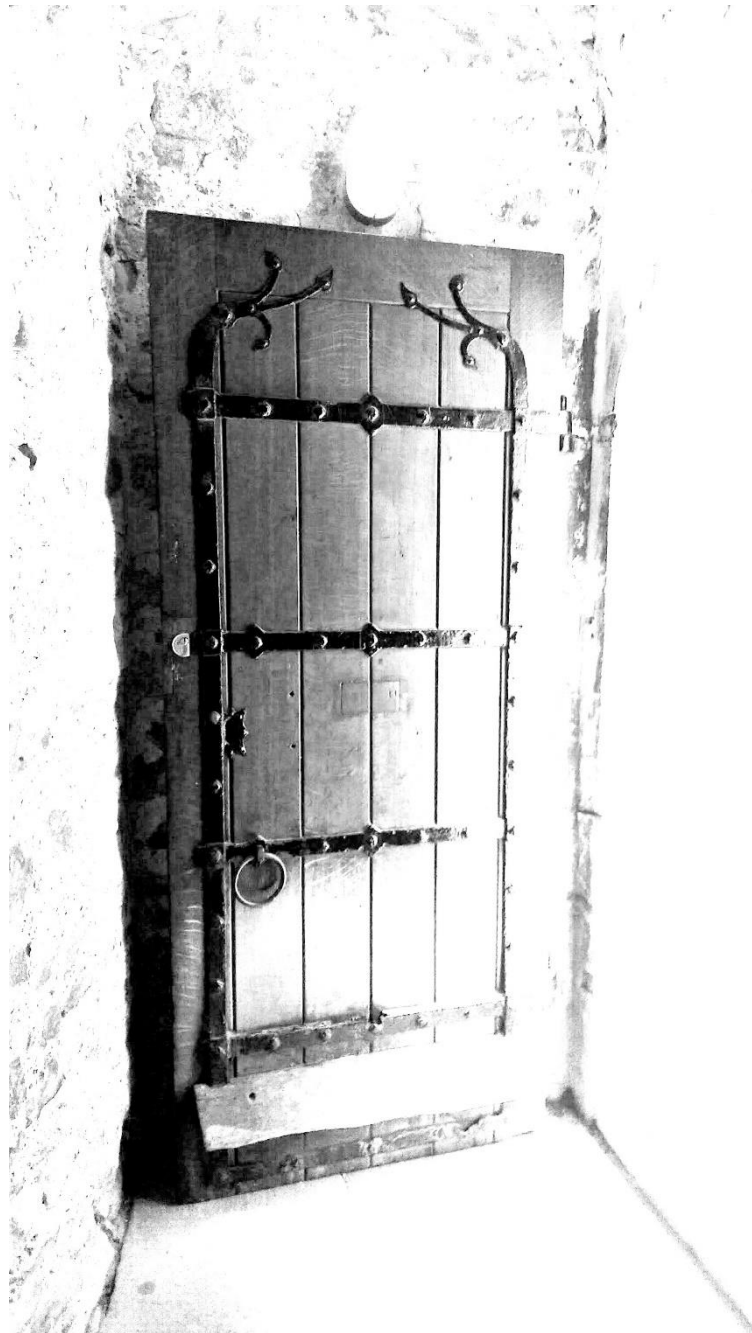


Fuglene over Kranieklippen



Et Hinterlandet eventyr til Viking-Con 2017 af Morten Greis.

Foromtale

Vanvid! Det rene vanvid! Det er, hvad der venter jer, hvis I bestiger Kranieklippen!

Den gamle mand med de lasede klæder og det tjavsede hår begyndte at lyde panisk i sit håbløse forsøg på at tale eventyrerne fra deres seneste projekt. I deres øjne lignede han blot en gal tigger. Hvis rygterne talte sandt, skjuler der sig en fantastisk skat på toppen af Kranieklippen – det fængede dem. Hvad rygterne ikke fortalte var, at den gamle mand er hverken tigger eller gammel, men at han har stået over for Vanviddets fugle. På Kranieklippen. Og kun han overlevede.

Velkommen!

Dette er historien om eventyrere,

Eventyret *Fuglene over Kranieklippen* er et anderledes eventyr, idet at eventyrerne bestiger et kranieformet bjerg, og de møder ting, folk og væsner undervejs, som gradvist åbenbarer et større mysterium. Scenariets form er følger derfor ikke det klassiske Hinterlandet-eventyr, som hovedsageligt består i at udforske et hulesystem, men der er også huler at udforske i dette eventyr.

Baggrund

Historien begynder i teltlejren ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken. Dette er Kejserrigets udkant mod vest. Her er en stor ødemark, hjemsted for ældgamle ruiner efter et glemt folk, og herude har fra tid til anden vågnet trusler mod Kejserriget, som modige folk er draget ud for at udforske og undersøge. I disse dage er der fredeligt. Der er ingen Dødekinge, der er ingen Drage eller Vinterheks, som truer med at føre hære mod Kejserriget, brænde alt til aske eller skabe en evig vinter. Der udgår derfor færre officielle missioner fra Fæstningen, hvor kommandant Lucinius traditionelt hyrer folk til at udforske og kortlægge ødemarken og standse trusler mod Kejserriget.

Oprindeligt var der på grænsen til ødemarken blot Den ensomme fæstning, som markerede Kejserrigets vestligste grænse, men da truslerne i det tomme land vågnede, flokkedes helte, skattejægere og eventyrere til fæstningen for at gå på eventyr. Omkring fæstningen voksede en teltlejr frem. En markedsplads voksede frem, værksteder, der kan levere våben og rustninger til eventyrerne, og handelsfolk, der kan afhænde eventyrernes skatte fundet i ødemarkens ruiner. Øltelte og vinstuer dukkede op, klar til at underholde folk, mens de venter på næste mission.

Det er her, vore helte befinder sig, mens de fordriver tiden ventende på muligheder for at komme af sted på eventyr.

Eventyrets forløb

Eventyret begynder på Viddets Vinstue, hvor vore eventyrere enten kender hinanden fra tidligere missioner eller er faldet i snak, fordi de ikke har andet at tage sig til. Mens de fordriver tiden hører de om Kranieklippen, da de ser en gammel mand advare folk mod at bestige klippen. Det lokker selskabet til at give hinanden håndslag på, at de godt tør og kan bestige klippen.

Rejsen til Kranieklippen er uden de store begivenheder, indtil de nærmer sig klippen og oplever, at der strejfer bander af gnomde omkring i området, og at Kranieklippens skygge rummer sin egen forbandelse. Oppe på selve Kranieklippen finder de snart ud af, at de forskellige dele af Kraniet rummer sine mærkværdigheder. I kraniets mund er en sær skov af svampe, i næsen bor en galning, og i det ene øje er en port indtil et besynderligt indre. På toppen af kraniet er en slags helligdom, og det er sted, som kan drive folk til vanvid.

Hverdag i teltlejren

- Begynd spillet med at opridsse baggrundshistorien for spillerne. Hvis nogen har været med i tidligere Hinterlandet eventyr, kender de allerede til noget af historien, og måske har de været involveret i nogle af de nævnte historier.
- Dernæst spring til følgende korte scene – og hold den kort, for vi vender tilbage til den senere igen.

'Det er det rene vanvid! Stop jeres gøremål! Vend om!' Råber den gamle mand af jer. Hans lange hår er tjavset og gråt, han stinker, og han har et vildt blik i sine øjne. I står i udkanten af teltlejren med jeres oppakninger og er på vej ud i ødemarken, og den gamle mand står lige foran jer. 'Vend om!' Råber han igen.

- Dette er **Galningen Urbus**. Giv kun spillerne et kort øjeblik til at reagere. Så klippes scenen, og vi hopper nogle timer bagud i tid til en tidligere begivenhed:

Nogle timer forinden. Vi er på Viddets Vinstue. Her har I hængt ud de sidste mange dage og drukket jeres sparsomme penge op, mens I har ventet på, at der skulle ske noget. Men der har ikke været noget at lave. Ingen missioner udgår fra fæstningen, ingen rige købmænd finansierer ekspeditioner, ingen karavaner mangler vagter. Der er ikke noget at foretage sig, så derfor er I på Viddets Vinstue, hvor vinen er billig, og hvor det vrirler med rygter om skatte og muligheder for eventyr.

- Lad spillerne præsentere deres karakterer for hinanden. Kender de hinanden fra tidligere, eller de mødtes på Viddets Vinstue?

Bedst som I sidder der, hører I snak ved sidebordet. De snakker om en tosse ude på gangstierne, og en fyr peger ud på gangstien uden for vinstuen: En tosset gammel mand render op til folk, råber af dem, at de skal holde sig fra Kranieklippen. 'Fuglene! Fuglene!' Råber han, mens han maser sig ind på folk og forsøger at advare dem mod at bestige Kranieklippen.

I høre flere folk inde i vinstuen begynde at snakke om den gamle mand og hans advarsler.

Det siges, at ude i ødemarken er der en kæmpe klippe, som er formet som et kranie. 'Kranieklippen' kaldes den åbenlyst, og det siges, at der er en fantastisk skat på toppen af klippen. Hvis man altså tør klatre op efter den – og det er det, som I har givet hinanden håndslag på at gøre. Hvis der ikke er nogen skatte at vinde, er der i det mindste hæder og ære at vinde – og I ved, at klippen ligger 5 dagsrejser herfra hinsides floden Vaadskyl.

