

Orkfæstningen

En fæstning og et tilhørende ruintårn forbundet af underjordiske gange og beboet af en flok orker anført af en ambitiøs orkhøvding, men på randen af en intern splittelse mellem to grådige løjtnanter og den ambitiøse høvding.



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

Anvendelse

Orkfæstningen er et af de store scenarier, som det tager flere spilgange at gennemføre. Der er flere veje gennem hulesystemet, og flere af dem har alliancer med beboerne at gøre. Orkfæstningen ligger op til, at heltene kan manipulere beboerne til interne magtkampe.

Heltene bliver sendt til Orkfæstningen for at udforske stedet og standse lederskabet blandt orkerne, da orkerne i området er blevet samlet under en magtfuld høvding, og elimineres høvdingen vil det få orkerne til at splittes igen og dermed ophøre med at være en fare.

Kommandant Lucinius har indkaldt heltene til en vigtig mission. Seks dages rejser herfra ligger en fæstning befolket af orker, og i den fæstning er en orkhøvding, der har kapaciteten til at samle orkerne. Opgaven er at udforske orkernes fæstning og eliminere den trussel, som de udgør mod Kejserriget. Splittet er orkerne relativt harmløse, men så længe de kan samles, udgør de en trussel mod Kejserriget. For opgaven kvitteres med 25 dukater pr. mand samt plyndringsretten.

OBS. Hulesystemet er en del af Dødekonige-historierne. Dødekongens budbringer optræder i scenariet, og scenariet er oplagt at bruge nogle episoder senere end f.eks. Dødekongens løjtnan-scenariet for at minde spillerne om truslen fra Dødekongen. Alternativt kan budbringeren fjernes fra scenariet, og det kan spilles i tiden efter Dødekongens fald, hvor hans håndlangere forsøger at holde sammen på styrkerne, eller budbringeren kan ændres til at være en budbringer for dragen Glaumvorax eller heksen Ravenica.

Rammen

Hulesystemet består af sektioner. Oven på jorden er orkfæstningen, som består af en lille borg og et separat tårn med bygning til. Under jorden ligger vidtstrakte gange og grotter. Gangene er levn efter fortidige bygninger, mens grotterne er naturligt opståede grotter fyldt med besynderlig trolddom. Det samlede hulesystem er desuden delt op mellem beboerne, så orkhøvdingen og dennes to løjtnanter leder hver deres del, mens grotterne relativt ubeboede af orkerne, men her er andre besynderlige væsener at besøge.

Baggrund

Orkfæstningen er en forpost under orkhøvding Skulks magt. Orkhøvding Skulk forsøger at samle Hinterlandets orker under sig til at storme den kejserlige forpost. Det er langsommeligt arbejde, da orker er kaotiske væsner, som har svært ved at lyde andet end magtfulde ledere. Fra tid til anden leder orkhøvding Skulk plyndringstogter, og i den kejserlige forpost er Skulk en, man holder øje med, da han med for mange orker under sig, kan blive en farlig magtfaktor i området.

Orkfæstningen er bygget på ruinerne af en ældgammel helligdom, som blev skabt til minde om en sort tid i den nu hedengangne civilisations fortid, hvor landet blev rendt over ende af bestialske dyremænd. Der er mange levn i ruinerne efter denne tid, og de skaber magiske minder på stedet.

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. Det siges, at orkernes overfald er blevet mere systematiske end tidligere. Der er en leder, som er ferm til at koordinere deres angreb, og hvis det bliver ved, kan det være, de stormer fæstningen.
2. Ifølge historier nede fra kroen, så har orkerne haft trylledrikke til rådighed, når de angreb deres fjender, og ifølge hinterlændingene så er en heks blevet set i selskab med de orkiske røverbander!
3. Ifølge urteplukkerne, som er det folk, der henter helbredende urter og lignende hjem fra ødemarken, så er nogle af de orkiske bander blevet set med slanger, som om de havde en slangekult!
4. Det siges, at orkerne er bruger kæmpe vildsvin som ridedyr, og de har et helt kavaleri af dem, som de blandt andet bruger til at jage spioner og spejdere med i Hinterlandet.
5. Det siges, at der er dybe afgrunde ude i Hinterlandet, som fører ned til jordens hjerte, og man kan lære hemmeligheder om verdens indretning, hvis man lytter længe nok til afgrunden – hvis man altså tåler hemmelighederne, for mange er blevet drevet til vanvid af det.
6. Det er i virkeligheden ikke orker, der står bag det hele. De er håndlangere, men bagmændene er goblinerne, så hold øje med dem.

Hulesystemets opbygning

Beboerne

Hulesystemet er kontrolleret af orker, som er splittet i tre grupper, der lyder hver deres leder, og to af lederne lyder den tredje. Overalt i hulerne er der goblinslaver, der arbejder for orkerne. I "midten" mellem de tre ork-sektioner holder en ork-heksedoktor til, som står for orkernes kult og kultaktiviteter, og heksedoktoren holder sig fri af intrigerne mellem de tre orkgrupperinger.

Hulesystemet er stort, og der er områder kontrolleret af andre væsner. Et hjørne er kontrolleret af en lejesoldatsogre og dennes slaver, og et andet område er rendt over ende af fortryllede rotter og en heks, som er i ledtog med orkerne.

Politik

Orkhøvding Skulk arbejder hårdt på at holde styr på sine mange orker. Regelmæssigt kapper han hovedet af besværlige orker, og han må ofte holde grundigt øje med sine bedste mænd, at de ikke forsøger at tage magten fra ham. Løjtnanterne Skarrish og Vashnar er både hans bedste mænd og hans største trusler, da begge er fristet af tage magten selv. I praksis er orkfæstningen delt i tre magtfaktioner samlet omkring Skulk, Skarrish og Vashnar, og lige nu er Skulk magtfuld nok til at hverken Skarrish eller Vashnar forsøger at tage magten, men en flok snedige eventyrere kan let forskubbe magtbalancen mellem de tre orkgrupperinger.

I fæstningen er desuden en række andre væsner. Der er en stor flok goblinslaver, som gør orkernes tunge arbejde, og der er en Ogre og en heks, som begge arbejder for Skulk, så længe hyren er god nok. De kan også lokkes til at skifte side eller gå deres vej. Dødekongens Budbringer, som er på besøg hos Skulk, fylder alle

orkerne med frygt, og mange af dem tør ikke agere imod Skulk, så længe budbringeren er der, men når denne er borte, er holdningen anderledes. Kun Skarrish og Vashnar frygter ikke (særligt meget) Dødekongens budbringer, men det er fordi de ved, at budbringeren er ligeglad med orkernes intriger og taler med den ork, der er stedets leder.

Goblinslaverne kan også bestikkes med guld og frihed til at lade heltene være i fred, men de er meget upålidelige, og de vil lige så gerne tage imod bestikkelse, og derefter sladre til deres herrer.

Tilfangetagelse

Skulk, Skarrish og Vashnar er alle tre interesseret i informationer om den kejserlige fæstning, da alle tre gerne vil erobre den, og de er interesseret i nye ressourcer. De har derfor en stående ordre hos deres orkkrigere om, at disse skal tage fanger, når det er muligt, og bringe dem for deres ledere. Bliver heltene overvundet af orker, vil de derfor blive stillet for Skulk, Skarrish eller Vashnar, som både vil have informationer om den kommandant Lucinius' forpost samt ressourcer til at overtage orkfæstningen. Snedige spillere vil kunne bruge denne position til skabe borgerkrig blandt orkerne.

At forhandle med eller forhøre orkerne og deres slaver

Samtaler med orkerne eller goblinslaverne afslører, at der er interne spændinger mellem orkerne, og at de er delt i tre lejre, der ganske vist udadtil fungerer som en enhed, men indadtil balancerer på randen af en magtkamp, hvor høvdingens løjtnanter vil tilrane sig magten.

Orkerne kan også afsløre, at de er allierede med en ogre og med en heks, som betaler for at støtte orkerne i deres kampe, foruden at høvding Skulk har besøg af en budbringer fra Dødekongen, og bare at nævne budbringeren fylder orkerne med frygt.

Reaktion på indtrængere

Orkfæstningen er et militæranlæg, men orkerne er kaotiske væsner, så ting foregår ikke så effektivt igen, som høvding Skulk gerne så det. Bliver fjendtlige indtrængere opdaget, vil vagter gælde i deres horn, og andre orker vil brøle alarm og forsøge at mobilisere deres fæller. Orkernes svaghed er deres tre grupperinger, som gør, at hvis et område invaderes, vil det ofte tage noget tid førend forstærkninger kommer fra et andet område - hvis de overhovedet kommer. Orkerne er desuden også villige til at forhandle selv med fjendtlige indtrængere. De er ikke kun kaotiske væsner, men også opportunistiske væsner.

NB. hvis orkerne ved, at der har været indtrængere, som har forladt fæstningen igen, vil de sende patruljer ud op til 5km væk for at lede efter indtrængerne. Et rejseselskab, som gerne vil slå lejr, efter at have været inde i fæstningen, skal rejse et godt stykke for ikke at blive fundet af orker.



