gangene, eller at trolde lader sig lokke ud på hængebroen.

Obs. Hvis gruppen er høj-niveau (5+) akkompagneres trolde af 1t4 ork-bueskytter.

Rum #8 Orkerne udgravning

På afstand

Forude høres hamren og banken af metal mod klipper. Af og til høres lyden af sten, der bankes fri og skramlende falder til jorden, og mellem alt det høres smæld af piske, grove orkstemmer og klagende lyde fra de, der modtager piskesmældet.

Ved lokalet

Væggene er groft udhuggede, der er nicher og huller overalt, både i væggene og på gulvet. Overalt ligger der løse sten og stenblokke, og langs væggene holder træbjælker på loftet. Det hele er oplyst af små oliekerter anbragt i nicher på væggene. Midt i rummet er fem orke udstyret med tunge slagkøller og piske, og rundt langs væggene arbejder gobliner med hamre og hakker.

Der er **5 orke**, **11 gobliner** - og måske **1 trolde** (se længere nede).

Orkerne er bevæbnet med store slagkøller og med piske tvinger de deres fanger til at arbejde i minerne. Fangerne er gobliner, som de har taget fra en nærliggende stamme.

Bemærk: Trolde Staub befinder sig her, hvis den ikke har været i rum #6 (se scene-oplægget).

Vælt de bærende bjælker: Et styrke-tjek 8 vælter en bjælke, og alle inden for 3m risikerer at blive ramt af faldende stenblokke (rul et angreb+6 mod alle i området. Rammes de, tager de 1t10 i skade. Den, der vælter bjælken, må lave Resistens (undvige) 8, og hvis det er succesfuldt, tager denne ingen skade fra de faldende sten).

Skub modstander ind i bjælke: Med en stunt manøvre kan en modstander skubbes ind i en bjælke, som vælter ned over modstanderen for 1t10+2 skade, og derefter rammes alle inden for 3m af faldende sten (angreb+6; skade 1t10).

Effekt: Væltende bjælke: Hvis en helt aktiverer sit våbens effekt, kan denne vælge "væltende bjælke", hvor effekten i stedet for at give almindelig skade, skubber modstanderen ind i en bjælke med resultatet ovenfor.

Rum #9 Rummet med søjlerne

Væggene herinde adskiller sig fra de ru og grove klippevægge, som grotterne er gjort af. I stedet er hvide, glatte vægge, støvede og ældgamle, men stadig velholdte. Væggene er dekoreret med blå cirkler og bånd, som snor sig i runde baner omkring hinanden.

I rummet er fire søjler. De strækker sig fra gulv til loft, er slanke og lavet af en grøn-blå sten, der skinner let metallisk. Om søjlerne snor sig tykke blå stebånd, der går fra gulv til loft. Mellem søjlerne opstår og forsvinder af og til besynderlige lysglimt. De kommer pludseligt, har et skarpt skær, der svier i øjnene, og efterlader prikker for øjnene, selv når lukker dem.

Det er blandt andet dette rum, som har overbevist orkerne om, at der er noget at grave efter, og at de er på rette vej. Bortset fra søjlerne og illusionsgnisterne er rummet tomt.

Illusionsgnister

Lysgnisterne er skabt illusorisk magi bundet i de fire søjler. En gang blev magien kanaliseret videre, men nu danner den besynderlige magiske gnister, som er skarpe og dukker op med dæmpede smæld og en vag summende lyd, som er tydeligere lægger man øret til søjlerne.

Gnisterne forvirrer retningssanser, både på kompasser og på levende væsner, og uden koncentration og et vågent øje går man hele tiden i en anden retning.

Rum #10 Koboldens gemmested

Kobolden Slissk (se rum #11) har sit skjulested her. Orkerne er for store til at komme herind, og de stoler ikke nok på deres goblin-slaver til at sende dem efter kobolden.

Et menneske eller dværg i metalrustning vil sidde fast, hvis denne prøver at klemme sig gennem gangene ind til gemmestedet.

Skatte: Slissk har stjålet mange småting rundt omkring og samlet dem her. Der er en dyngesølvmonter (12 styk), hvor nogle er nye og andre må være århundreder gamle for tegn og symboler på dem er ukendte.