- Få spillerne til at rollespille, hvordan de giver hinanden håndslag på, at de godt tør bestige Kranieklippen.

Antageligvis vil eventyrerne gøre de sidste forberedelser – købe forsyninger etc. – og derefter drage af sted. Imens de gør klar til afgang, hører de flere steder rygter og løs snak i teltlejren:

- Kranieklippen ligger i en egn af Hinterlandet hinsides floden Vaadskyl, som kaldes Det forbandede land. Det er en egn af landet, hvor rejsende plages af mareridt hver nat, og hvor ingen planter gror.
- Kranieklippen siges at være forbandet. Selv klippens skygge er forbandet, og enhver som lader sig fange af klippens skygge, bliver ramt af dens forbandelse.
- Landet omkring Kranieklippen er hjemsted for flere bander af gnolde. De fæle hyænemænd er på krigsstien, og de indsamler hovederne af alle, som de dræber.
- Galningen Urbus forsøger at advare og hindre enhver i at bestige klippen. Efter sigende var Urbus selv en ung mand, da han drog ud for at bestige klippen med sine venner.

Mødet med Urbus

Netop som selskabet er ved at forlade lejren, render de ind i Urbus igen, som de ellers ikke har været i stand til at finde, siden de planlagde at ville drage af sted.

'Det er det rene vanvid! Stop jeres gøremål! Vend om!' Råber den gamle mand af jer. Hans lange hår er tjavset og gråt, han stinker, og han har et vildt blik i sine øjne. I står i udkanten af teltlejren med jeres oppakninger og er på vej ud i ødemarken, og den gamle mand står lige foran jer. *'Vend om!'* Råber han igen.

Hvis eventyrerne kan trænge ind til Urbus, kan de lære, at han sammen med Uxora, Gailus og Torrentinus satte ud for at bestige Kranieklippen og fravriste stedet dets hemmeligheder.

- Ødemarken omkring klippen var hjemsted for flere bander af gnomde, og de måtte bruge tid på at skjule sig for dem.
- Det vrirler med vanviddets fugle omkring klippen, og de river bjergbestigere ned og de gør folk sindssyge.
- De andre på ekspeditionen omkom en efter en, når de faldt for strabadserne, indtil kun Torrentinus og Urbus selv nåede toppen, og her stod de atter over vanviddets fugle, som fløj bort med Torrentinus, mens Urbus så at stedet er forbandet. Det er en forbandelse, som er på klippens top – en *forbandelse*!
- Urbus ligner en på 70. Han er 27, og han kom tilbage til lejren fra tre uger siden.

Rejsen gennem vildmarken

Hvis rejsen går over land, vil det tage fem dage at nå frem til floden. I kan bruge de almindelige rejseregler i regelbogen for de første fem dage. Alternativt kan du beskrive færdens som først går gennem den dybe skov, indtil færdens fører op mod bjergene, og i et goldt klippelandskab, hvor tågen driver dovent over jorden, står selskabet over for floden Vaadskyl, som bruser af sted med voldsom kraft.

- Skoven er tæt og dyb. Overalt kan man høre dyreliv fra summende insekter til syngende fugle, smådyr pusler i krattet, og mange steder kan man se buske, der bærer sommerens første bær. Af nye stier, som andre eventyrere har trådt, vandrer selskabet gennem skoven i to dage. Bortset fra nogle hjorte møder de ikke nogen større dyr.
- Efter omtrent to dage begynder landskabet at stige. Store mosklædte klippefremspring løfter sig af jorden, og skoven tynder mere og mere ud. I stedet er der spredt buskads og klippegrund, og horisonten har forvandlet sig til grå og brune bjerge. Smalle stier, som sjældent bliver betrådt, fører op mellem tinderne til smalle bjergpas. Kolde vinde fejer gennem landskabet, og bortset fra skingre skrig fra rovfugle og flygtige glimt af bjerggeder er her ikke noget liv. Sådan er de næste to dage på rejsen.
- Oppe mellem bjergene er resterne af glemte stier, som ingen har brugt længe, som fører selskabet over store gølge sletter, hvor den sparsomme vækst er bladløse tornekrat, og ildelugtende dis glider med vinden over klipperne. Sletterne er omkranset af lave bjerge, og bjergpas forbinder sletterne. De eneste 'beboere' synes at være klippeblokke, som måske er blevet efterladt af et glemt folk. Efter en dags tid står selskabet over for den brusende flod Vaadskyl.

Vaadskyl er en drabelig udfordring at krydse. Floden er på den smalleste strækning stadig 25 meter bred, og det iskolde vand fosser brusende af sted over en ujævn stenbund, som her og der brydes af klippefremspring. Her splintres vandet i skyer af fin dis og tunge dråber, og strømhvirler danser sig i vandet.

- **At krydse Vaadskyl:** Selskabet kan enten forsøge at krydse, hvor floden synes smallest og måske kan fungere som vadested, eller selskabet kan se sig om, efter en 'naturlig' bro i form af store klippefremspring, man kan springe på.
- **'Vadestedet':** Vandet er blot en halv meter dybt, men der er en voldsom kraft på vandet og taber man balancen, bliver man revet med vandet ned af floden.
- **'Klippeblokke':** Vandet er mindst en meter dyb, og der er lumske strømhvirvler ved klippeblokkene, men kan man springe hele vejen, er det uden betydning.

Hinsides Vaadskyl fortsætte klippelandskabet for en kort stund, indtil sletten munder ud i et pas. Herfra er der udsigt over en frodig dal. Dalen er omkranset af stejle bjerge, hvor mange har sneklædte tinder. Skyerne ligger lavt, og skjuler de fleste bjergtinder i deres slør. Dalen er grøn, og der snor sig en flod gennem dalen. Omtrent midt i dalen i et sumpet landskab knejser Kranieklippen: Et ensomt rødligt bjerg, nærmest en søjle, som er formet som et grinende kranie. Fra dets ene øje strømmer gule tårer i en lind strøm, og klippens fod er skjult af tåge.

Herfra er der blot nogle timers gang ned fra bjergpasset og over bakkede enge til klippen.

Kranieklippen

Kranieklippen rager op i landskabet som et titanisk monument eller som et ensomt bjerg stående frit på den øde slette. Landet omkring sletten er bølgede bakker bevokset med tornekrat, der river i klæder og leder folk af smalle stier, for der er ingen lige vej til Kranieklippe. Vinden er altid kold, og landskabet synes øde. Ingen rejsende passerer frivilligt i nærheden af klippen.

Kolde åer strømmer gennem landskabet, og flere af dem løber nær Kranieklippen, hvor jorden er sunket i og har forvandlet sig til mose. De sidste 100 meter hen til den næsten lodrette klippe gennem mudder og vand i et tavst landskab. En heftig stank af råd rejser sig fra det mudrede vand, og hvid dis skjuler de få tornebuske, som ikke er rådnet bort.

På lang afstand kan man se klippen, som en sort skygge mod horisonten. Når man kommer tættere på, begynder klippens røde kulør at skinne igennem, og man kan se hvorledes toppen af klippen begynder at tage form som et enormt kranie. Enorme åbninger udgør øjenhulerne, og fra en af dem løber en konstant strøm af beskidt vand, som plasker ned over klippens side. En gigantisk flænge i siden af klippen gør det ud for munden fyldt med krogede og spidse tænder.

Langs siderne svæver små flokke af rovfugle. De har deres reder i kroge og sprækker i den ujævne klippeside, og højt over klippen kan man ane små prikker af fugle, der altid hænger i luften vågende over landet.

Rejsen til Kranieklippen

Blot synet af Kranieklippen får det til at løbe koldt ned af ryggen på folk. Den emmer af ondskab og vanvid. Landet omkring klippen er vindomsust og koldt. Man er ikke velkommen nær klippen, og få væsner har hjemme her udover fuglene, som bebor klippesiderne eller som svæver højt over Kranieklippen.

Kranieklippens skygge

Bliver man fanget i Kranieklippens skygge, risikerer man at blive præget af Kranieklippens mysterium. Prægningen tager form af et mentalt pejlemærke hos folk, som altid kan se Kranieklippen for deres indre blik, og når de er uopmærksomme, kan man ofte se, hvordan de uden at tænke over det, forsøger at genskabe klippen med forhåndenværende materialer, om det f.eks. er ler, mos eller mudder.

Hvis man bliver fanget i den skygge, som Kranieklippen kaster på jorden (dvs. er man på Kranieklippen på dens skyggeside, sker der ingenting, men er man nede på jorden og rammes af skyggen, udsættes man for effekten), skal man klare et Resistens (viljestyrke) 10 eller blive påvirket af klippen. Fejler man tjekket, får karakteren karaktertrækket '*Præget af Kranieklippen*', og det har følgende effekter:

- *At se Kranieklippen for det indre blik* – når man lukker øjnene og koncentrerer sig en smule, kan man se klippen tydeligt for sig, og man kan instinktivt mærke retningen til klippen.
- *Genskaber kranieklippen* – når man er uopmærksom, begynder man at genskabe Kranieklippen med forhåndenværende materialer.

Præget af Kranieklippen tæller som en forbandelse.