Området omkring orkfæstningen

Terrænet omkring orkfæstningen er åbent land med mange små stier, som ofte bruges af patruljer, jægere og plyndringstog. Ruintårnet rager tydeligt op, og ved foden af orkfæstningen er stager med hovederne af mennesker, elvere, dværge, gobliner og orker i forskellige rådende tilstande. I udkanten er dynger af affald fra fæstningen, og regelmæssigt kommer gobliner med tunge latrinspande fyldte og tømmer dem ud, mens orker med piske kommanderer dem rundt. Det er med andre ord let at opdage fæstningen på forhånd, inden man bliver set af fæstningens beboere. Ankommer man af stierne i området, er der en risiko for at rende ind i en patrulje (1-2 på 1t6 for at møde en orkpatrulje fra omstrejfende væsner-listen). Buskads og små træer er spredt ud i området, og de gør det let at snige sig tæt på orkernes fæstning, og via denne tilgang slipper man for at støde ind i patruljer.

Fæstningen og ruintårnet

Rejseselskaber, der finder orkernes tilholdssted, bemærker let, at der er både en primitiv fæstning og et tårn, der ligger i ruiner. Begge dele er beboet af orker, og hvis der lyder en højlydt alarm det ene sted, reagerer de andre det andet sted, og via de underjordiske tunneller kan orkerne supplere hinanden. De mange andre indgange til området, finder man først, hvis man udforsker området omkring de to bygninger.

Indgangene til de underjordiske områder fra tårn og fæstning er forsøgt skjult med vekslende grader af succes, men uanset forsøget på at skjule nedgangene, kan de ikke ses udefra. På overfladen ser det ud om, der er tale om to separate, ældgamle bygninger, som begge er beboet af orker, men der er så meget mere til det.

Omstrejfende væsner

Inde i fæstningen skal der tjekkes hver halve time. Op til 2km væk skal der tjekkes en gang i timen for omstrejfende væsner. Fra 2 til 4km skal der tjekkes en gang hver anden time. Fra 4km til 10km skal der tjekkes en gang hver 4. time. Længere væk end det, og det er ødemarkens almindeligt omstrejfende væsner, som dukker op. Der er en chance på 1-3 på 1t8 for, at der dukker noget op fra følgende tabel.

Rul 1t8 for væsner i fæstningen og rul 1t12 uden for fæstningen:

1t8/1t12	Omstrejfende væsner
1-2	Goblinslaver (1t6) - på opgave for deres orkherrer, men er de loyale?
3-4	Ork jagtselskab (2t3) - på vej på jagt
5	Orker (5-10) med slaver - rul 1t6 for slaverne: 1-4) 2t6 gobliner; 5) 1t6 hinterlændinge; 6) 1t3 dværge.
6-8	Orkpatrulje (3-8)
9	Hobgoblin spejdere (2t4) - de er i området for at spionere på orkerne
10	Sulten ogre (1) - kan bestikkes med mad og gaver
11-12	Undvegne goblinslaver (1t12)

Belønning

Hvert rum i fæstningen giver 50 eventyrpoint. Der kan tjenes op til 2200 point på at udforske fæstningen.

Mysterier	Eventyrpoint
Kælder #7 - Det dybe kammer	100 point
Kælder #25 - Levnet fra en anden tid 1	100 point
Kælder #28 - Levnet fra en anden tid 2	100 point
Kælder #32 - Hellig aura	50 point
Kælder #34 - Sauskas slanger	150 point
Fælder	Eventyrpoint
Kælder #1 - Fælde: Ogrens magiske lampe	50/150
Kælder #10 - Fælde: Heksens trylledrikke	50/100
Kælder #12 - Fælde: faldgitter	100/200
Kælder #17a - Fælde: alarm	100/200
Kælder #33 - Fælde: Giftnål i metalskrin	200/400
Kælder #33 - Fælde: Forgiftet sværdklinge under skab	200/400

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).

Orkfæstningen

Væsner her er ikke så stationære, som de er i andre hulesystemer. Vær klar til at flytte rundt på orkerne og lade dem reagere på heltenes indtrængen. Orkerne vil alt efter gruppering søge til den lokale leder og falder en leder vil de enten gå til en af de andre, eller en af de tilbageværende vil forsøge at blive en ny leder.

Udgange

Dette hulesystem har mange udgange.

Fæstningen og ruintårnet har sine egne udgange, men der er yderligere tre udgange. En ved rottehulerne brugt af heksen og ogren, en tæt ved fæstningen brugt af alle orker, og en i den nordlige ende, som er den, som løjtnant Vashnars orker bruger, da de hverken har fæstning eller ruintårn til at komme ind og ud fra.

Ogrens hule (Kælder #1-#3)

I disse tre lokaler bor **en ogre**, som har krævet lokalerne for sig selv. Han har **fire goblin-slaver** til at bringe sig mad og drikke og underholde ham. Orkerne tolererer ham, da ogres er frygtindgydende modstandere og derfor meget belejlig for orkerne at have boende.

Situation

Ogren sidder enten ved sit bord, hvor den igen og igen tæller sine mange mønter, mens den bliver vartet op af gobliner, eller den er i gang med at spise ved bordet. Alternativt snorksover ogren i sin seng, mens Skatmesterens lampe lyser over skatten. Slaverne bevæger sig hele tiden rundt mellem lokale 1, 2 og 3, da det kun meget kort tid af gangen alle sover. Angribes ogren, vil slaverne komme til undsætning.

Ogren føler sig selvsikker nok til at forhandle med folk, og for en passende mængde penge (20 sølv pr. mand) lader han gerne helte gå levende derfra.

For 1000 sølvstykker vil han ligefrem gå sin egen vej (med sine ejendele og slaver).

#1 Kælder - Ogrens stue

Lokalet er simpelt indrettet med et stort, groft tilhugget bord med tilhørende skamler, som alle er beregnet til et gigantisk menneske, der mindst er 3m højt. Oppe under loftet hænger en olielampe og oplyser lokalet.

I dette kammer har ogren sine skatte, som han har plyndret fra både orker og mennesker. De er anbragt under en fortryllet lampe, **Skatmesterens lampe**, som hænger oppe under loftet og sender sit blussende lys gennem lokalet. På bordet er stablet hundredvis af mønter i sølv og guld (600 sølv, 40 guld), og der blinker i lyset ædelstene (20 ædelsten á 5 guld) og smykker (4 halskæder (10 guld stykket), 8 ringe (4 guld stykket)).

#2 Kælder - Ogrens sovekammer

Oplyst af en olielampe stående på en hylde er her en vældig seng i dette lokale. Sengen er beregnet til en enorm person, som må være mindst 3m høj.

Kammeret indeholder ogrens seng, og når han ikke spiser eller tæller skatte, sover han i sin seng.

#3 Kælder - slavernes kammer

Kammeret er beskidt og fugtigt, der stinker jordslået og af goblinsved og surkål. På gulvet ligger en masse halvrådnende halmlejer, hvoraf kun få synes at være i brug.

Ogrens goblinslaver sover i dette kammer på beskidte lejer. Der er spor af, at ogren har haft mange slaver, men at der nu kun er fire slaver.

Rottehulerne (Kælder #4-8)

Disse huler er rå klippehuler, og her kommer orkerne nødt. Det vrirler med kæmperotter, der let kan rende en uforsigtig rejsende over ende og bide vedkommende til døde. Orkerne kommer her kun, når de skal tale med heksen, for hendes hule er her, da rotterne lader hende være i fred.

Situation

Hulerne er overrendt med kæmpestore, ulækre rotter, som lever af orkernes skrald og af uforsigtige orker og gobliner, der kommer dem for nær. Kun heksen lader de være i fred.

Rotterne er forsigtige væsner, som kun angriber, når de er i overtal eller trængt op i en krog. Deres huler påvirkes af ældgammel trolddom, som har muteret kæmperotterne, og de er derfor farligere end almindelige kæmperotter, da de bærer på en magisk *rottesyge*.

Der er talrige kæmperotter samt utallige almindelige rotter i hulerne. Hver eneste krog, som heltene lyser ind i, ser de rotternes øjne blinke rødt tilbage, overalt er der en konstant piben af rotter, og der er en klaustrofobisk fornemmelse ved, at der er rotter i hver en krog og i hver en skygge. I praksis møder heltene typisk 1t10 kæmperotter i hvert rum, men ofte stikker kæmperotterne af og samler sig i større grupper, inden de angriber. Hver ekspedition ind i rotternes huler vil højst møde 40 kæmperotter.

#4 Kælder - Huleindgangen

Huleindgange er skjult bag træer, som indgangen er ude af syne, hvis man ikke udforsker den lille skov. En smule lys siver ind af indgangen filtreret af træernes blade, og der er mange spor i indgangen, mestendels fra rotter og kæmperotter, men også nogle fra støvler. Alle sporene er friske.

Inden i hulen stinker der intenst af dyr, og til dels af affald. Det vrirler med rotter.

Rottesyge

Denne syge er en magisk syge, der gradvist forvandler ofrene til rottefolk. Hvert succesfuldt rottebid fremskubber processen.