En sølvmedaljon med en illustration af kutteklædte skikkelser, der løfter hænderne mod stjernerne, og på bagsiden er et stjerneskud på vej ned til skikkelserne (5 guld). En **trylledrik (helbredende drik)**, en **flaske edderkoppeolie** og **et vågelys**. En slidt rygsæk, tre rustne daggert, hovedet af en stenstatue.

Rum #10b Grotten over søen

I den fjerne ende af Slissks skjulested er et kammer mere, som befinder sig over søen. I grottens bund er en åbning, hvorfra man kan se direkte ned i søen og evt. hoppe derned.

Rum #11 Slisken

I gulvet er skjult en faldlem, som fører til en dyb, skrånende skakt. Faldlemmen er indrettet til at give efter for en vis vægt, og derefter glide på plads af sig selv igen.

Lemmen aktiveres, når et væsen i menneskestørrelse og -vægt træder ud på faldlemmens midte. Faldlemmen måler 2m x 2m, og andre væsner i hælene på det første risikerer at falde med ned, når lemmen åbnes.

At undgå fælden: Væsnet, der aktiverer fælden, skal klare et Resistens (undvige)-tjek 18, og andre væsner på faldlemmen, skal klare Resistens (undvige)-tjek 10.

Fælden kan bemærkes med et aktivt sansetjek 14 og demonteres med sværhedsgrad 12.

At falde i fælden: Væsnet kurrer ned langs siden af fælden og forsvinder ned i mørket. Efter 50m langs slissen, rammes en ny faldlem, som åbner op til en 5m dyb skakt, og derefter falder på plads igen. Efter det sidste fald tager væsnet 3t6 i skade.

At undslippe fælden: Væsnet er nu fanget i en 5m dyb skakt, der er lukket af en lem. Reb kan ikke skubbe lemmen op, medmindre der er et lod af mindst 10kg til at åbne den. Siderne i skakten er glatte og kræver et klatre-tjek 16 (8 med reb) for at nå op til lemmen. Hvis tjekket fejles med mere end 4, falder væsnet ned og tager 1t6 i skade. Den skrånende skakt kræver et klatre-tjek 12 (8 med reb).

Bunden af skakten: Der ligger en dyngne knogler (vildsvin, mennesker, ork, goblin) hernede samt rustne våben (spyd, økse, daggert) og **en flaske stenolie**.

Bemærk: Den anden faldlem er camoufleret som bunden af skakten, og hvis man ikke observerer, hvor fældens offer faldt hen, kan man ikke se denne. Ofret er i skakten under faldlemmen, og hvis denne havde lys med sig, befinder det sig også under faldlemmen. Den anden faldlem reagerer ved en vægt på omkring 10kg.

Koboldvagten Slissk

I nichen over fælden sidder den halvgale koboldvagt Slissk. Den sidder musestille og venter med iver på at se folk falde i fælden. Falder nogen i fælden, begynder den at grine højlydt og hysterisk. Hvis nogen undgår fælden og

undersøger den, vil Slissk forsøge at springe ned og skubbe dem i fælden.

Slissk er som alle andre kobolder en kujon og flygter gerne fra heltene, hvis de truer Slissk, men Slissk er også meget stolt af fælden og kan fortælle følgende om den:

Fælden fører direkte i afgrunden. I bunden er mørket, som opsluger alle og fortærer dem hud og hård. Når først man er opslugt, er der kun klagehylene tilbage. Jeres ven er borte, og hulerne har taget deres andel.

Rum #12 Det forladte kammer

Luften er tung af gammelt støv, som har ophobet sig gennem århundrederne, og spindelvæv beklædt med tykt, gråt støv hænger ned overalt. Forude blafre sælsomme lys, som om I ikke er de eneste, der er på vej ind i rummet, men så går det op for jer, at det er genskinnet fra jeres eget lys fra en række spejle.

Væggene er beklædt med smukke røde og blå fliser, og rundt om hænger mandshøje metalspejle, der engang har været glatpolerede, men nu er det falmet. Fra metalspejlene kastes jeres lys tilbage og afslører et ellers tomt rum.