Området omkring Kranieklippen

Vand fra nærliggende åer har samlet sig omkring klippen, og sammen med vandet, der strømmer fra kraniets venstre øje, er en mose vokset frem. Jorden er blød og gyngende at gå på på den første del af strækningen, siden begynder vand at pible frem i fodspor, og overalt, hvor man træder er jorden mudret. Luften er fyldt med stanken af rådende planter, og hvor solen ikke falder direkte er luften diset og sløret af fugt og tåge. Hvor vandet fosser fra kraniets øje, er luften ved klippens fod fyldt med fine dråber af vand, der er 'splintret' ved gentagne sammenstød med klippen under det flere hundrede meter lange fald, og luften er fyldt med lyden af plaskende vand, der overdøver mosens intense stilhed. En stank af svovl følger vandet, og kager af svovlholdigt snavs flyder i klæbrige klumper på vandet. Halvvejs oppe af klippen kan se rovfugle svæve omkring fulgt af deres hæse skrig.

- **Spilleder:** Det handler om stemning. At være ved foden af Kranieklippen er at være i område, hvor jord, vand og luft flyder sammen til et diffust landskab, og midt i dette rejser klippen sig som en massiv søjle. Her er øde og ensomt, og det er et uhyggeligt landskab, hvor man ikke kan slå lejr. Når man først nærmer sig klippen, er der kun vejen fremad. Din opgave er at gøre strækningen stemningsfuld.
- **Elementer:** Jorden går fra blød til mudret til oversvømmet. Luften bliver mere og mere fugtig, og dis flyder til sidst over vandet. Områdets sparsomme vækster bliver færre og mere krogede med lange torne.
- **Flagermusene ved skumring:** Ved skumring rejser sig en sort sky fra Kranieklippens venstre øje, og en sværm af flagermus sænker sig over sumpen for at jage insekterne, der lever i det fugtige område.

At bestige Kranieklippen

På afstand kan Kranieklippen give indtryk af at være en søjle af sten. Nærmere den rustrøde klippe kan man se, at klippefladen langt fra er jævn. Der er sprækker, hylder og kroge. Der er mange steder at fæstne reb og banke jernspigre ind. Der er talrige steder at sætte fødderne og uregelmæssigheder at gribe fat i, og der er korte strækninger, hvor man kan kante sig af sted. Har man ikke højdeskræk, kan man også finde steder, hvor man kortvarigt kan sidde, men der er ingen steder at slå lejr eller søge hvile.

Kranieklippen er 600 meter høj. Der er ca. 300 meter op til den enorme sprække (20 m høj), som udgør munden, og derefter følger næsehullet omtrent 350 meter over jorden. 400 meter oppe er øjenhulerne, som selv er omkring 50 meter høje åbninger, og fra øjenhulerne er der 150 meter til kraniets top, hvis øverste del er 600 meter over jorden. Ca. 300 meter over jorden har rovfuglene

deres reder, og det er typisk i denne højde, man kan se dem svæve rundt. Svævende et par hundrede meter over Kranieklippen er yderligere en flok fugle.

- **Tempo:** Selskabet kan bestige ca. 100 meter i timen. Det er under forudsætning af, at de ikke er professionelle bjergbestigere med specialiseret bjergbestigningsudstyr eller klatreteknikker. Opstigningen er langsom og omhyggelig, rummer pauser og tager højde for selskabet våben og rustninger.
- **Fald:** For hver 3 meter man falder, tages 1t6 skade, når man rammer jorden. Hvis man blot falder nogle meter, men bliver grebet af reb eller lignende, tager man 1t4 skade for hver tre meter i form af knubs og stød mod klippeskrænten og det pres, der kommer fra rebet, når man pludselig bliver bremset i sit fald.
- **Klatring:** Al langsom og sikker klatring klares automatisk – det er en undtagelse til normale regler, men hvis der skulle rulles regelmæssigt for, om eventyrerne kan komme op, ville de aldrig være i stand til at bestige bjerget. Klatring under farefulde situationer som dårligt vejr eller under angreb fra væsner afføder behovet for terningkast, og det samme hvis der klatres hurtigt eller uden stor omhyggelighed.
Klatretjeks er mod sværhedsgrad 8, hvis det er hele gruppen, som skal rulle. Mod sværhedsgrad 10, hvis det er en enkelt karakter. Reb, pløkker og andet klatregrej giver enten +4 bonus til at klatre med, eller det afbøder konsekvensen af et fejlet rul (man styrter f.eks. kun en kort distance).
- **Kamp** på klippen sker med *ulempe*. Hvis der rulles 1-4 et angrebsrul, sker der en ekstra ulykke – et reb knækker, et stykke udstyr tapes, en pløk river sig fri, man taber balancen etc. Brug ulykken til at skabe en dramatisk situation, som spillerne er nødt til at forholde sig til midt under kampen. Flyvende angribere har *fordel* på angreb mod fjender, som har *ulempe* til deres angreb.
- **Rovfuglene:** 250 meter over jorden er der redder på hylder og klippespidsen hele vejen rundt om Kranieklippen. Der er æg og unger i redderne, og de voksne fugle vogter over deres redder. Selskabet er nødt til at finde en måde at komme uden om redderne på, så de ikke provokerer fuglene til at forsvare dem – eller også må de tage kampen med de voksne fugle i tre-fire reder for at kunne bane sig vej videre op.

Kranieklippens mund

Sprækken på tværs af klippen skaber et billede af en enorm mund sat med sylespidse hugtænder. Tæt på er der tale om en 20 meter høj sprække, som er fyldt med 7-8 meter høje stenspir. På lang afstand ligner de tænder, men helt tæt på er det metertykke stensøjler, som et menneske nemt kan klemme sig ind mellem. Sprækken er 300 meter over jorden, og det har taget selskabet tre timer at nå derop. Det er hårdt arbejde, og de kan mærke udmattelsen.

Da I kommer rundt om klipperne, som I på lang afstand af Kranieklippen så som tænder, kigger I ind i en dunkelt oplyst grotte af en enorm størrelse. Mellem gabets 'tænder' siver lys ind og oplyser et besynderligt landskab bestående af kæmpestore svampe. Foran jer er en skov af svampe i alle størrelser. Nogle er små klynger og klaser i de størrelser, I er vant til, andre er større end mennesker, nærmest som træer med tykke stammer, og hvor trækronen ville være, folder svampens runde eller flade 'hat' sig ud. I første omgang ser svampe-vildniset ubeboet ud, men så ser I stagerne med menneskekranier, nogen må have sat op som advarsler.

Inde i munden er en skov af svampe. Svampene kommer i alle størrelser og former, og landskabet er mangefarvet og vanskeligt at orientere sig i. Der er grå svampe med sorte, flade hoveder, der er svampe med tykke, hvide stammer og knaldrøde, runde hoveder. Der svampe med spinkle stilke, som ender i aflange, lilla svampehoveder, og der er orangebrune klynger af småsvampe, som dækker flere kvadratmeter gulv. Inde bag klippetænderne er et skumrigsrige, i dagtimerne er der aldrig helt lyst, men heller aldrig helt mørkt.

Kranierne på pæle: Kranierne stammer fra hunde og mennesker. De er grå og beskidte og tilgroede med små mærkelige lilla svampe, som vokser inde i munden og øjenhulerne.

Svampeskoven er sit eget økosystem. Mellem de mange svampesorter er et mylder af insektliv. Der er alt fra fluer, biller og andet småkryb, som eventyrerne kender, til 15-20 centimeter lange regnbuefarvede hummer-lignende kryb til de grønne, glinsende biller, der udsender gnister.

- Beskriv et sært og ujordisk insektliv. Mange af væsnerne er harmløse trods deres størrelser og udseende. De lever af svampe eller hinanden, og for ukritiske eventyrere kan de udgøre det for mad.
- Der er også dyreliv, som er farligt for eventyrerne. Mellem svampene er der **giga-møl**, **kæmpespindlere** og **syrespyttende kæmpesnegle**.

Fodspor i svampelandet

Fra klipperanden, hvor I kom ind, og hen til svampeskoven er en smal strækning på et par meter, hvor der kun vokser nogle få, små svampevækster – såsom små klynger rødhattede svampe med gule prikker – hvor I bemærker fodspor i den bløde muld. Fodsporene ligner nøgne menneskefødder.

Fodsporene er et par dage gamle, og mellem dem er endnu ældre fodspor. De stammer fra et menneske, som kun bevæger sig i yderområdet nær klipperanden (hvor der ikke afsættes nogen fodspor). Fodsporene stammer fra **Galningen Gailus**, der bor oppe i Kranieklippens næse, og nogle gange klatrer herved via reb for at skaffe forsyninger. Gailus holder sig altid til yderområdet.

- Hvis selskabet bruger tid på at undersøge fodsporene, forstyrres de pludselig af højlydt knagen, som kommer inde fra svampeskoven:

Mellem de høje, gullige svampe, som rækker højere op end et menneske, og som udsender små skyer af røde sporer, kommer nogle højlydte smæld, der lyder som 'grene', der knækker. Noget inde fra svampeskoven nærmer sig!

En **kæmpe syrespyttende snegl** er kommet på sporet af selskabet. Hvis selskabet stadig er synlige, vil sneglen inde fra sit skjul begynde med at spytte en klump syre, inden den maser sig gennem resten af svampeskoven for at komme til sit bytte.

Den forladte hytte

I følger en smal sti mellem svampene. Ved jeres fødder vokser lave, bredskyggede svampe med lilla og røde hatte med blå prikker – og I kan se myrelignende kryb på et par centimeter i længden løbe i skjul under svampene – og over dem rejser bleghvide stokke af to meter høje svampe, der ender i små, kugleformede, sorte svampehatte. Mellem dem summer smaragdgrønne fluer – I tror, det er fluer – på flere centimeters længde; nogle gange ser I en af de smaragdgrønne fluer med spydlignende tunge spidde et mindre bytte og suge dets kropssaft ud. Stien munder ud på en mindre plads, hvor gule og grønne skimmelsvampe gror hen over noget, der minder om haveredskaber. Nogle meter fra jer i den modsatte side af pladsen er en frønnet hytte med en dør og et dunkelt vindue – det ser forladt ud; som om ingen har været her i årevis.