Hvert bid fra en kæmperotte kræver et resistens (sygdom)-tjek 7. Hvis det fejler, skal der ikke laves yderligere resistenstjek ved efterfølgende bid. I stedet tælles rottepoint, og ud fra antallet af point gælder følgende:

- 0 point: ingen effekt
- 1-2 point: ofret får træk, der får folk til at synes, at vedkommende er rotteagtig
- 3 point: ofret vokser fysiske rottetræk som rotteklør, rottetænder, snude, knurhår, pels, nøgen hale etc. Lad spilleren vælge et træk.
- 4 point: Ofret får endnu et rottetræk valgt af spilleren.
- 5 point: ofret får skarpere lugtesans (+2 bonus til at lugte ting). Ofret får endnu et rottetræk valgt af spilleren.
- 6 point: ofret kan forstå rotters tale og udvikler stor sympati for rotter, og vil kun i selvforsvar angribe rotter. Ofret får endnu et rottetræk valgt af spilleren.
- 7 point: ofret forvandles til rottefolk, som er humanoide kæmperotter. I denne tilstand er ofret ikke længere en karakter men en birolle under spilleders kontrol. Efter to dage i denne tilstand forvandles ofret til en kæmperotte.

- effekten kan standses med *Bringe Balance* eller med helbredende formularer. Bringe balance fjerner 2 point ved hver anvendelse, mens formularerne fjerner et point pr. formularens styrke.

#5 – Kælder – Rottekammeret

Det stinker af rotter, der er spor af rotter, og overalt høres lyden af rotter, der pusler i mørket. Deres øjne blinker i faklernes skær, og de små kræppler omkring. Udover de umiskendelige rottetegn er rummet uden indhold.

#6 Kælder - Kammeret med skrænten

I dette rum smider orker og gobliner affald til rotterne. Her er en forfærdelig stank af rådne mad og en vældig piben og skramlen fra de mange rotter, der piler rundt i affalddyngerne. Affaldet bliver kastet ud over en fire meter, stejl og glat skrænt.

Orkerne i Skarrishes område forventer ikke, at der kommer indtrængere op af skrænten, og de har derfor ikke posteret vagter her. Skrænten er omstændelig at komme op ad (styrke 8; hvis nogen fejler med 4 eller mere, falder de ned med et brag, som alarmerer orkerne).

I dyngerne af affald ligger ligene af fire gobliner halvt ædt af rotter. Det er goblinslaver, som har tabt balancen og er faldet ned i affaldet. Bortset fra deres daggerter, har de intet af værdi. Roder man rundt i affalddyngerne, er der en risiko for at blive bidt af en almindelig rotte (rottebid+2; skade 0+rottesyge). En lille pung med 4 sølvstykker ligger i affalddyngen.

#7 Kælder - Det dybe kammer

Da byen i sin fjerne fortid var på sit højeste blev mange eksperimenter med mørke og magtfulde kræfter foretaget af ærgerrige troldfolk. Nogle eksperimenter efterlod ar i virkeligheden, og det dybe kammer er et sådan ar.

En kold strøm af luft trækker ned i kammeret, og nede fra en mørke afgrund kan høres hviskende stemmer, som lover hemmeligheder til den, der lytter til vinden.

De hviskende stemmer er fyldt med kraft, og den, der lytter i en runde, får 50 eventyrpoint! For hver runde efter den første, man lytter, skal man klare et resistenstjek 6. Fejler det, bliver man grebet af nysgerrighed efter mere og bliver ved med at lytte; erhverver man 150 eventyrpoint på denne måde, skal man lave et nyt resistenstjek 8. Fejler det, går personen i opløsning og blæser væk med

vinden. Det resistenstjek skal laves hver runde efterfølgende.

#8 Kælder - Kammeret med kløften

På tværs af kammeret er en vældig kløft, som strækker sig dybt, dybt, dybt ned i jorden. Sælsomme dampe rejser sig derfra, og på kløftens ujævne sider kan rotter ses pile rundt. Det synes som om rotterne kommer fra den dybe grav, som i praksis er uendeligt dyb. Falder en karakter i afgrunden, er denne fortabt.

At krydse kløften

Væggene er ru, og det er relativt let at klatre over. At klatre kræver et styrke 10-tjek, da der er langt at klatre. Hvis karakteren fejler med mere end 4, styrter karakteren i afgrunden. Fejles, der med mindre, falder karakteren 1t6+4m og tager 2t6 i skade, inden denne får fat i kant, og atter kan forsøge at klatre. Hvis karaktererne binder sig sammen med et reb, kan den næste i rebet forsøge et styrketjek 8 for at holde den faldende fra at styrte i afgrunden.

Hvis heltene krydser afgrunden med et reb (f.eks. linegang eller armgang), kræver det et tjek mod sværhedsgrad 8 med samme konsekvenser som før.

På anden side af kløften

Her vimler det også med rotter. I bunden af kammeret ligger flok ældgamle skeletter viklet ind i hinanden. De er dækket af et tyndt lag sten, som har samlet sig henover århundrederne på samme måde, som drypsten dannes. Her har en familie ligget i mere end 1000 år. Deres "forstenede" knogler glimter fugtigt og krystallinsk i faklens skær.

Det er muligt at brække knoglerne op, og søger man grundigt mellem dem, kan man finde et

ældgammelt guldsmykke, der ligeledes er blevet "forstenet".

- Guldsmykke (30 guldstykker)

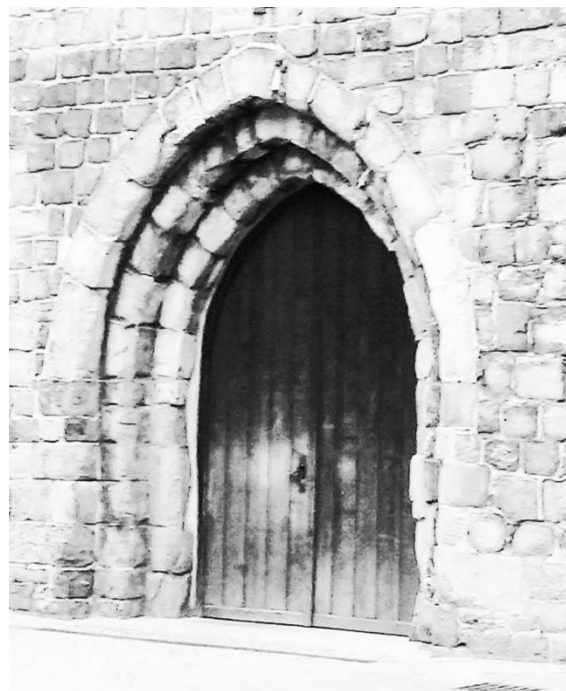
Heksens hule (Kælder #9-10 i rottehulerne)

Heksen har sit tilhørssted i rottehulerne. Her har hun sin vældige jerngryde, hvor hun koger mærkelige trylledrikke og leverer sin magiske hjælp til orkerne, for det meste høvding Skulk, men hvis løjtnanterne betaler hende godt, blander hun sig gerne udenom eller leverer dem hjælp.

Situation

Disse to rum beboes af en heks, som leverer trylledrikke og spådomme til orkerne. Heksen er i dagtimerne i et af de to rum, mens hun ved skumring og daggry er udenfor for at plukke urter og andre ting til sine trylledrikke. Hun snakker med rotterne, og på de pibende lyde lader det til, at rotterne forstår hende og svarer hende.

Heksen er en onskabsfuld opportunist, der er loyal over for den bedst betalende. Hun har intet behov for at hjælpe orkerne, og mod en betaling



på 30 sølv, lader hun orkerne være uden hendes hjælp, og for 200 sølv (eller overbevisende trusler på livet), udvander hun gerne fra stedet.

Bemærk, at det også vrirler med rotter her. Der er også 1t10 rotter i hver af heksens to rum.

#9 Kælder - Heksens brygge-kammer

Her er varmt og fugtigt. Der hænger en del damp i luften, og loftet er dækket af en hvid dis. I midten af lokalet står en sort smedjærns-gryde over et lille bål, og fra gryden rejser sig en fed søjle af damp. Fra gryden lyder en lystig boblen, og fra ildstedet kan man høre brændet knitre, og til de lyde blander sig lyden af dråber som falder fra loftet.

Langs den ene væg står en stabel brænde og en samling store træskeer. På den fjerne side af gryden står en gammel, kroget kvinde. En heks! er I sikre på.

I dette fugtige, varme kammer er en heks. Hun har en kæmpe gryde, som hun bruger til at brygge magiske trylledrikke med, som hun sælger til orkerne og andre, der betaler godt for det. Hun hjælper også høvding Skulk gennem sine trolddomsevner, og kommer heltene i konflikt med Høvding Skulk, og det er ham muligt, vil han sende en ork med en sæk sølv (200 sølv) for at hente hende til at stå ved hans side. For 300 sølv vil blande sig helt uden om konflikten. Hun sælger også gerne trylledrikke (se **rum #10**).