Der er 12 metalspejle herinde. De er fastmonteret på væggene, og de har engang været glatpolerede. Nu er de falmende, og mere besynderligt så er overfladen underligt bølget og buet, som om nogen med voldsom kraft har hamret en næve ind i dem, eller noget har på anden vis udøvet et voldsomt tryk på den reflekterende overflade, som har fået spejlende til at "krakelere".



De forladte sale - niveau 2

Denne etage er, hvad orkerne graver efter. De ved, at der venter en skat hernede, men den eneste rute, de kender er via søen, og det har de ikke haft succes med.

Denne etage rummer flere rester af ruinen, som også er i området omkring rum #9. Gangene er ældgamle, støvede og urørte med blanke, hvide vægge dekoreret med blå figurer og cirkler, mens lokalet er beklædt med fliser.

Dette niveau har tre rum, og to af dem rummer store farer. Der er ingen omstørfende væsener her.

Rum #13 Det tomme kammer

Overalt ligger et lag af støv, og spindelvæv hænger i lofterne og blårer dovent i fakkelskæret. Forude åbner sig et rum dekoreret med røde og blå fliser på væggene, og med undtagelse af en rand på en ½m bredde rundt langs væggene er gulvet dækket af en kæmpe mosaik, som forestiller et gigantisk portræt af en ung mand iført en hvid dragt med et kønt ansigt omrammet af lange, sorte slangekrøller. I sin ene hånd står han med en åben bog, og den anden hånd lader han bevæge sig over teksten i bogen.

Man kan nå ind i kammeret fra bunden af slisken (se rum #11) ved at slå hul på muren, som allerede rummer en flænge og er skrøbelig.

Mosaikken er et forherliget portræt af Mesandroitikus (se rum #15). Derudover er rummet tomt.

Rum #14 Søen

Der er høj til loftet, og grotten er større end lyset kan nå rundt. Bunden af grotten er en kold, mørk overflade, der kaster lyset tilbage. Gulvet er ikke et gulv, men en underjordisk sø af klart, koldt vand.

Søen dækker hele grottens gulv, men noget glimter nede i vandet. Der er skikkelser dernede!

Snart går det op for jer, at skikkelserne er riddere og konger, eller rettere smukke statuer af riddere og konger, og de glimter af guld, sølv og ædelstene.

Skatte: Man kan samle små mængder af guld, sølv og ædelstene op. Hver statue er dækket af 1t10+10 små ædelstene (5 sølv stykket), små mængder sølv (op til 20 sølv pr statue) og små mængder guld (op til 60 sølv pr statue).

At svømme i søen: Et svømme-tjek er sværhedsgrad 10. Hvis karakteren er iført en masse grej eller en rustning med karakteristika "klodset", er der *ulempe* på svømme-tjekket. Fejler svømme-tjekket med mindre end 4, kommer den svømmende gennem lokalet, men tager 1t8 i skade undervejs fra udmattelse og slugt vand. Fejler tjekket med mere end 4, synker karakteren ned i vandet. Karakteren tager 1t8 i skade, og skal klare et nyt svømmetjek for at komme op til overfladen og efterfølgende et for at komme sikkert ind til en kant. Hver gang svømmetjekket fejler, tager karakteren 2t8 i skade og synker ned.

Kamp i vandet: Angreb med små våben sker med *ulempe*. Angreb med mellemstore våben sker med *ulempe* og kræver efter angrebet et svømmetjek. Angreb med store våben og tohåndsvåben er ikke muligt.

Magisk aura: Forvandlingens vande

Vandets trolddom forvandler levende væsner på frygtelig vis, og det opløser metaller og organiske genstande, mens det bevarer ædelstene, guld og sølv. Vandet er fyldt med fortryllede mineraler, og når levende væsner bevæger sig i vandet, sætter sedimenterne sig på dem i tyndt lag, der langsomt vokser og bliver tungere.