På den lille plads er resterne af haveredskaber. De er overgroede, og skafter er rådnet i stykker, og metallet er rustet igennem.

Hytten: Døren binder (styrketjek 12; hvis der rulles 18 eller bedre, rives døren af).

Luften inde i hytten er stillestående og tung af gamle lugte. Skimmelsvamp har spredt sig ud over væggene og gulvet, som er dækket af en håret blå-grøn vækst, der klæber sig til møbler og knogler af lig herinde. Bagerst er en noget, som ligner en dragkiste dækket af blå-grønne hårede vækst.

Der er to senge, bord og skamler samt en dragkiste herinde. Det er alsammen dækket af skimmelsvamp. På gulvet er tilvoksede knogler, som stammer fra en humanoid, men dets hoved er borte (det er liget af en hyænemand/gnold).

Den blå-grønne skimmelsvamp er giftig, hvis man udsættes for dens sporer over længere tid (3 dage eller mere) eller hvis man spiser den – kundskabstjek 12 afslører dette. Skimmelsvampen ligger som et blødt, svampet lag over al træ og jord inde i lokalet, og fra den svampede flade står en masse fine hvide tråde, der minder om hår – og som er en slags sporer, der rejser sig i små skyer, når man rører ved det.

Kisten: De rustne jernhængsler, beslag og lås er det eneste på kisten, som ikke er dækket af skimmelsvampen. Kisten er låst (dirketjek 12 (+4 bonus, hvis en flaske olie spenderes på at løsne den rustne lås); styrketjek 16 kan tvinge kisten op, men det frigiver en sky af sporer, der får alle, som fejler Resistens (Stamina) 8 til at hoste). Nede i kisten er en flok harmløse *kæmpe bænkebidere*, som flygter panisk, når de forstyrres, rådne klæder, som smuldrer bort ved berøring, og en **guldmaske formet som et hundehoved** (ukendt art) med spidse øre og lang spids snude, som udstråler majestætisk alvor. Øjnene i masken er funkende røde ædelsten (værdi 400 guld) – tager man masken på, kan man se gennem de røde ædelsten (det tæller som at se gennem rødt glas, jf. senere steder i scenariet).

- Mens selskabet befinder sig i hytten, dukker en jagende **Kæmpe spindler** op. Det store edderkoppelignende væsen bevæger sig stille af sted på sine lange, spinkle ben, mens den med sine klynger af øjne afsøger området. Eventyrerne hører lyden fra væsnet, og hvis

spillerne straks dæmper sig – pålæg at **spillerne** er stille! Hvis de taler sammen både in-game og out-game, skal de hviske for ikke at spindleren skal høre dem – så bevæger spindleren sig en smule rundt, inden den bevæger sig videre.

- Brug sekvensen til at skabe lidt spænding. Eventyrerne er inde i den lille hytte, mens et enormt edderkoppelignende væsen bevæger sig rundt udenfor. Væsnet reagerer på lyde, og dens nysgerrige undersøgelse af området, udfordrer eventyrernes tålmodighed, og selv spillerne skal være stille for at det ikke hører deres karakterer.
- Skyen har sporer fra skimmelsvampen kan udløse hosteanfald – bed spillerne lave Resistens (Stamina) 8 tjeks – hvis nogen fejler, begynder den, som har rullet dårligst at hoste, hvis de andre ikke kan få vedkommende til at være stille; hosten kan tiltrække opmærksomheden fra Spindleren.

Stenstolperne

I har fulgt stien mellem svampene et stykke tid, da I bemærker nogle stenstolper inde mellem svampene. Strækningen, I bevæger jer på, er omgivet af tykke lavstammede svampe, deres stilke næsten en meter i diameter og i meter i højden, og på toppen af dem er gyldengrønne svampehatte, der nederst er bredere end stilken, og mod toppen er højere end stilken. På dem kan I se tyrkisfarvede landkrabber, der med deres enorme klosakse skærer dele af svampehattene af, og når de ser jer – med deres store øjne på stilke – krabber de sidelæns rundt svampene og ud af syne. Mellem svampene og stenstolperne svirrer noget, der minder om glaslignende edderkopper med lange, lange ben, og en af dem lander på en stenstolpe. Stolpen er måske 1½ meter høj og 15cm i bredden, og den øverste del er udskåret som en figur, der forestiller et menneske iført flere lag tøj dekoreret med geometriske mønstre, men hvis hoved ligner et hundehoved – men ingen art, I genkender.

Mellem svampene står stensøjler, hvis øverste udskæring er menneskeskikkelser med hundehoveder. Stolperne er svært tilgængelige, fordi de står inde mellem en masse svampe.

For at komme til stenstolperne og studere dem tæt på er selskabet nødt til at vælte og knække en række svampe så store som træer. Det støjer medmindre eventyrerne gør en ekstraordinær indsats for at være stille. Larmen forstyrrer et **Giga-møl**, som pludselig rejser sig mellem svampene. Giga-Mølllet flakser rundt over svampene den første runde for at udsætte sit bytte for sit *mølstøv*, hvorefter den dykker ned for at angribe en modstander forvirret af støvet.

Stensøjlerne: Der er en række stensøjler inde mellem svampene, som fører stadig længere væk fra stien. De står skævt og ude af balance skubbet til side af svampevæksterne. Hver stensøjle har to forsænkninger, som hver indeholder et spejl. På forsiden af søjlen er spejlet et normalt spejl, men på i forsænkningen på bagsiden er det et spejl, der forvrænger ting.

Stenblokken: Følger man række af stensøjler kommer man et godt stykke ind mellem svampene, hvor man ikke længere kan se stien. Her er en stor stenblok af hvid marmor, som står oven på en base af sort marmor. Blokken er godt en meter bred og to meter i længden. Den hvide marmorblok er omtrent 40cm tyk, og der er en forsænkning i den hvide marmorblok, der minder om omridset af et humanoid. Hvor håndleddene og anklerne er, stikker messingbuer frem af stenen – så hvis man anbringer en person på blokken, kan denne stikke sine hænder og fødder gennem buerne og være delvist forankret.

- Stenblokken udstråler en magisk aura af forvandlingstrolddom. Med *sanse magi* kan man ane, at der er trolddomsrune fæstnet til den hvide stenblok og den sorte base. Runerne

lyder "Himlens gunst, præsteskabets syn reflekterer den hengivne, og spaltningen fanger den sidste vildbæstets rest".

- Hvis man anbringer nogen frivilligt eller ufrivilligt på marmorblokken med hænder og fødder gennem messingbuerne, vil stenens trolddom begynde sin forvandling. Et kraftigt hvidt lys vil begynde at skinne fra den hvide sten, og efter omtrent 10-20 sekunder vil magien gennemføre sin forvandling:
 - Personen får fjernet sin dyriske side. Hvis vedkommende er et dyrefolk (hyænefolk, flagermusefolk, øglefolk, rottefolk etc.), vil vedkommendes dyretræk næsten forsvinde og vedkommende vil ligne et menneske. Vedkommende får +2 visdom og -2 udholdenhed, og evt. evner baseret på dyreaspektet (lugtesans, vinger, skællet hud) forsvinder. Effekten er permanent. Hvis vedkommende ikke er et dyrefolk, vil vedkommende stadig blive forvandlet og nu have færre dyriske træk (mindre pelset, endnu menneske-lignende), og få +1 visdom, -1 udholdenhed. Effekten er permanent.
 - Det dyriske aspekt er trukket ned i stensblokken – se nedenfor.

Den sorte del af marmorblokken er en solid sokkel, som er halvt begravet i den bløde muld, som svampene omkring blokken gror i. Basen er 1½ meter høj, men kun ca. en halv meter, som rejser sig over jorden. I den ene ende er en åbning, som fører ind i blokken, idet den sorte del af marmorblokken er et hulrum, som minder om et gravkammer.

- Af åbningen stikker kun 30cm fri af jorden, og man er nødt til at ligge og mase sig ind i kammeret, men lige inde for den tilstoppede åbning er ikke noget jord, men blot et fald på ca. 120cm. Derefter kan man stå foroverbøjet inde i den sorte marmorblok.

Inde i marmorblokken: Siderne, loftet og gulvet er spejlblankt sort marmor, som har en magisk aura (sanske magi afslører 'bindingstrolddom'): Ånder og immaterielle væsner kan ikke forlade hulrummet.

Inde i kammeret er på bagvæggen monteret et spejl med en messingramme, som forestiller et virvar af dyr viklet ind i hinanden. I rammens ene side er dyrene vilde og blodtørstige at se på, og den anden side er de rolige og tænksomme. Tilsvarende er spejlet i den ene side normalt, og i den anden side forvrænger det sin refleksion – og hvis man er besat af en dyrisk ånd, så er man normal at se på i den ene side, og et rædselsvækkende dyremonster i den anden side.

På gulvet er knoglerne af en rygsøjle, som ender i at kranie. Kraniet er skjult af en **stor metalhjelme**, som er udstyret med en slags stiliseret gevær. I visiret er et rødt, rektangulært stykke glas, som er det, man kigger ud af, når man har hjelmen på.