Heksens gryde

Over ildstedet simrer en kæmpemæssig sort smedjærns-gryde. Væske bobler lystigt, og damp hænger under loftet, hvor det langsomt siver op gennem bittesmå sprækker, og imens sætter det meste af dampen sig på loftet, og drypper sløvt ned igen.

Effekt: Heksens gryde

At drikke af gryden - væsken i gryden er endnu udvikling, og dens magiske effekt er ikke helt på plads: Rul på tabellen for en effekt. Alle effekter kan modstås på resistens (gift/magi) 8.

1t8	Grydens effekt
1	Ofret begynder at smelte, og efter 1t6 smertefyldte runder er ofret en livløs geleklump på jorden.
2-3	Helbredende drik: 2 livspoint terningers helbredelse
4-5	Gift: 1t6 i skade
6	Forvandlingsdrik: En evne stiger med 1 point permanent, og personen får et dyretræk passende til det styrkede træk.
7	Magisk potentiale: næste trylledrik vedkommende indtager har dobbelt effekt.
8	Rul to gange på tabellen. Nye 8'ere giver følgende effekt: 1) Nattesyn (vedkommende kan se i månelys som var det dagslys indtil solopgang); 2) Nattesyn gøres permanent.

At vælte gryden - væsken fosser ud, og den kogende væske gør 2t10 i skade til alle den rammer (angreb+5).

Heksen

- Forsvar 17; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 14 (mental 19); Morale 14.

(Heksen er meget svær at ramme, derfor hendes høje forsvarsværdi)

Heksen kan anvende to forskellige evner hver runde.

Forbandelse: Heksen slynger en forbandelse ud på et offer, der begynder at forvandles til et dyr. I løbet af tre runder tager ofret stadig flere dyretræk på sig (ofret har *ulempe* på sine handlinger imens), og netop som forvandlingen er ved at træde igennem, må ofret foretage et

resistens (magi)-tjek 9. Fejler det, forvandles ofret til et dyr solopgang.

Det onde øje: Ved at skule til en person kan heksen lægge en forbandelse på ofret, som skal klare et resistens (viljestyrke)-tjek 10 eller begynde at vride sig i smerte; ofret mister 1t6 livspoint og har *ulempe* på sine handlinger på grund af smerterne. Effekten varer i 1t3 runder.

Heksens klo: En lang, beskidt, sort negl som på dæmonisk vis er syleskarp bruges til angreb; klo+5; skade 1t8+gift (ofret skal klare resistens (gift) 8, eller få et betændt sår, som forhindrer sår i at helbrede sig. Ofret får ingen livspoint igen, indtil betændelsen er helbredt; førstehjælp 14, Bringe balance eller anden magisk helbredelse.

#10 Kælder - Heksens opholdskammer

Heksen har sin seng, klædeskab og skab med trylledrikke her, samt diverse andre personlige ejendele. Blandt alle disse ting har skabet med trylledrikke, hendes pengeskrin og hendes hårbørste interesse. Resten er uden værdi

Træskabet med trylledrikke

I et solidt, gammelt træskab har heksen sine trylledrikke gemt i lerkrukker og glasflasker. Skabet er låst (nøglen er gemt bag en løs sten i hulevæggen; at finde nøglen Visdomstjek 16; at dirke låsen 12; at bryde skabet op 12 - hvis tjecket klares med 4 eller mere, gøres det for voldsomt, og 1t4 tilfældigt valgte flasker går i stykker).

Heksens trylledrikke

Trylledrikkene sælger heksen gerne til rejseselskabet. Hun er pålidelig nok, når hun sælger sine drikke, men for at genere tyve har hver flaske en forkert mærkart, som hun først retter, når hun sælger flasken

- Mærkat: **Helbredende drik**. Udseende: røg hvirvler. Flaskens indhold: **Efterårsblæst**. Pris: 50 sølv
- Mærkat: **Gift**. Udseende: gennemsigtig, let brunlig. Flaskens indhold: **Skrumpedrik**, Pris: 40 sølv.
- Mærkat: **Styrke drik**. Udseende: vagt grønlig, klam bismag. Flaskens indhold: **Gift**. Pris: 50 sølv
- Mærkat: **Modgift**. Udseende: rosenfarvet, dufter af roser. Flaskens indhold: **Styrke**. Pris: 70 sølv.
- Mærkat: **Skrumpedrik**. Udseende: klar, blå væske. Flaskens indhold: **Helbredende drik**. Pris: 70 sølv
- Mærkat: **Usynlighedsdrik**. Udseende: Gråligt, fælt og lidt klumpet. Flaskens indhold: **Gift**. Pris: 40 sølv.

Skatte

- Metalskrin (låst; nøglen har heksen; dirke låsen 12) - i skrinet er 125 sølvstykker.
- Heksens fingerbøl er magisk: **magisk fingerbøl**

Høvding Skulks territorium (fæstning 1-7, kælder 11-15)

Høvding Skulks områder dækker fæstningen og de umiddelbare underjordiske lokaler i området.

Fæstningen er bygget af orkerne. De har bygget den op på ruinerne af et tidligere palæ, og de har bygget fæstningen op af stenblokke hentet mange steder i området. Murene er et sammensurium af forskellige stenblokke, stensøjler og lignende. Fæstningen er ikke solidt bygget og vil ikke holde til belejringsmaskiner. Murene er ujævne og meget lette at klatre (styrketjek 6). Fæstningen består af en gård (fæstning #1) med to mindre bygninger inden i (fæstning #2-3), samt en hovedbygning (fæstning #4-7).

Fæstning #1 - Gårdspladsen

Gårdspladsen er en hårdt trampet lerplads, hvor orkerne samles for at angribe deres omgivelser. På gårdspladsen er et gammelt, vissent træ, en brønd og to mindre bygninger samt hovedbygningen. Der er 50% chance for, at der er **6 orker** på gårdspladsen.

Det gamle, visne træ er der, hvor høvding Skulk ofrer sin krigsfanger, da han er en del af slangegabets kult, der hædrer den Udødelige Sauska med slangerne i sit gab.

I gårdspladsen er en brønd, som orkerne bruger som deres hemmelige passage til de underjordiske dele. Orkerne er elendige til at skjule deres spor, og der er tydelige spor af at brønden er aktivt i brug, og nogen har glemt at fjerne stien nede i brønden, så det ses let, at der er noget nede i brønden, og det er ikke vand.

Fæstning #2 - Stalden

Staldbygning, hvor høvding Skulk forsøgte at have heste og lave et hestekavaleri med orkryttere, men det slog fejl. Nu er der gammelt misvedligeholdt seletøj og rådrende halm. En ork har gemt en flaske vin og en krukke med 27 sølvstykker i halmen.

Fæstning #3 - Depot

Her opbevares en masse rod, alt fra spande og koste til stiger og gryder. Kammeret er rodet, og er et mislykket forsøg fra høvding skulk på at have en effektiv fæstning.

Fæstning #4 - Passagen

Fakler anbragt i primitive jernholdere oplyser en lang gang, der i den fjerne ende slår et knæk. Ned langs gangen i begge retninger er flere døre, og halvvejs nede er en flok orker, som kigger nysgerrigt op.

Hvis alarmen ikke har lydt, anråber orkerne rejseselskabet med deres grove stemmer, og

forlanger at få at vide, hvem de er. Hvis alarmer har lydt, råber orkerne op og advarer om, at indtrængerne er her.

I gangen, der forbinder de andre lokaler i hovedbygningen, er der altid en gruppe på **6 orker** posteret.

Fæstning #5 - Opholdsstue

En masse senge står tæt op af hinanden, og den indelukkede stank af orker er ram og fæl i sovesalen. Fra den højlygte snorken er det tydeligt, at der i flere af sengene ligger sovende orker.

Hvis alarmer ikke har lydt, sover orkerne. Hvis alarmer har lydt, sover de rævesøvn og er klar til at kaste sig over indtrængere. Der er **4 orker** i rummet.

Opholdsstuen fungerer som sovesal for høvding Skulks orker. Der er 30 senge i lokalet.

Fæstning #6 - Forhørskammer

Torturinstrumenter hænger rundt på væggene, midt i rummet står en bænk til at spænde folk op og torturerer dem på. Der er en stank af blod og jern herinde, og der er en fornemmelse af utalliges smerteskrig.

Ud over en fæl samling torturinstrumenter, er rummet tomt.

Fæstning #7 - Stabssal

Et stort langbord i blankpoleret træ står i midten af salen. For enden af bordet er en trønstol draperet med skind og dyre klæder. På begge sider af bordet er slidte stole, og på bordet flyder groft tegnede kort, der ligner forsøg at planlægge invasioner. Væggene er beklædt med vægtæpper og skind. Ved trønstolen står en hærdebred, solidt pansret ork med en enorm flækøkse, og ved hans side står fire lige så grumt udseende orker. Ved bordet står en skikkelse formummet i en sort kutte.

Høvding Skulk opholder sig i dette lokale, som er forsøgt indrettet, som orkerne ved kejserlige generaler indretter deres hovedkvarterer, og her er også anbragt høvdingens trønstol.

Kortene er primitive, og er idealiserede kort over, hvorledes man planlægger invasioner og krige. Kortene og planerne er uden værdi.