Faldet væsnet for vandets trolddom, synker det ned på bunden, hvor det dækkes af et tykt lag sedimenter, der forvandler væsnet til en startue forankret på søens bund. De fortryllede sedimenter sætter sig i figurer og mønstre på statuen, som det klæder og rustninger. Ofrene kommer til at ligne konger og riddere, og nye ædelstene og ædle metaller sætter sig dekorativt på dem.

Søens trolddom: Hver gang man dykker eller svømmer i søens vand, udsættes man for dens trolddom. Et tyndt lag af sedimenter sætter sig på svømmeren, men det er lige til at kratte af igen. Sedimenter giver en +1 forsvarsbonus til førstkommande kamp, hvis det ikke kradses af.

Det kræver Resistens (udholdenhed) 8 (hvis der svømmes) eller 12 (hvis der dykkes) ikke at falde i vandets greb. Første gang man fejler, tynges man ned af den pludselige vægt, og der er nu ulempe på *svømmetjeks*. Hvis det næste tjek fejler, tynges man helt ned til bunden, og der er igen *ulempe* på *svømmetjeks*. Hvis det tredje tjek fejler, begynder man at drukne, men inden druknedøden kommer nær, forstenes ofret helt på ydersiden.

Rum #15 Ormens grav

Grotten er højloftet og dunkel, den er stor og rummelig, væggene er ujævne, og et besynderligt, dæmpet metallisk skær lyser stedet op fra grottens bund, som består slimdækkede skråninger. Lyset i grotten stammer fra de slimede skråninger, hvis skrånende, glinsende overflade kun brydes her og der af skeletter iført rådnende rester af rustninger, som står stivnet i en evig døds-krampe. En skarp stank hænger over hele grotten.

Grottens gulv er en forsænkning, og midt i forsænkningen mellem al slimet, ligger en kæmpe stor orm. Den glinser grøn af edder og slim. Ormen er mindst 1½m i diameter, stor nok til

at sluge et fuldvoksnet menneske. Dens vejtrækning er tung og langsom, og dens store, gule øjne står på klem. Det er ikke til at sige, om den sover eller om den ligger på lur.

Grotten

Gulvet skråner nedad, og det er dækket af slim. Frem af slimet rejser sig rustningsklædte skeletter af ormens tidligere ofre. De er fanget i det størknede slim, og deres ejendele er langsomt gået i forrådnelse eller er blevet ødelagt af slimets syre. Kun de magiske skatte er sluppet uskadt (se nedenfor).

Slimet

Slimet er en klistret masse, der langsomt ætser ting, men det sker i et så langsomt tempo, at det ikke vil være til fare for heltene, mens de udforsker grotten. Af uransagelige årsager kaster slimet et dæmpet, metallisk lys fra sig.

Ormen

Stor, olm og glinsende grøn af edder ligger den i sit slim og gift i en stor fordybning i gulvet. Dens vejtrækning er tung og langsom, mens den øjne står på klem. Sover den, eller ligger den og lur? Ormen er over 12m lang og mindst 1½m i diameter, dens gab er enormt, og fra rækker af sylespidse tænder glinser giften dødeligt.

- Forsvar 17; Tærskel 16; Sår 9; Resistens 12 (Gift 18, dragemagi 16); Morale 18

Angreb: Ormen kan foretage to forskellige angreb hver runde, og den skifter hele tiden rundt i sine angreb.

Bid: +8; skade 1t10+2+gift

- Gift: Modstanderen skal klare Resistens (gift) 12-tjek, eller langsomt blive opløst til slim. Med et fejlet tjek tager ofret 1t4 i skade hver runde, mens kødet gradvist forvandles til slim. Processen kan standses med helbredende trolddom eller

brændes væk med levende ild (som gør 2t6 i skade på ofret).

Sluge: +6; skade 1t10+grebet

- *Grebet af bidet:* Ofret er nu fanget i ormens gab, og den vil runden efter forsøge at sluge ofret. Ofret kan forsøge at undvige (med et tjek 10) eller lave et modangreb (med *fordel* på grund af positionen). Hvis ofret stadig er i gabet runden efter, kan ormen forsøge at sluge ofret med et angreb+12. Hvis succesfuldt forsvinder ofret ned i mavesækken og tager 1t8 i skade, og hvis det fejler, vælter ofret ud af gabet.