- Hvis nogen har aktiveret den hvide marmorblok, er der en dyrisk ånd herinde. Dyriske ånder er *usynlige* og kan ikke forlade graven af sig selv, medmindre barrieren ødelægges, eller ånden kan besætte et levende væsen.
- Den dyriske ånd vil besætte levende væsner – karaktererne kan modstå med Resistens (viljestyrke) 14 – og der skal laves et tjek pr ånd i rummet, dog kan man kun blive besat af en ånd – hver ånd kan forsøge en gang mod hvert væsen en gang i døgnet. Hvis et menneske eller anden humanoid besættes, vokser dyriske træk frem, og man får +1 udholdenhed, -1 visdom – og man mærker en blodtørst, men ellers er man sig selv. Effekten er permanent, indtil forbandelsen ophæves (minimum en styrke 4 formular). Hvis ånden besætter et dyr, bliver dyret til et monstrøst bæst (dobbelt størrelse og fyldt med vildskab), som måske overfalder eventyrerne, men måske farer forvirret ud i svampeskoven og først senere begynder at jage eventyrerne.

Svovlsøen

I følger en smal sti. På begge sider af den er kæmpesvampe. Deres stilke er 30-40cm i diameter og gulligt-brune, og omtrent en meter over jer folder deres blå hatte ud. Mellem dem vokser klynger hvide svampe med grønne og sorte prikker, og nogle gange høre I små smæld fra dem fulgt af en gul sky af sporer. Metalglinsende insekter summer omkring jer, de fleste på størrelse med en pegefinger, og på selve svampene omkring jer kan I se rubinrøde snegle langsomt glide op af stilkene. Luften er fugtig og tung af lugte, men det fortrænges af en stadig mere intens stank af rådne æg. Så ser I ophavet til stanken, da stien fører jer til en boblende gul sø. Hele vejen rundt er søen omgivet af en mur af svampe, der vokser helt ned til det karrygule vand. Varme dampe stiger op fra overfladen. Ved bredden bemærker I fodspor.

Eventyrerne står ved bredden af en svovlsø. Vandet er giftigt og meget varmt. Det udsender svovldampe, der får hele området til at stinke.

Fodsporene: De er friske, de har trampet nogle svampe ned, og de forestiller enorme hundepoter med lange klør. Sporene er vanskelige at følge, da de kun kortvarigt er ved den mudrede bred.

Dyrebæstet: Nær svovlsøen befinder sig et **dyrebæst**. Det er en grotesk udseende hyæne med et snert af intelligens. Det har en halvt humanoid form, og det kan gå på to ben eller på alle fire. Bæstet er en skabning fra stenblokken (se afsnittet ovenfor) – og det kan enten være noget, som spillerne selv har sluppet løs, eller noget som var her i forvejen.

Dyrebæstet er umiddelbart i nærheden, og det er kommet på sporene af eventyrerne, da de stod og kiggede på dets poteaftryk ved søbredden. Det vil nu jage dem. Prøv at opbygge en stemning af, at der er noget, som lurder inde mellem svampetræerne, og som forfølger selskabet.

- Der er knækkende og knagende lyde fra noget tungt inde mellem svampene.
- Et bestialsk væsen stikker sit hoved frem mellem svampene på den modsatte side af svovlsøen og iagttager selskabet kortvarigt.
- I det fjerne kan man høre noget, der sender en ensom klagende tuden op over svampeskoven, og som får alt andet liv til at tie stille.
- Sønderbidte kæmpeinsekter ligger på eventyrernes vej.

Efter nogen tid med at forfølge selskabet, begynder bæstet at gøre klar til angreb:

- Hvis en eventyrer er alene, springer den frem af sit skjul, overfalder sit offer og forsøger at trække det ind i svampevæksterne og ud af syne.
- Hvis eventyrerne slår lejr, vil det overfalde dem, når de er mest sårbare.
- Hvis eventyrerne forlader området, vil det dukke op og overfalde den sidste til at klatre bort, så de andre vil være lang tid om at komme ofret til undsætning.

Hvis dyrebæstet får konfronteret en ensom eventyrer, og det vil betyde karakterens død, kan du vælge at klippe handlingen her, og skifte blikket over til de andre karakterer: Når de kommer for at redde deres ven, er denne forsvundet efterladende blod og spor efter kamp.

- Karakteren er slået bevidstløs og slæbt bort. Dyrebæstet har måske slæbt ofret til hytten, da det har en vag erindring om stedet fra sit tidligere liv, eller måske har det slæbt ofret til stenen for at skabe endnu et bæst ved at tvinge personen op på stenblokken og ved at tvinge et dyr ind i stenblokken.

Kranieklippens næse

50 meter over den sprede sprække, som udgør munden, følger en relativt smallere åbning, som er blot 30 meter i bredden, men omkring 70 meter i højden. Det er næsteåbningen, der ved foden er 30 meter i bredden, men snævrer ind til blot et par meter oppe ved toppen. Næsegrotten er ikke dyb, men nærmest en overfladisk sprække, der knap nok er 20 meter dyb. Den høje smalle åbning holder grotten oplyst og giver dårligt læ mod regn og blæst. Imidlertid er det et godt sted at slå lejr.

Galningen

I næsens dyb skjult i en sprække er en lille lejrplads, hvor **galningen Gailus** har sine værdiløse ejendele. Han besteg Kranieklippen sammen med **Urbus**, og sammen blev de drevet til vanvid på klippens top, men hvor Urbus vendte tilbage til Fæstningen, blev Gailus boende her. Gailus har klatreudstyr og simple fælder, han bruger til at hente svampe med, fange smådyr og opsamle regnvand, og på den beskedne kost overlever han, mens han studerer hulemalerierne og fjør sine egne tegninger til.

Galningen Gailus ligner en gammel mand med sit lange viltre, hvide hår og maniske blik – men han er ikke en på 70, men blot 24 år gammel. Galskaben er tegnet i hans ansigt, og den kan høres i hans skingre latter. Gailus kan fortælle, at han har set Kranieklippens top, og at han gjorde det sammen med Urbus, men Urbus svigtede ham ved at forlade klippen, mens Gailus er blevet tilbage for at filosofere over klippens betydning. Gailus advarer selskabet mod at fortsætte til toppen – det vil blive deres undergang – og med skingre ord forbyder han selskabet at fortsætte deres færd. Men de er velkomne til at overnatte her, og han inviterer dem på svampestuvning med høgeæg serveret med regnvand.

Selskabet kan overnatte i sikkerhed i Gailus' lille lejr. I løbet af natten vil Gailus snige sig op og sabotere selskabets klatregrej; hvis det ikke opdages, så skal et succesfuldt klatretjek slås om, fordi udstyret pludselig fejler – og mens udstyret fejler, er det tydeligt, at det er blevet saboteret.

Hulemalerierne

Indersiden af næsen er beklædt med hulemalerier. De er i næsens inderste 10 meter og strækker sig op mod næsens top. De nederste fire meter er lag malet på lag, hvor de øverste lag er foretaget af Gailus. Gailus malerier er motiver af høge og fugle, af vrede øjne, af cirkler og ringe og af håndaftryk. Det meste er malet med sod, våd aske og gulligt mudder.

Højere oppe er ældre motiver synlige. De er malet med forskellige brune, rødbrune og sortbrune motiver. Billederne optræder i serier rundt på væggene:

- Flere sekvenser viser skikkelser i lange rober iført store hjelme. Hjelmene skjuler deres hoveder, og hver hjelm synes udstyret med stiliserede gevir. Skikkelserne optræder i grupper af tre, og den midterste løfter altid sin venstre hånd over hovedet, hvorfra et lys skinner.
- Lyset skinner på et bestialsk væsen, halvt menneske, halvt vilddyr, som kryber sammen foran de tre skikkelser.
- De tre skikkelser 'tjenes' af humanoide dyr, som er halv størrelse af skikkelserne, og de står med fade og skåle i et optog bag skikkelserne. De humanoide dyr ligner lidt statelige hundemennesker.
- Nogle steder er der billeder af, at de opvartende humanoide dyr holder deres egen hånd op for sig og lader en stråle fra deres egen hånd ramme sig.
- Bag de hundeagtige humanoide væsener, som lader en lysstråle fra deres egen hånd falde på sig, er et bestialsk hundemonster, som ser ud til at være lænket.

Kranieklippens øjne

Øjnene er enorme åbninger, 50 meter i højden og næste runde. Fra klippens venstre øje løber en konstant strøm af svovlholdigt vand fra Kranieklippens dyb. Vandet gør det vanskeligt at nå op til øjet nedefra, da vandet springer fra klippekant til klippekant og skaber glatte flader og skubber klatrende ud af balance (alle tjeks er med *ulempe*). Det højre øje forstyrrer ikke klatrende, som hurtigt finder det lettere at klatre fra højre øje over til venstre.

Øjengrotterne

Højre øje er en enorm grotte. Den er hjemsted for sværme af flagermus, som sover under loftet, og som en sort sky hver aften ved skumring letter og flyver ud for at jage i sumpene ved klippens fod. Gulvet i grotten er møgbeskidt, overskidt af flagermusene. Fra loftet lyder en dæmpet støj, og her kan man se flokken. Undersøger man grotten nærmere, finder man beskidte glasskår af rødt glas, som har ligget der længe nok til at blive overskidt af flagermusene.