Lige nu udspiller sig et møde mellem Dødekongens budbringer og høvding Skulk. Lytter man ved døren, kan man høre orkernes grove stemmer og en iskold gravrøst, der får det til at løbe koldt ned af ryggen på den lytter, og vedkommende bliver for en stund helt bleg at se på. Dødekongens budbringer beordrer orkerne til at være rede til at marchere ind den ynkelige fæstning, der vogter Kejserrigets grænse.

Under gulvet under langbordet er løse gulvbrædder, og under dem er en solid trækiste med en stor **hængelås** (lås - sværhedsgrad 14; kiste - sværhedsgrad 14).

- Høvding Skulk
- Høvding Skulks livvagter (4)
- Dødekongens budbringer

Skatte

- Vægtæpperne (20 sølv pr styk)
- Skindene på væggene (5 sølv pr. styk)
- Skind og klæder på trønstolen (Skind for i alt 30 sølv) og mellem dem har forputtet sig en *pakke med flammepulver*.
- Kisten: 900 sølvstykker, 20 guldstykker, **tre flasker helbredende drikke**, en **luset mønt**, og en flaske **Vinterolie**.

#11 Kælder - vagtposter

De to nicher i væggen bruges af vagter til at holde øje med, der kommer for af denne vej. Vagterne (**2 orker**) er begge udstyret med højlydte signalhorn, som de blæser i ved tegn på indtrængere.

Orkerne har både et signal for indtrængende angribere og for indtrængende besøgende. Hvis rejseselskabet ikke ser fjendtligt ud, og hvis det gør tegn til at forhandle, sendes signalet om besøgende, og ellers blæses der til alarm. Ved signalet for angribere, kommer forstærkninger fra #4, og ved signalet for besøgende, kommer repræsentanter fra #4, der vurderer om gæsterne skal stilles for høvding Skulk eller tages som slaver.

#12 Kælder - Depot

Kasser og tønder fylder dette rum. Der lugter let jordslået og indelukket. I den fjerne ende af rummet er en dør.

Rummet er lager for alt det, som orkerne har plyndret, men som de ikke ved, hvad de skal bruge til. Tingene er langsomt ved at forgå. Spillerne har 30% chance for at finde et stykke almindeligt udstyr fra udstyrslisten, som de savner.

Fælde: hvis døren til #3 ikke åbnes med en nøgle eller dirkes op, falder et faldgitter ned ved døren til dette rum (finde fælde 17; demontere 12; gitter 11), og en alarm lyder blandt orkerne.

#13 Kælder - Våbendepot

OBS: Døren til kammeret er **låst** (lås/dør - sværhedsgrad 11); nøglen er hos løjtnanten.

Rundt langs væggene står stabler af spyd anbragt i tønder. Bunker af rustne kortsværd og daggert flyder på gulvene, og to lukkede tønder kommer en stank af olie.

Våbendepotet indeholder en masse ekstra våben, som høvding Skulk har fået samlet, men intet er vedligeholdt og rust har angrebet våbnene, og der

er i dårlig stand. Våbnene i dette lokale vil gå i stykker, hvis der rulles en 1'er eller 2'er på et angrebsrul.

#14 Kælder - Opholdsstue

Kammeret er oplyst af fakler, som hænger rundt langs væggene. Ved grove egetræsborde og -bænke sidder orker med solide træbægrer, og bæller øl, som de har i store kander. Gobliner løber rundt mellem dem og bakser med de tunge kander.

Her opholder **8 orker** og **4 goblinsslaver** sig. Hvis alarmen lyder i #1, bevæger de otte orker sig til undsætning. Goblinsslaverne i dette rum er ikke loyale over for deres grove herrer, men stikker af ved tegn på kamp.

Scene: Højlydte orker

På afstand kan man let høre de orker, som opholder sig i rummet. Der er højlydt, grov snak, og af og til kan man høre næveslag. Orkerne snakker politik, og hvis man sniger sig ind på (liste 7), kan man overhøre dem snakke om forholdet mell høvding Skulk og hans to løjtnanter, som både er gode orkkrigere, men som også efterstræber høvdingens position, og høvding Skulk burde kappe hovedet af dem, inden de bliver for griske. Nogle orker plejer også den ide, at de selv burde kappe hovedet af løjtnanterne, så de kunne blive forfremmet til at tage posten.

- brug orkernes snak til at give spillerne indblik i stedets magtkampe.



#15 Kælder - Slavernes kammer

En fugtige varme står ud fra dette kammer, og lyden af et piskesmæld følges af en ynkelig klynken. Fra adskillige blus er lokalet lyst op, og store gryder simre over blusne. Gobliner slider og slæber herinde, overvåget af en ork med en pisk.

En ork med en pisk kommanderer rundt med de 12 goblinslaver, som slider og slæber for orkerne. Goblinslaverne er loyale over for deres herrer, og hvis orken angribes, kommer de deres herre til undsætning. Gobliner bor herinde på nogle usle lejer.

- **Slavegoblin (12)**
- **Ork (1)**

Effekt: Gryderne

- *Gryde med kogende vand* - gryden kan væltes med et styrke 10-tjek som en manøvre-handling i kamp. Det kogende vand vil fosse ud over tilstødende væsner, som tager 1t6 i skade og straks springer til siden. Det kogende vand vil forblive en stor plamage af dampende varmt vand i 1t4+2 runder, hvor alle der bevæger sig gennem vandet, skal klare et resistens (varme)-tjek 8 for ikke at tage 1t4 i skade.

Løjtnant Skarrishes territorium (ruintårn #1-3, kælder #16-21)

Løjtnant Skarrishes område er ruintårnet samt de par kælderlokaler, som ligger lige i nærheden.

Ruintårn #1 - tårnet

Tårnet er højt til loftet. Der er ingen mellemliggende etager, men i stedet går kammeret hele vejen op til tårnets top. Rummet er rundt, og det har oprindeligt været delt i to halvdele, men væggen mellem de to rum er brudt ned og er næsten borte. I væggene er tre døråbninger, og langs væggen løber to stentrappes. Den ene fører ned under jorden, mens

den anden snor sig rundt langs tårnets mur snor og fører hele vejen op til tårnets tag. Fra små åbninger i væggene siver en anelse lys, men det meste holdes ude af skind og klæde, som er proppet ind i åbningerne.

Ved et vakkelvornet bord står en hærdebred ork og kommanderer rundt med seks andre orker.

Løjtnant Skarrish opholder sig i tårnet med seks af hans udvalgte krigere. Løjtnanten bruger det meste af tiden på at planlægge, hvorledes han vil fravriste høvding Skulk magten og gøre løjtnant Vashnar til undersåt.

Hvis tårnet stormes, vil løjtnantens krigere holde rummet, mens løjtnanten stikker af og henter flere forstærkninger. De seks orkkrigere er ekstremt loyale, så længe løjtnant Skarrish er i nærheden (Morale 18).

- **Løjtnant Skarrish** (Løjtnant Skarrish har desuden en nøgle til sin kiste (**Kælder #20**))
- **Orkkrigere (6 styk)**

Bemærk, at ingen orker bemander tårnets udgivspost i dagtimerne, da orkerne ikke bryder sig om det klare lys. Først om natten er der vagter deroppe. Angribes lokalet på dette tidspunkt, vil der befinde sig to ekstra orker i tårnet. De kan beskyde indtrængere udefra, og de kan beskyde indtrængere i rummet oppefra gennem loftsluger. De har +6 forsvarsbonus begge steder fra deres beskyttede position.

- **Orkskytter (2 styk; om natten)**

Ruintårn #2 - brændeskuret

Stabler af brænde er opmagasineret her. Mellem stablerne er et lille træbord med et stort vokslys i midten. Omkring bordet sidder to orker og to gobliner med økser og snitteknive og arbejder.

I rummet er **2 orker** og **2 goblinslaver**. De arbejder med at snitte små slangefigurer til deres kultfællesskab.

Effekt: Brændestablen

- **Vælte stabel** - som en manøvrehandling kan en stabel væltes over en modstander (angreb+5; skade 1t10+2).

Ruintårn #3 - opholdskammeret

Et mørkt kammer med stenvægge beklædt med skind for at dække utallige småhuller i væggene, da disse er dårligt vedligeholdte, og gulvet er tilsvarende dækket af beskidte skind. De mange skind på gulve og vægge giver kammeret en mærkelig duft af vilde dyr. Et træbord og et par bænke står i rummet, og en slukket olielampe på bordet.

En skjult lem i gulvet fører ned til orkernes tunneller under jorden. Lemmen er gemt under nogle slidte skind, som bruges som gulvtæpper af orkerne. Skind og snavs gør det vanskeligt at se nedgangen (visdomstjek 10).

#16 Kælder - vagtstue

Kammeret er lille og oplyst af et par fakler, der hænger på væggen. Rundt om et bord sidder nogle orker, og ved bordet står et metalstativ med kastespyd. På bordet står en messing gonggong, som skinner fint faklernes skær.