- *Slugt af ormen:* Et slugt offer tager automatisk 2t8 i skade hver runde og kan kun angribe med små våben mod ormens inderside (som har Forsvar 10).

Svirp med halen: +12; skade 1t10+6 og ofret flyver 3t4m gennem luften

Smålighedens, giftige blik - får ormen øjenkontakt med sin modstander, kan den forgifte modstanderen alene ved blikket. Blodårerne i ansigtet omkring øjnene bliver misfarvede og afslører skaden for andre at se. Ofret skal klare et Resistens (gift) 10-tjek eller man mistænker hele tiden sine allierede for at ville forråde en, stikke af med skattene eller noget lignende. De andre kan berolige deres ven, evt. med et karisma-tjek mod 8. Effekten varer 1 time, indtil vasket væk eller giften er helbredt.

Syrespyt: Ormen kan spytte giftig syreslim efter sine modstandere. Rækkevidden er 12 meter. Syrespyt+10; Skade 1t10+syregift (rustninger mister 1t4 forsvarspoint. Reduceres en rustning til +0 forsvar er den ødelagt. Det koster 10% af rustningens værdi for hvert point, der skal repareres. Hvis ofret ikke har nogen rustning på,

rammes ofret af giften i stedet, som har samme effekt som ved giftbidet).

Jorddyk - Ormen kan dykke ned gennem klipper og jord, som var det vand, og den efterlader dønninger på jordoverfladen, så den kan ses lure lige under overfladen. Ved at dykke ned i jorden, kan ormen rive sig fri af trolddom. Når ormen glider gennem jorden, som var det vand, glider fortryllelser af den, så hvis heltene har ramt ormen med magi, kan den stikker af og slippe af med formularens effekt.

At tale med ormen: Det bestialske monster er ældgammelt, og dets minder strækker sig tilbage til andre tidsaldre. Monstret har ligget slumrende i århundreder, hvor den sjældent forstyrres, men orkernes aktiviteter har vækket ormen, som nu ligger og døser, klar til at æde enhver, der forstyrrer den eller forsøger at stjæle dens skat.

Scene: Gennembrud

Hvis orkerne og deres goblin-slaver har haft mulighed for at arbejde videre i deres udgravning (rum #8), så lykkes det dem at grave gennem til ormens grav, men deres hul er oppe i loftet, og det opstår pludseligt. Måske høres der noget larm fra gravearbejdet, og ellers opstår der et voldsomt brag, da gobliner og/eller orker tumler gennem loftet ned i ormens grav.

Det kan ske, mens heltene forsøger at snige sig lydløst forbi ormen, eller mens heltene er i vanskeligheder i deres kamp med ormen. Ormen vil rasende kaste sig over de nye indtrængere.

Brug gennembruddet til at give heltene en buffer i kampen mod ormen i form af orker og gobliner. De er lette ofre for ormens angreb, og du kan beskrive, hvor forfærdelige og rædselsfulde monstrets angreb er, inden det rammer heltene.

Ormen er forfængelig og den ynder spydigheder. Helte, der kan appellere til dens forfængelighed, eller som er modige nok til at fange dens opmærksomhed med spydigheder, kan tale længe nok med ormen til, at allierede har en chance for at undslippe ormen.

Ormen hed engang Mesandroitikus, og den mestrede en gang illusionernes magi, som den brugte til at beundre sig selv så meget med, at den kunne sidde hele dagen lang og skabe illusionsbilleder af sig selv, som var smukkere og mere imponerende end den selv. Begæret efter at

beundre blændbillederne af sig selv, forvandlede langsomt Mesandroitikus til, hvad han er i dag.

Skatte: I det giftige slim ligger knuste skeletter iført de rådnende rester af rustninger og klæde. Kun fortryllede skatte er sluppet uskadt. I slimet ligger **spyddet Trækløver**, en **pakke med helbredende pulver**, trylledrikke (**destilleret sjæl**, **usynlighed**, **modgift**) og en **lykkemønt**, en **smedemønt** og **liglys**.