- **Truslen fra flagermusene:** De små væsner er harmløse, så længe man ikke bliver fanget i flokken, når den ved skumring letter for at flyve ud, eller hvis man kommer til at vække den med støj, ild og indgreb.
- Hvis man bliver ramt af flagermusesværmens *forvirring* eller *panik*-effekt, bliver man drevet ud over klippekanten og styrter mod afgrunden. Karakteren får et Resistens-tjek (behændighed) 10; hvis det fejler med mere end 4, styrter karakteren ned. Hvis det fejler med 4 eller mindre, får karakteren fat eller får sin fod i klemme i en sprække godt 10 meter ned – styrtet gør 2t6 skade.

Fra øje til øje: Antageligvis vil selskabet kravle op til højre øje og derfra over til venstre. Hvis de ikke bliver drevet ud over klippesiden af flagermusene, kræver det et simpelt klatretjek at komme over det næste øje (uanset retning).

Venstre øje er også en enorm grotte. Luften herinde er ildelugtende, tung af svovlstank, og fugtig af varme dampe fra vandet, der kaster højlydte ekkoer gennem grotten (og det holder flagermusene væk). I bunden af grotten, hvor kilden har sit ophav, er en cirkelrund metalport i klippevæggen (se afsnittet "Inde i Kranieklippen" for yderligere om metaldøren).

Kilden strømmer ud af klippen nær døren med stor kraft, og den smalle åbning er vanskelig at klemme sig ind gennem, og man skal dykke mod kraftig strøm i varmt svovlholdigt vand i en meget lang strækning. Uden magisk grej til at dykke med er det ikke muligt at slippe levende igennem.

Inde i Kranieklippen

Inde i Kranieklippen er resterne af en mystisk ruin. Bag portene befinder sig en elektrisk intelligens, som vogter over Den sovende armé.

#1 Den mystiske port

Midt i klippen nær den giftiggule strøm af svovlvand er en stor metalskive. Den synes anbragt midt i klippen, nærmest som om den altid har hørt til her. Disken eller skiven er omtrent 3 meter i diameter, og den skinner som var den blankpoleret. I en række midt på skiven er tre ovaler, som forestiller kunstfærdigt skabte øjne, der stirrer på jer. Det første øje er grønt, det næste er et blankpoleret øje, som reflekterer jeres fakkelskær tilbage på jer, og det sidste øje ser ud, som om det er lukket.

Metalskiven runger hult, hvis man banker på den. Porten er ikke til at nedbryde med vold – den sære metallegering modstår angreb, og det kræver mere end styrke at tvinge den op. Trolddom kan kun

delvist åbne porten – for hver døråbningsformular spenderet, går en af portens tre låse op; typisk den lås som er sværest for spillerne at få åbnet.

At åbne porten: For at åbne porten skal man åbne hver af de tre låse. Hver lås er fortryllet og kræver, at man kigger på den på en særlig måde:

- **Det grønne øje** – kigger man på det gennem rødt glas eller iført guldmasken (fra den forladte hytte), kan man se, at øjet skjuler over et håndtag, som man kan række sin hånd ind og dreje på, men kun så længe man kigger via rødt glas.
- **Det blankpolerede øje** – kigger man på det via et spejl, kan man se i refleksionen, at der er et håndtag inde i øjet, som man kan række ind og dreje på, men kun så længe man observerer via spejlet.
- **Det lukkede øje** – lukker man sine øjne, kan man nu stikke sin hånd ind i øjet og dreje håndtaget, som er tilgængeligt, når man ikke kigger.

Hvis Gailus stadig er i live, kan spillerne tvinge ham til at afsløre sin viden om øjnene. Han har glemt, hvordan mindst et af øjnene fungerer, og muligvis kan han kun huske lidt om det øje, som er en udfordring for spillerne at regne ud, og han kan komme med en ledetråd.

Når de tre håndtag er blevet drejet, svinger den runde metaldør op og afslører en korridor.

#2 Ankomsthallen

Bag metalporten åbenbarer sig en rund korridor, som fører ind i mørket. Overfladen hele vejen rundt reflekterer jeres fakkelskær, som om den er lavet af grønt metal. På overfladen af det grønne metal et netværk af kobbertråde, som dækker overfladen med sære mønstre. Et stykke inde i den mørke korridor er en mørk skygge på gulvet – det er liget af et menneske.

Korridoren er beklædt med grønt metal, og kobbertrådene er strømførende. Hvis man rører ved et sæt tråde, får man stød, som minder om et slag over hånden. Hvis man samtidig rører to sæt kobbertråde, får man et voldsomt elektrisk stød: Ofret tager 5t6 skade og skal foretage Resistens (stamina) 10. Hvis det er succesfuldt, tages kun halv skade.

- Spørg spillerne, hvordan de vil udforske gangen og bevæge sig ned af den. Hvis man bevæger sig langsomt og omhyggeligt forsøger at undgå at røre ved kobbertrådene, kan man undgå kontakt. Hvis man løber, er det umuligt at undgå røre ved trådene, og bevæger man sig hurtigt, kan kontakt undgås med et succesfuldt Resistens (behændighed) 10.

Liget: Liget af en kvinde (Uxora fra Urbus' ekspedition) ligger hen over flere sæt kobbertåde. Hun blev dræbt ved berøringen, og hendes legeme er elektrisk ledende. Berøring resulterer i 3t6 elektrisk skade; Resistenstjek (stamina) 10 for halv skade. Uxora har et sværd, en lædervams, et reb med krog og en **styrkedrik** i bæltet samt en pung med 30 sølvstykker.

#3 De forkullede skyggers sal/De grønne skeletters sal

Forude er et dæmpet lysskær. Det kommer flere steder fra. I står ved kanten af en stor sal. Inde mod dens midte er et cirkelrundt sortsvedent område, og rundt om i det sortsvedne område gløder skeletter med kvalmt grønt lys. I midten af det sortsvedne område er en splintret sfære af sølvglas.

Det cirkulære sortsvedne område er giftigt. Området er 20 meter i diameter, og rundt om i området ligger syv skeletter i forskellige positioner, og de gløder alle giftiggrønt. I centrum af området har stået en sfære af sølvglas på en meter i diameter; den er splintret, så ved dens fod ligger store stykker.

- **Den giftige zone:** Alle levende væsner i området forgiftes, og de begynder at gløde grønt. Hver runde tages 1t6 skade, og hvis ofret omkommer, smelter kødet af knoglerne, som bliver liggende tilbage, som glødende grønne ben. Efter man har taget skade, gløder ens skelet grønlige gennem huden i ca. 5 minutters tid, og inden for de fem minutter kan man løfte op til 50 kg med tankens kraft (det kan ikke bruges offensivt).

Den splintrede sfære: Skallen er lavet af *sølvglas*, som er en sjælden form for metal, der glimter og føles som sølv, men som også er gennemsigtigt. Sølvglas kan smedes om til våben, og der er materiale nok til tre sværd eller tilsvarende størrelse våben (se appendiks). Det tager tre runder at indsamle materialet. Sfæren har form som et æg, og der var en gang noget inde i ægget – det er borte nu.

- Hvis man kigger på sfæren gennem rødt glas (f.eks. via hjelmen eller guldmasken), så ser man sfæren, som om den stadig er intakt, og omkring den glider besynderlige trolddomsruner, hvis natur ikke før er blevet set. Hvis man aktiverer trolddomsrunerne, kan man bruge kraften i den intakte sfære til at udvide sindet på et levende væsen, man kan se: Væsnet får +2 visdom, og en gang om dagen kan væsnet læse 1t6 overfladetanker hos et andet levende væsen. Derefter er sfæren udtømt for kraft.

#4 Den enorme skakt

Rummet indeholder en gigantisk skakt, som fører dybt ned gennem Kranieklippen, og hvis man falder ned, er man fortabt. Luften omkring åbningen summer af statisk elektricitet. Nede i selve skakten kommer et dunkelt lysskær fra de kapsler af metal og glas, som sidder hele vejen rundt i skaktens inderside. Hver kapsel indeholder et dyrebæst, og kapslerne varetages af **Den elektriske intelligens**, som bor og lever nede i skakten.

Dette rum er mest af alt en oplevelse, og et rum, hvor spillerne har muligheden for at snakke med et sært og mægtigt væsen, som har en hullet viden om dengang tingene blev til. Salen rummer også den mulighed, at spillerne ved et uheld kommer til at frigive en hær på over 6000 dyrebæster, som har ligget i dvale i århundreder.

Foran jer åbner mørket sig til en kæmpemæssig sal. I har ingen fornemmelse af stedets størrelse udover, at jeres skridt og stemmer ekkoer gennem mørket, og jeres lys kan ikke oplyse hele stedet. Det rammer blot det mørke stengulv omkring jer. Fra længere inde i mørket kan I se omridset af en kæmpe åbning i gulvet, hvorfra et blegt lys stråler op.

Hvis eventyrerne går hen til skakten:

Åbningen i gulvet er stor. I vil gætte på, det er en åbning på over 30 meter i diameter. Nedefra emmer et blegt, blåligt lys. Luften er tung med duften af tordenvejr. Der er en sær sitren omkring jer, og I kan mærke, hvordan de små hår på armene begynder at rejse sig og dirre. Nede fra dybet kommer en sær summen.

Da I kommer hen nær hullets kant, ser I et forunderligt syn. Skakten synes at forsvinde i det uendelige nedad. I kan se, at fra ca. to meter fra skaktens kant er monteret en rad af glaskar eller glasbeholdere på skaktens inderside, og de sidder hele vejen rundt. Hver kapsel er måske to meter lange og en halv meter i diameter, og de sidder række efter række der nedad så langt øjet rækker. Hver glaskar udstråler et blegt lys, og de er dækket af et tykt lag støv, som gør det umuligt at se, hvad der er inde i dem.