Dette kammer fungerer som vagtstue. Her har løjtnant Skarrish altid **4 orker** siddende på vagt for det tilfælde, at en af de andre forsøger at tage den fulde magt over hulerne. Orkerne er udstyret

med en stor metal gonggong, som de slår løs på, hvis der er indtrængere.

#17 Kælder - køkken

Der er et mylder af aktivitet i dette rum akkompagneret af støjen fra et aktivt køkken. Gobliner piler rundt mellem hylder med tørrede madvarer og omkring en vældig stenovn, hvorfra ilden blusser lystigt. Hen over et ildsted i midten af gulvet står en vældig smedjernspande, hvor mad syder og bobler.

I køkkenet aser **7 goblinslaver**. Goblinerne er loyale over for deres herrer, og de vil forsøge at fordrive indtrængere fra køkkenet. Nogle af madvarerne er af spiselig kvalitet for mennesker, og heltene kan finde op til seks dagsrationer her.

Effekt: Tingene i køkkenet

- **Stegepande med sydende fedt** - med en manøvrehandling kan stegepanden vippes ud over en modstander (angreb: stegepande+5; skade 1t12).
- **Glohed ovn** - ovnen ved væggen er gloende hed. Kæmper nær ovnen har man *ulempe* til sine handling på grund af den voldsomme hede. Skubber man en modstander ind på ovnen med en udfaldshandling, bliver modstanderen slemt forbrændt (regulært angreb mod modstanderens forsvarsværdi; skade 1t10).

OBS. I dette kammer kommer også ogrens goblinslaver for at tilberede mad til ogren.

#17a Kælder - døren til rotternes huler

Denne dør er låst og udstyret med en **alarmfælde**. Låsen er enkel at dirke op (sværhedsgrad 10), men fælden skal findes separat (finde fælde 10; omgå fælde 12), og hvis ikke fælden undgås, begynder straks døren åbnes alarmen, som er en masse

raslende metalstykker, der vælter ned fra en skjult hulning i væggen.

#18 Kælder - Opholdsstue

Oplyst af to jernlysekroner, der hænger oppe under loftet, kan hele kammerets indretning ses. To langborde flankeret af bænke fylder det meste af rummet, og her befinder sig en flok orker, som er i færd med at spise, rense våben og skændes på deres grove sprog.

Der sidder **5 orker** ved langbordet. De har til sammen 5t10 sølvmonter.

Effekt: Jernlysekroner

- **Svinge sig i lysekronen** - med en manøvrehandling kan en helt svinge sig gennem lokalet. Undervejs kan helte foretage et regulært udfald mod en modstander. Hvis angrebet rammer forbi, skal helten foretage et behændighedstjek 10 for ikke at tabe balancen, når helten lander, og vælte omkuld.
- **Lade lysekronen falde** - med en udfaldshandling kan det reb, der holder en lysekronen oppe, skæres over eller knuden løsnes. Lysekronen falder ned med en chance for at ramme 1t3 modstandere. Der rulles separat angreb for hver modstander (faldende lysekronen+6; skade 1t10).

#19 Kælder - Værksted

Der dufter af frisk træ og metal. Overalt ligger stumper af træ og savsmuld, og i det ene hjørne er samlet en masse stykker metalstokke. På træbænke ligger snitteknive, hamre, save og andet værktøj.

Orkerne bruger sjældent værkstedet. Der er intet af værdi.

#20 Kælder - Løjtnant Skarrishes kammer

Dette rumlige kammer synes at tilhøre en enkelt, magtfuld person - måske høvdingen eller en af hans betroede mænd? - ud fra dets indretning. En seng står nærmest midt i rummet og er dækket med skind, og for enden af sengen er en solid træbænk. Ude ved væggen står et våbenstativ med adskillige våben. Oppe under loftet hænger en olielampe og kaster et dæmpet skær over rummet.

En stor seng dækket med skind og pelse udgør det for løjtnant Skarrishes leje. I sengen er skjult en **Dværgedaggert**, som Skarrish har liggende i tilfælde af at nogen skulle forsøge at myrde ham i hans søvn.

Kisten er **låst** (nøgle er hos løjtnant Skarrish; dirke låsen 14; bryde låsen 12). I kisten er 400 sølvstykker, et diadem (50 sølv), en flaske med **helbredende drik**, en flaske med **styrkedrik** og en flaske med **efterårsblæst**.

#21 Kælder - Slavernes sal

Lokalet er mørkt, og der stinker af pis og goblinsved. Stråmåtter ligger spredt ud på gulvet som sengelejer.

Rummet er tomt. Der er intet af værdi.

Løjtnant Vashnars territorium (kælder #22-30)

Løjtnant Vashnar har et område, der dækker de nordlige underjordiske rum. To af rummene i dette område har stadig klare levn fra datidens kældre fra dengang at hele området var en del af et og samme luksuriøse palæ. Nu er kun kældrene og lidt småtteri på overfladen bevaret, og her er så to kamre i særdeles god stand.

#22 Kælder - Vagtstue

Kammeret er oplyst af store stearinlys anbragt på høje smedjerslysestager, der hver især er 1½m høje. I midten af rummet er et rundt træbord omgivet af træskamler, hvorpå en flok orker

sidder. På bordet er ølkrus, og i hjørnet af kammeret en stor øltønde.

I vagtstuen sidder **3 orker**. Orkerne ejer 3t10 sølvmonter til sammen.

Effekt: Tingene i vagtstuen

- **Lysestagerne** kan bruges som jernspyd med et stearinlys for enden.
- **Øltønden** er fyldt med billig øl, som kan væltes ud over området, tvingende alle til at klare et balancetjek (behændighed 5) for ikke at vælte omkuld.

#23 Kælder - Opholdsstue

Fra lokalet høres den hvislende lyd af slibesten mod metal, nogen sliber deres våben. Fra olielamper hængt op på væggen kommer et blødt skær, som lyser en flok orker op. De sidder rundt om i rummet; en sliber våben, to rafler terninger, og tre andre sidder og spiser.

Opholdsstuen rummer **6 orker**. Orkerne ejer 6t10 sølvmonter.

#24 Kælder - Slavekammer

En blanding af gammelt lærred og beskidt halm er spredt ud på gulvet. Stanken er ulidelig, en blanding af goblinsved og efterladenskaber blander sig med det mørnede stof og jordslåede halm.

Rummet er tomt.

#25 Kælder - Et levn fra fortiden

Dette kammer bærer stadig tegnene fra dets brug i en fjern fortid. Væggene er bemalet med malerier af krigere i bronzepanser kæmpende på rad og række med lange spyd beskyttet bag en rad skjolde. Deres fjender dyremænd, som kommer myldrende ud fra skove og bjerge. Malerierne viser en sørgelig historie om de bronzebeklædte krigeres samfund, som rendes over ende, deres templer og byer brændes af, og mens de sidste

kæmper for holde fjenden stangen, flygter resten af folket over det store hav til en ny verden.

Lave stenhylder hele vejen rundt i kammeret bærer støvede og beskidte rester af olielamper og stearinlys. Væggene ved hylderne er sodede.

Dette kammer blev anvendt i fordums tid til at mindes forfædrenes gerninger og heltomod, som bragte byens indbyggere til dette land, hvor de byggede deres prægtige by, som nu er borte og glemt. På hylderne tændte de lys som offergaver til forfædrene. Opmærksomme folk vil bemærke, at der over hver stenhyld er en person på vægmaleriet, og ofringer har været til den person.

Forfaderdyrkelsen har påvirket kammeret og skabt en hellig aura, som endnu eksisterer, da rummet ikke er blevet vansiret. Orkerne kan mærke den hellige aura, og da den udstråler heltomod, har de ikke vovet at ødelægge vægmalerierne. I stedet undgår de kammeret, omend de ikke skyr rummet mere, end at de regelmæssigt kigger forbi.

Hellig aura: Forfædrenes minde

Enhver, der skænker røgelse eller andet offer, mediterer eller sover inde i kammeret, kan mærke forfædrenes minder, som om billederne på væggene springer til live og i detaljer fortæller om, hvorledes de stolte krigere kæmpede mod de bestialske dyremænd, der kom fra bjergene og fra de dybe skove. Ingen vidste noget om dyremændene, men de lagde samfundene i ruiner. Under den modige kong Milen, valgte man at forlade hjemlandet og foretage en vældig rejse syd på over havet, og mens folket steg ombord på skibene, holdt en udvalgt gruppe krigere skansen. Det blev til en lang og farefuld rejse over havet til en ukendt verden, som kostede mange livet, men anført af kong Milen grundlagdes et nyt samfund.

Efter at have oplevet vægbillederne springe til live, føler karaktererne sig opildnede og fyldt med det samme mod, der drev kong Milens folk til at krydse det enorme hav for at søge en ny verden. Karaktererne får hver et bonus omslag i hvert rum eller sted, de besøger, indtil solopgang. Omslaget kan bruges på t20-tjeks foruden resistentjeks.

#26 Kælder - Løjtnant Vashnars kammer

Tæpper og puder flyder i dette lokale, og ud mellem tæpperne stikker diverse ragelse. Fra olielamper på væggene kommer et beskedent lys, som afslører alt rodet, foruden tre orker, som ligger og slanger sig mellem puderne.