Appendiks: Magiske skatte

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.

Appendiks: Monstre

Orker

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

- 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.

Ork-vagt

Orker, der har overlevet mange togter, mod deres fjender er modigere, stærkere og farligere i kamp. Veteranerne er orkstammernes vagter, loyale og tålmodige, og falder sjældent i søvn på vagten.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+3; Skade 1t8+1

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

Ork-bueskytte

Lidt mere splejsede at se på end andre orker, men med et mere ondskabsfuldt blik i øjnene er disse skumle orker nogle af orkstammens bedste skytter, og de

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 11; Angreb: Bue+6; Skade 1t6+2 eller økse+1; skade 1t8

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

Skytte – Ork-bueskytter kan skyde ind i kamp uden ulempe, og de kan aktivere deres våbens effekt på 19 og 20 i stedet for kun på 20.

Orkhøvding Gnishek

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

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

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

Frygtindgydende Krigsbrøl – Op til tre gange om dagen, som en parlay-handling kan orkhøvding Gnishek udstede et voldsomt krigsbrøl, som fylder hans allierede med mod. De for et fornyet tjek mod både normal og magisk frygt, og fjender inden for 10m skal klare Resistens (frygt) 8, eller blive ramt af frygt i 1t2 runder, hvor de har *ulempe* på deres handlinger.

Kobold

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

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

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

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

Goblin

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

- Forsvar 12; Tærskel 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.

Trolde

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

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

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

Trolde råder over to alternative angreb:

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

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

Vildsvin

Udstyret med gråbrun pels og stride børster ligner vildsvin langt fra bondegårdens faste bestand, og de voksnes lange, krogede stødtænder er frygtindgydende at se på, og mere end en jæger har set sin mave sprættet af et vildsvin, der er rendt amok.

- Forsvar 12; Tærskel 5; Resistens 10; Morale; 10; Angreb: Hugtænder+2; skade 1t8

Ekstrem succes (19-20): Spiddet – ofret rammes af de sylspidse hugtænder, og der graves en dyb flænge, der bløder voldsomt. Angrebet gør normal skade, og ofret mister 1t6 livspoint hver runde, indtil behandlet med førstehjælp (sværhedsgrad 8) eller magisk helbredelse (automatisk succes).

Kraftfuldt stormløb: Hvis et vildsvin rammer en modstander med et stormangreb, skal modstanderen klare et Resistens (balance)-tjek 8 eller blive slået omkuld. Hvis modstanderen slås omkuld, kan vildsvinet fortsætte sit stormløb og foretage et mere stormangreb, hvis der er en modstander mere inden for rækkevidde. Vildsvinet kan ikke opnå yderligere angreb.

Kæmpe vildsvin

På afstand ligner de helt almindelige vildsvin, indtil man opdager, at de er langt tættere på og så utroligt større end almindelige vildsvin, da deres ryg er på højde med et voksent menneske, og det er øjeblikket før ofret ser sig trampet for fode af dem eller spiddet på de enorme tænder.

- Forsvar 14; Tærskel 14; Sår 5; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Hugtænder+10; skade 3t8+3

Ekstrem succes (18-20): Spiddet – ofret rammes af de sylspidse hugtænder, og der graves en dyb flænge, der bløder voldsomt. Angrebet gør normal skade, og ofret mister 2t6 livspoint hver runde, indtil behandlet med førstehjælp (sværhedsgrad 8) eller magisk helbredelse (automatisk succes).

Rende over ende: Kæmpe vildsvin, der rammer en modstander med et stormløb, slår modstanderen omkuld.

Voldsomt stormløb: Kæmpe vildsvin kan fortsætte deres stormløb, hvis de render deres modstander omkuld og blive ved med at foretage stormløbsangreb, så længe der er fjender, som de kan nå med stormangrebet, mens de løber i en lige linje.

Trampe: Kæmpe vildsvin kan trampe på de modstandere, som er slået omkuld, og kæmpe vildsvinet kan foretage et ekstra angreb, mens den løber hen over ofret og fortsætter. Trampe+5; Skade: 1t10

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.