Hvor stort er rummet? Det er større end der er plads til at angive på kortet, men salen er omtrent 300 meter på hver led, og det vil tage eventyrerne lang tid at komme rundt og måle områdets størrelse op.

Skakten: Den er omkring 35 meter i diameter, og den er indirekte og dunkelt oplyst af glaskapsler, der sidder på siden af skakten hele vejen ned. Skakten synes at forsvinde ned i dybet uendeligt langt nede. Der er en summen i luften, som er fyldt med små elektriske udladninger, som får alt hår til at rejse sig.

I praksis er skakten så dyb, at den stikker 100 meter under Kranieklippen (en strækning på 500 meter!). Indersiden er beklædt med matte glaskapsler eller beholdere, som er omtrent en halv meter i diameter og 2½ meter lange. Kapslerne sidder en række hele vejen ned i dybet. Der er 40 kapsler pr række, og der er 160 rækker hele vejen ned til bunden – så i alt er skakten beklædt med 6400 kapsler, og hver kapsel indeholder et hyæneagtigt dyrebæst, som er i stasis. Den øverste række af kapsler er to meter fra skaktens kant.

- Den øverste strækning på 2 meter er en glat stenkant. Monteret på den er glaskapslerne. Man skal altså klatre 2m ned for at stå på en kapsel (halv i bredden), og derfra kan man læne sig ud over gnide fugten af kapslen og kigge ind i den. Uden hjælp er det svært at klatre ned – klatretjek 12 (med reb +8), og hvis det fejler, lander man skævt på kapslen, taber balancen og ryger ud over – med et Resistens (reflekser) 6, når man at gribe fat i kapslens kant, og kan nu forsøge at klatre i sikkerhed; klatretjek 8 – hvis det fejler, styrter man i afgrunden; +4 bonus, hvis man får hjælp.

Slår man en kapsel i stykker eller tvinger den op, vækkes dyrebæstet af sin stasis, og bæstet vil forsøge at klatre ud.

Al kamp på de smalle kapsler er farligt – hvis man ruller 1-4 på terningen i forbindelse et angreb eller en manøvre, ryger man ud af balance og risikerer at ryge i afgrunden: Balance-tjek 8 for ikke at styrte i afgrunden – og hvis spilleder er flink: Resistens (refleks) 6 for at gribe fat i noget, hvis man styrter i afgrunden, så man blot falder et par meter og tager 1t4 skade, inden man får fat i en kant.

Skaktens vogter: Skakten er bevogtet af en besynderlig **elektrisk intelligens**, der ikke har nogen fysisk eller kropslig form, men som eksisterer som et elektrisk felt, der manifesterer sig som en sfære af hvidglødende elektrisk energi, som jævnlgt udsender elektriske udladninger ud til skaktens vægge, hvor der er metaller og legeringer, som kan supplere den elektriske intelligens med kraft. Med telekinese og telepati kan den interagere med sine omgivelser, men den kan kun opretholde sin form og eksistens i og ved skakten.

- Den elektriske intelligens har til opgave af beskytte skakten og kapslerne i skakten. Den kan flytte rundt og vedligeholde skakten og kapslerne med sine telekinetiske kræfter. Dens opgave er også at hjælpe dyrebæster fri, hvis de vågner, og den vil generelt løfte ødelagte kapsler op af skakten, så dyrebæsterne kan komme fri.
- Den elektriske intelligens mærker ikke tidens gang på samme måde som biologiske væsner, den aldres ikke, og den keder sig ikke. Når der ikke sker noget, så henstiller den elektriske intelligens sig på en slags mental pause, så uanset hvor længe det er siden, at noget sidst fangede eller krævede dens opmærksomhed, så føles det blot som et øjeblik eller et sekund siden for intelligensen. *Husk, at rollespille den elektriske intelligens som et væsen for hvilken alt skete for blot et øjeblik siden.*
- Den elektriske intelligens har til hverv at beskytte kapslerne men ikke at hindre interaktion med dem. Den blander sig ikke, hvis selskabet kravler rundt på kapslerne eller åbner en, men

hvis der er et systematisk forsøg på at ødelægge kapslerne eller dræbe dyrebæsterne, reagerer den.

- Hvis nogen falder i skakten, og den elektriske intelligens er aktiv, kan den finde på at gribe vedkommende med sin telekinese og løfte vedkommende i sikkerhed, om det er dyrebæst eller eventyrer (det kan være en måde at introducere den på samtidig med, at du undgår at en karakter dør, nemlig ved at hvis en eventyrer styrter i afgrunden, så kommer vedkommende pludselig svævende tilbage fulgt af den elektriske intelligens efter at man havde regnet karakteren for død).

Den elektriske intelligens husker, at den blev skabt af præsteskabet, som er dem, der bærer de lange røde rober og store metalhelme med visirer i rødt glas og med gevirer. De bød den at vogte over væsnerne i dvale i skakten og den dag, hvor himlen åbner sig over Kranieklippen, skulle den vække de sovende væsner og løfte dem ud af skakten. Det er ikke sket endnu, men den elektriske intelligens ved heller ikke, hvor længe der er gået.

Den elektriske intelligens

En hvidglødende elektrisk sfære, som regelmæssigt sender elektriske følere ud fra sin krop. Væsnet er skabt til at vedligeholde og varetage sine opgaver, og den mærker ikke tidens gang. Når den ikke er aktiv, er den usynligt til stede, indtil den samler sig og manifesterer sin krop som sfæren. Den kommunikerer via telepati.

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 10; Resistens 14 (Elektricitet 20; Frygt 20); Morale 10 (Nysgerrighed 8); Angreb: Elektrisk udladning+6; Skade 1t10

Elektrisk udladning: Kan lave op til tre elektriske udladninger i runden, som har en rækkevidde på 30 meter inde i skakten og 5 meter uden for skakten. Hver udladning skal gå efter forskellige mål.

Ikke-levende, ikke-korporlig: Den elektriske intelligens har ikke et fysisk legeme i traditionel forstand eller biologiske behov, og effekter, som påvirker særligt korporlige eller levende væsner, såsom sult, træthed, søvn, har ingen effekt på den elektriske intelligens.

Genskabe krop: Hvis den elektriske intelligens bliver dræbt (dræbende hug eller bragt til 0 sår), er dens fysiske form (i form af en hvidglødende elektrisk sfære) ødelagt og er fordrevet for 24 timer. Efter et døgn kan den genskabe sin krop, så længe at skakten er intakt.

Telekinetisk kraftbølge: I stedet for at lave elektrisk udladning-angreb kan intelligensen skabe en telekinetisk kraftbølge, som slynger alle væsner inden for 5 meter gennem luften. Væsnerne skal klare Resistens (Stamina) 10 eller blive slynget 1t6+4 meter af sted. Det elektriske udslag gør 3t6 skade, men kun halv hvis resistenstjekket var succesfuldt.

Fugletemplet på toppen af Kranieklippen

På toppen af klippen er en slags dal eller forsænkning, og i forsænkningen er en besynderlig lille bygning omgivet af talrige lig, og en smal sti snor sig gennem området hen til bygningens åbning. Indtil man står på kanten af området og kigger ud over Kranieklippens top, kan man ikke se forsænkningen eller hvad den rummer.

På himlen over klippen kan man se fugle højt på himlen som sorte skygger mod den klare blå himmel og brændende sol.

- Kranieklippens forbandelse: Enhver, der dør på Kranieklippens top, deres ånd vil forvandles til sjælefugl, som svæver over klippens top.

Med udsyn over området:

I skuer ud over klippens top, som viser sig at skjule en forsænkning. Kanten, som I står på, er godt to meter i bredden, hvorefter den skråner nedad og danner nærmest en dal, som er måske 100 meter på tværs og består af samme rustrøde klippe, som resten af Kranieklippen. Den laveste del af sænkningen er måske fem meter nede, og overalt kan I se blege knogler, som skinner i sollyset, fra menneskeskeletter. Knoglerne stikker frem af forvitrede klæder og rustne rustninger. Der er talrige skeletter, og de ligger spredt ud over pladsen med nogle få meters mellemrum. Midt på pladsen kan I se en lav stenbygning. Den er bygget af samme rustrøde sten, og I kan se en døråbning i siden af bygningen. Over jer kredser Kranieklippens sorte fugle, og de synes nærmere jer nu end tidligere.

Ligene: De fleste skeletter har ligget der så længe, at deres kød er rådnet bort sammen med det meste af deres klæder og udstyr. Andre er endnu blodige og rådne rester af kød – fra dem rejser sig sorte skyer af spyfluer, når man forstyrrer dem – og de mest friske lig har fået ædt øjnene bort, og deres brystkasser synes splintret til en blodig masse af kød og ben. Ligene har rester af skatte på sig – for hvert lig undersøgt, kan der rulles på tabellen; går man hen til et lig for at indsamle skatten, dykker **1t4 sjælefugle** ned for at angribe.