Herinde opholder sig løjtnant Vashnars harem i form af **3 orker**. I kisten ved væggen er der diverse ragelse i form af klæder, skind, vinflasker (5 sølv pr flaske), økse, daggerter, læderkyras og en sæk med penge (70 sølv, 5 guld).

#27 Kælder - Trofækammer

Lyset fra jeres fakkellanterne/lysmagi glimter i mørket, som lyset fanger øjnene af en masse dyr, der stirrer tilbage på jer. For et kort øjeblik er det som om rummet er fyldt med væsner, men snart indser I, at blikkene kommer fra udstoppede hoveder, som stirrer blankt på jer fra deres pladser på væggene. Rundt langs væggene hænger træplader, hvorpå er monteret hovederne fra vilddyr og monstre.

Væggene i rummet er dekoreret med monstre, som løjtnant Vashnar har dræbt eller som andre har dræbt, men han selv har taget æren for. Udover de mange udstoppede hoveder, er der intet af værdi.

#28 Kælder - Et levn fra fortiden

Rummet er støvet, men det skjuler ikke de smukke vægmalerier af en idyllisk have med blomster, frodige frugttræer og dyr, som lever i fordragelighed med hinanden. Vægmalerierne glider sammen med gulvets enorme mosaik, som

fortsætter illustrationen og forestiller blandt andet et tæppe, hvor to mennesker ligger sammen og nyder havens idyl. Der er stille i rummet, men lytter man godt efter, lyder der fuglefløjt i det fjerne og vindens blide brusen i træernes blade, som blander sig med en sagte duft af blomster.

Gulvet er dækket af en smuk mosaik, som er næsten intakt, og på væggene er smukke malerier. Alle billederne forestiller dyr i en paradisiske have med blomster og frodige frugttræer. På et tæppe mellem dyr og blomster ligger to mennesker og nyder havens idyl.

Kammeret er indlejret med magi, som stadig virker, og som orkerne føler stor utilpashed ved. De kommer derfor ikke i kammeret, og medmindre heltene ses går der ind eller lignende, vil rejseselskabet kunne skjule sig her uforstyrret.

Overnatter man i kammeret, falder man i en dyb søvn, som det er vanskeligt at vågne fra igen. Både sovende og vågne skal klare et resistens (mental)-tjek på henholdsvis 12 og 14. Fejler man, sover man i to døgn uden at kunne blive vækket. Derefter får man dagligt et nyt tjek for at se, om man vågner, eller man kan vækkes af andre. Går der mere end ti dage, sover man fredeligt ind.

#29 Kælder - Fangekammer

I dette rum sidder fire skikkelser. To er sølle udseende gobliner, en er en dværg og en hinterlænding. De er alle fire lænket til væggen med solide, men grove jernlænker.

Lænket til væggen er to goblinslaver for deres oprørske opførsel, samt en dværg og en hinterlænding. Lænkerne er låste (dirke lås 11; smadre kæden 14).

Gnish og Gnash - de to gobliner tigger om at blive løsladt. De lover at guide folk rundt i hulesystemet, hvis de bliver befriet. Gnish vil forråde heltene ved første lejlighed og alarmere

orkerne, mens Gnash vil stikke af fra heltene ved første lejlighed og stikke af fra hulesystemet.

Dværgen Frerin - dværgen er en niveau 1-dværg, som blev fanget, da orkerne forsøgte at røve en karavene, men karavanen undslap, men efterlod Frerin, som blev taget som fange. Orkerne håber på at få en løsesum fra Frerin. Frerin vil gerne hjælpe rejseselskabet mod orkerne, og ellers at rejse i sikkerhed ved den kejserlige forpost. Han vil betale 200 sølv for at komme sikkert til fæstningen, hvor hans fætter venter ham.

- Frerin - Forsvar 10; Livspoint 30; Angreb våben+1; Skade våben+1. Resistens+3

Hinterlændingen Eochagan - hinterlændingen kommer fra en af de barbariske stammer, som har hjemme i Hinterlandet. Eochagan er ingen ven af Kejserriget, men han hader orkerne mere, og han vil gerne hjælpe i kampen mod orkerne, men så snart han kan stikke af fra orkfæstningen gør han det, også selvom han måtte lade de andre i stikken. Eochagan er lykkeridder på niveau 1.

- Eochagan - Forsvar 11; Livspoint 24; Angreb våben+2; Skade våben+1. Resistens +0

#30 Kælder - Vagtstue (forladt)

Et bord ligger væltet om på siden, og der står stablet tre skamler i det rummets ene hjørne. Ud over dette er der intet i kammeret, og det ikke ud som om nogen har været her længe.

Dette kammer er forladt og tomt. Løjtnant Vashnar tror, at hans orker stadig sender vagter til dette rum, og han regner derfor ikke med at skulle tilse det. Imens er orkerne for dovne til at gå derned og vogte det, og de kommer derfor ikke til vagtstuen. Rejseselskabet kan med en god chance forblive uforstyrret herved (rul ikke på omstrejvende væsner-tabellen, hvis heltene er i dette rum).

Mellemzonen (kælder #31-34)

Disse rum er ikke kontrolleret af nogen specifik orkleder, og her kommer orker fra alle tre grupperinger frit.

#31 Kælder - Affaldsrum

Fra dynger af affald rejser en fæl stank. Affald hober sig op i kammeret, men en smal sti fører uden om det værste smat. Fra skygger mellem dyngerne anes bevægelse og pibende lyde. Rotter!

Fra dette rum fører en trappe op til vagtstuen i Skarrishes område (kælder #1). Rummet fyldt med skrald fra vagtstuen. En smal sti fører gennem dyngerne af affald. Almindelige rotter piler gennem affaldet. Gennemsnøget man al skidt, kan man finde en lille sølvring (10 sølv).



#32 Kælder - Slangekultens kammer

En sælsom stank præger dette rum, som er oplyst af oliekerter placeret på stenblokke rundt langs væggene. Midt på den ene væg er malet et kæmpe, sort som skygge, hårløst hoved fra hvis åbne gab snor sig to slanger. De mange små flammer får skyggerne til at hoppe og danse, og det skaber en mærkelig fornemmelse af, at de to slanger er mere end sorte tegninger, at de er i live. I midten af rummet er anbragt en lang række fladbundede skåle med sort, indtørret væske, der måske har været blod.

Rummet anvendes af høvding Skulk og hans kultmedlemmer til at hædre Sauska. Rummet er en slags neutralt område mellem de tre orkgrupperinger. Et lærdomstjek 17 afslører, at rummet er et kultfællesskab for orker, der dyrker Den udødelige Sauska Slangetunge med de mange liv.

Hellig aura: *Sauskas slangetunge*

Orker dræbt i dette rum vender tilbage fra dødsriget efter fire dage, hvis deres lig ligger urørte i rummet. Når de vender tilbage, vil deres tunge være kløftet som en slanges. For at forblive i live skal orken arrangere en offerfest for kulten til Sauskas ære.

Slangers bid er ikke giftigt i dette rum, i stedet opsamler ofret slangegiften i sin egen mund og kan ved bid give giften videre, og denne gang vil giften være giftig.

#33 Kælder - Kultanførerens kammer

En sælsom, ubestemmelig stank præger dette dystre kammer. Væggene er beklædt med skulpturer af slanger og på væggene er malet sorte hoveder, hvorfra slanger snor sig. På stenhylder er anbragt et par oliekerter, som skaber en smule lys i kammeret, men skyggerne er lange. I den fjerne ende er en beskeden seng og over den hænger en sort maske, der skinner blankt i kerternes skær. På den ene væg hænger et skab og et metalskrin er anbragt øverst på skabet. Ved sengen står en ork og kigger nysgerrigt på jer.

Slangekultens anfører har bolig i dette og i næste kammer, hvor kultens slanger opbevares. Anføreren er en nysgerrig ork, der har fuld tillid til sin Udødeliges velsignelser, at døden ikke frygtes.

Kultanføreren

- Forsvar 13; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 11 (gift 19; Magi 15); Morale 12.

Angreb: Kultanføreren kan foretage to forskellige angreb hver runde.

Giftbid+2; Skade 1t3+gift; Giften skaber hallucinationer. Hvis resistens (gift) 11 klares, forsvinder hallucinationerne efter 1t3 runder, og hvis det fejler, forsvinder effekten efter 2t4 runder. Under giftens påvirkning vokser alle et sort hoved, hvorfra to hissende og hvæsende slanger vrider sig. Ofret kan ikke skelne ven fra fjende, og alle alle angreb laves mod en tilfældig person i rummet.

Pigkølle+6; Skade 1t8+2

Skyggernes spil: (virker kun, hvor der er tydelige skygger) **Skyggerne** forvandler sig til slanger, og de bider ud efter kultanførerens fjender. Op til to slangeangreb kan foretages. Slangebid+4; Skade: skyggegift (Ofret skal klare et resistens (gift) 10-tjek, og fejler det, rammes ofret af en illusion om at denne dør en smertefuld død, hvor denne ikke kan foretage sig noget, mens denne i løbet af 1t4 runder "dør" af giften, hvorefter ofret falder i en dyb søvn).

Fælde: Giftnål

- Metalskrinet er udstyret med en lille giftnål, der springer ud, hvis skrinet åbnes uden at være slået fra (finde fælde 8; fjerne fælder 9). Resistens (gift) 14; fejler det, rammes ofret af intense smerter og ligger hjælpeløs på jorden. I denne tilstand har den forgiftede en vision af Sauska, der lader sine to slanger fra sin mund bide ofret, og derefter sluges ofret af Sauska, hvorefter vedkommende vågner pludseligt - der er i mellemtiden gået en time, og ofret har fået en tatovering af Sauskas slangehoved på sin brystkasse.

- Vægskabets underside skjuler en forgiftet sværdklinge, som farer ud og skader den, der åbner skabet, hvis fælden ikke findes og slås fra (fjerne fælder 11; fjerne fælde 8). Sværdklinge+4; skade 1t8+gift. Gift: resistens (gift) 11; fejler det, lammes ofret i 24 timer; klares det, rammes ofret af en mild lammelse (*ulempe* på fysiske handlinger i en time).

Skat

- I et lille metalskrin ligger fire ædelstene (40 sølv stykket).
- I vægskabet er fire krukker. To krukker rummer **helbredende drik**, en rummer **flammeolie** og en rummer **styrkedrik**.

#34 Kælder - Slangekammeret

En sælsom stank blander sig med lugten af rotter, og tilsvarende blander lyden sig af en slanges væsen sig med lyden af pibende rotter. I metalbure stablet oven på hinanden er massevis af rotter klemte sammen og mellem dem er store, flettede kurve, hvorfra en slange har stukket sit hovede op og hvæser af rotterne. I lyset fra jeres fakkel/lanterne blinker massevis af gyldne glimt og blander sig med glimt fra ædelstene. Et utal af skatte ligger spredt omkring kurvene og op i kurvene.

(Den sælsomme stank i #32 og #33 stammer fra slangerne i dette rum)

Slangekultens hellige slanger opbevares i dette rum, hvor goblinslaver bringer dem rotter og andre godbider. Slangerne lever i kurve og er forholdsvis fredelige giftslanger, som ynder at blive ladt alene. Slangerne er velsignede af Sauska, og kun hvis de angribes, træder velsignelsen til, og slangerne undergår en pludselig forvandling, hvor de forvandler sig til gigantiske slanger, 4 meter lange, og deres hoveder erstattes af Sauskas dæmoniske hovede, der forestiller et hårløst, gult orkhoved med slangerne kommende ud af munden:

Sauskas velsignede slanger (4 styk): Forsvar 12; Tærskel 11; Sår 2; Resistens 11 (Gift 17; Helligfolks magi 16); Morale 16; Angreb: slange+7; Skade 1t10+gift (Resistens (gift) 10; succes og ofret tager 1t10 i skade, fejler det, tager ofret 2t10 i skade).

Inde mellem slangerne ligger små, grove guldklumper og halvt tilhuggede ædelstene, som er skænket som offergaver. Slangerne hvæser af folk, der forsøger at tage gaverne, og bliver en gave taget, bider slangerne ud (slangebid+4; skade 1t2+gift. Gift: resistens (gift) 10; succes og ofret tager 1t10 i skade, fejler det, tager ofret 2t10 i skade). Angribes slangerne, forvandles de.

Skat

- Rå guldklumper (30 styk á 15 sølv)
- Rå ædelstene (30 styk á 20 sølv)

Appendiks: Monstre

Kæmperotte

Rotter på størrelse med små hunde. Omtrent en halv meter lang, hvis ikke større, med enorme tænder og øjne, der synes at gløde rødt. Kæmperotter er aggressive, og i flokke kaster de sig gerne over selv store væsner. Kæmperotter har en instinktiv frygt for ild, og de angriber næsten udelukkende, når de er i overtal, eller hvis de er trængt op i en krog.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 8 (14 mod gift og sygdom); Morale 12 (ild 8); Angreb Bid+2; Skade: 1t6.

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er rotterne mere tilbøjelige til at holde sig tilbage (Morale 8 mod ild).

Trængt op i en krog: Rotten går i panik, og den har *fordel* på alle sine angreb, indtil den kan flygte fra sine angribere.

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.

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.

Orkhøvding

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 16; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 11; Morale 12; Angreb: sværd+6; Skade 1t8+4.

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

Orkløjtnant

På vejen til posten som høvding arbejder orken sig op til posten som løjtnant, som er en position for stærke, driftige orker, som stræber efter høvdingeposten, men også en position, hvor høvdinge mistænker dem for at planlægge kup, og hvor andre orker drømmer om at overtage deres post.

- Forsvar 15; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+4; Skade 1t8+2

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

Orkkriger

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

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

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

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.

Hinterlænding

Hinterlændinge er de folk, der bor i Hinterlandet. Nogle er frie og bor uden for Kejserrigets rækkevidde, andre er en del af Kejserriget. Hinterlændinge er et stolt folk, der ynder at gå på jagt og vinde hæder og ære gennem deres jagtbedrifter. De er et skriftløst samfund, og deres historier er alene bevaret mundtligt. De kan ikke fortælle noget om Hinterlandets forhistorie, da disse ligger så langt tilbage i tid, at de kun har sange og vage beretninger om denne ære - men nogle af dem har opdaget, at der ligger ruiner i dele af Hinterlandet, som måske stammer fra deres forfædre, men som i virkeligheden stammer fra et helt andet folkefærd, som hinterlændingene slet ikke kender.

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

Dødekongens budbringer

Budbringeren er en dødning, der skjuler sig under en tung kutte. Under kutten er et råddent skelet, hvorpå flager af hud og langt tyndt hår hænger. Et par blodige øjenæbler og en afhugget tunge er anbragt i kraniet stjålet fra dødekongens ofre for at give budbringeren talen og synets brug.

- Forsvar 19; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 13; Morale 19; Angreb: Knokkelhånd+7; Skade 1t10+dødskulde

Udød – budbringeren er ikke levende, og påvirkes derfor ikke af effekter, som særligt påvirker de levende.

Gravens røst – budbringerens stemme fylder de levende med rædsel. Levende væsner, der hører den hæse hvissen fra budbringeren, skal foretage et Resistens (frygt, nekromanti)-tjek 8 eller blive fyldt med en isnende frygt, der svækker deres viljekraft. De næste 1t4 runder skal der klares et visdomstjek 8 lige inden, der foretages en handling. Fejler tjekket, mister væsnet viljen til at handle og foretager ingenting den runde. Når et væsen ikke længere er påvirket af Gravens røst, kan budbringeren forsøge at påvirke ofret igen.

Budbringeren kan hviske trusler til den modstander den angriber fysisk, eller budbringeren kan tage en parlay-handling og ramme alle levende væsner inden for 10m med sin uhyggelige røst.

Dødskulde – levende væsner rørt af budbringeren skal klare Resistens (nekromanti) 10, og enten være ude af stand til at reagere i resten af runden eller have *ulempe* på fysiske og magiske handlinger i den følgende runde.

Sårbar: Sollys – Dødekongens budbringer tåler ikke solens skær. Angreb og magiske angreb har *fordel* mod budbringeren ude i sollys.

Appendiks: Magiske skatte

Magisk fingerbøl

Med det magiske fingerbøl kan man sy beskyttende tegn ind i tøj. Det magiske symbol kan aktiveres ved at smøre lidt frisk blod på det, og symbolet giver +2 forsvarsbonus i ti minutter.

Det beskyttende tegn tager 5 minutter at sy, og hvert stykke klæde kan rumme et magisk symbol, som skal være synligt for at virke. Kun et magisk symbol af gangen kan påvirke en person.

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

Skatmesterens lampe

Denne magiske lampe beskytter blotlagte skatte mod tyve. Den skat, som er under lampens skær, er beskyttet af lampen, og den anbringes gerne oppe under loftet for at kunne skinne på mest muligt og derved beskytte det. Når lampen tændes, skal man sige det magiske ord for at aktivere dens magiske alarm, og når lampen slukkes eller flyttes, skal man sige det magiske ord for at slå alarmen fra. Skatmesterens lampes alarm slår automatisk fra, hvis den brænder ud.

Hvis lampens fortryllelse aktiveres, begynder den straks med skinger stemme at råbe "Tyve! Alarm! Man bestjæler mig!", og lampen aktiveres, hvis der fjernes noget fra den skat, som lampens lys falder på.

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

Dværgedaggert

Dværgedaggerten har en bleg aura omkring sig, der intensiveres, hvis der er gobliner i nærheden. Daggerten giver +2 skade mod gobliner, og i hænderne på en dværg gør daggerten 1t6 i skade i stedet for 1t4.

På en ekstrem succes (ren 20'er) kan effekten **dødeligt stik** vælges. *Dødeligt stik*: Daggerten gør 1t6 i skade i stedet for 1t4 (for en dværg er det 1t8 i stedet for 1t6).

Orkfæstningen