1t20	Fund (<i>resultaterne fra 11 til 20 dukker hver kun op en gang</i>)
1-10	Ødelagt læderpung med 1t100 X2 sølvstykker spredt ud på jorden mellem knogler og rådne kød
11	Sølvhalskæde med spejl, der forvrænger sin refleksion (3 guld).
12	Bæltespænde beklædt med guld (5 guld) – læderbæltet er viklet ind i knoglerne.
13	Fra rygsæk gennemløbet af ligsafter klemt fast under liget glimter noget gyldent. Det er skæftet på en daggert – daggert med guldskaft dekorert med månen i forskellige positioner i sølv (8 guld).
14	Fingerknoglerne knuger en sort marmorstatuette (30cm), som forestiller en statelig hundemand iført lange rober. Figuren holder et lille spejl i sin ene pote-hånd. Statuetten er 5 guld værd.
15	Ved det smuldrende læderbælte ligger en irret sølvdåse med blomsterindgraveringer, som indeholder tørrede, velduftende roser og lavendel (4 guld).
16	Op af det røde sand stikker en rusten jernstok dekorert med krummelurer. Hiver man stokken fri, følger en rådne arm, som endnu holder fast på stokken, og armen har et guldarmbånd dekorert med kornneg (en hyldet gave til et Cerestempel; er der 4 guld værd, men som offergave til templet svarer det til 12 guld).
17	En guldtand glimter i kraniets mund. Tandens er 1 guld værd.
18	Tre flasker glimter i sollyset. De stikker halvt frem af en rådne lædersæk – det er tre trylledrikke : <i>Styrke</i> (rød væske), <i>usynlighed</i> (blå væske), <i>helbredende drik</i> (grøn væske).
19	Fra store sår er blodet fosset ud og har gennemblødt det røde sand, og gjort det til en klæg masse, og diamanter fra en læderpung er ligger spredt ud i det tørre, men klistrende blod. Der er ligger i alt 8 små diamanter (hver er 5 guld værd).
20	Pilekoggeret ser intakt ud, og ud af det stikker seks pile med knaldrøde fjer. Pilene er 6 styk Månepile .

Stien: Der snor sig en smal sti fra udkanten af området og ind mellem skeletterne, lige bred nok til at en person kan gå på den uden at træde ved siden af. Vil man passere hinanden, træder man uden for stien (kreative karakterer kan evt. klatre hen over hinanden). Stien snor sig og passerer mange skeletter, men aldrig mere end inden for tre meter af et skelet.

Fuglene: Der er ikke fugle. Det er sjæle drevet til vanvid af, at de ikke finde vej til dødsriget. På afstand ligner de blot sorte prikker mod den blå himmel, når de kommer nærmere, ligner de sorte rovfugle, indtil de er langt nok nede til, at man kan se, at de glinser af fugtigt blod, og de er blodrøde og halvt gennemsigtige, og udstyret med menneskeansigter forvredne i smerte og raseri.

- **Sjælefugle** (1t4 styk) angriber ensomme skikkelser eller folk, der træder af stien. I himlen over klippen er **50 sjælefugle**, men de angriber kun i små flokke af gangen.

Bygningen: En simpel bygning, omtrent 2½ meter højt og bygget af rød sandsten. Døråbningen er lav og mørk, og den fører ind i et dunkelt, køligt lokale. I midten af lokalet står en stor statue af en fugl i flugt med vingerne foldet ud. Statuen står på en sokkel og er omtrent 1½ meter bred og 3 meter fra vingespiden til vingespiden, og den fylder det meste af lokalet.

Væggene er dekoreret med billeder og inskriptioner på talrige døde og glemte sprog. Kun de mange forskellige skrifttyper afslører, at det er forskellige sprog. Lærde vil genskabe en af skrifttyperne som elvisk i en ældre skriftform. Billederne fortæller deres egen historie:

- Tre skikkelser iført lange, røde rober og iklædt store metalhelme med en rød flade i visiret og med store, stiliserede geværer studerer nattehimlen. Over dem er stjerner og himmellegemer samt månen.
- De tre skikkelser ser en ildkugle komme brændende over himlen. De peger mod ildkuglen.
- Ildkuglen rammer jorden, bjerge skælver, skove brænder og himlen dækkes af røg. De tre skikkelser peger mod det punkt, hvor ildkugle ramte jorden.
- De tre skikkelser står med en blussende rød sten, som svæver mellem deres hænder.
- Den blussende røde sten sender sine flammestraler mod dyr og mennesker, som sygner og dør. Nogle steder rejser sig mærkelige dyremonstre mellem ligene.
- De tre skikkelser anbringer den blussende røde sten inde i et kranie.
- De tre skikkelser løftes op mod himlen. Folk (udefinerbare skikkelser – mennesker?) bygger en bygning, hvor de tre skikkelser stod.

Hvis sprogene tydes (f.eks. fordi en elver er i gruppen, trolddom afkoder skriften eller man kigger på den gennem rødt glas), kan man læse følgende:

Det skete på den tid, at mestrene så himlen brænde, da en stjerne løsrev sig fra hvælvet og faldt til jorden. De samlede stjernen op fra sit hvile mellem de brændte bjerge og udslukte have og så, at den havde form som en glødende rød krystal, som brændte livet ud af levende væsner og efterlod forkullede lig, som fødte skabninger værre end folk og fæ. Mestrene bandt den ødelæggende kraft for at beskytte folket, og folket rejste templet for at hædre dem, da Mestrene for til himmels. Bag sig lod de en hær vogte deres mæle, og hæren lyder hvert et bud, skulle der blive kaldt.

Statuen i templet: På en lav sokkel står en sort metalstatue af et menneske i lange gevandter. Skikkelsen har en Halskæde om halsen, som rummer en rød krystal (15 guld). Hovedet er skjult af en stor, sort, omfangsrig hjelm, som har et stiliseret gevær eller noget tilsvarende, og midt i hjelmens visir er en glasplade af rødt glas. Statuens højre hånd er åben, og i håndfladen er en fordybning, som minder om den røde krystals udformning. (Statuen ligner skikkelserne afbilledet på væggene og på malerierne i Kranieklippens næse, foruden dens hjælp svarer til hjelmen i hytten inde i Kranieklippens mund).

- Hvis man anbringer den røde krystal, som sidder i en kæde om statuens hals, i statuens højre hånds håndflade, lukker hånden sig om krystallen, som forsvinder, da statuen pludselig sender en rød lysstråle op mod himlen. Så 'åbner himlen sig'.

Scene: Himlen åbner sig.

Der lyder en dyb buldren som af torden, som varer ved et stykke tid, hvorefter en sprækker dukke op i himlen, og en blændende hvid lysstråle borer sig ned fra himlen, stråler gennem bygningens tag og direkte ned i statuen (og erstatter den røde stråle fra statuen). Den sorte metalstatue fyldes med et kraftigt hvidt lys, og det mørke materiale er lige nok til ikke at blænde omgivelserne – men alle levende væsner i rummet tager 1t8 skade; hvis det dræber dem, brænder de bort efterladende blot aske og en sort skygge på væggen (og deres ånd slutter sig til fuglene over Kranieklippen); alle andre bliver stærkt solbrændte.

- Statuen er vært for et væsen af vældig kraft, hvis blotte eksistens ville udrydde alt levende, der kigger på dem, og værtskroppen er for at beskytte levende ting mod væsnets destruktive kraft. Selvom statuen er sort metal lyser den stadig kraftigt op med et brændende lysskær, når den bruges som værtskrop.
- Væsnet inde i statuen kommunikerer med ord og telepati samtidig, så alle både hører dens ord og dens mentale stemme på en gang – basalt set taler væsnet hen over så mange bølgelængder på en gang, at dens stemme både optræder som lyd og som telepatisk tale.
- Væsnet deklarerer, at siden den er blevet hidkaldt, er tiden inde for at den sovende hær skal vågne af sine dvale og rense landet for indtrængere og genoprette den gamle orden. Hæren skal strømme ud over landskabet og bringe en ende på de folk og riger, som har opbygget samfund i tiden siden dyrebæsterne sidst var en svøbe over landet. Dernæst skal fortidens guldtempler genopbygges, de tilbageværende mennesker skal falde på knæ i guldtemplerne og hædre Det gamle folk, som atter skal stige ned fra himlen og tage bolig i templernes statuer. Dernæst deklarerer væsnet, at de sovende skal vågne – og et kraftigt telepatisk signal sendes ud, og eventyrerne kan mærke, at signalet når frem til Kranieklippens indre, hvor tusinder af sovende væsners vilde sind rører på sig. Hæren er begyndt at vågne!
- Alle væsner, der er på klippens top, hører væsnets telepatiske tale, og det er en så mentalt overvældende oplevelse, at man skal klare Resistens (viljestyrke) 10. Hvis det fejler, mister man enten 1t6 visdom permanent eller bliver drevet vanvid (spilleren vælger selv).

Det kraftfulde væsen, som har taget bolig i jernstatuen er hinsides eventyrerne at besejre i kamp. Eventyrernes bedste muligheder er enten at overtale væsnet til ikke at vække hæren af dyrebæster i dvale, eller det er at ødelægge jernstatuen og fratage væsnet dets fysiske legeme. Hvis jernstatuen ødelægges, afsvides hele toppen af Kranieklippen i et blændende hvidt lysskær, som brænder alt andet end klippen bort – en trist skæbne for eventyrerne – og væsnet forsvinder tilbage op i himlen, men uden at få vække hæren af dyrebæster. Alternativt er eventyrerne nødt til at overbevise væsnet om, at det ikke er tiden til at vække dyrebæsterne.

- En måde at overtale det himmelske væsen på at det ikke behøver at vække hæren er ved at overbevise den om, at menneskets riger og lande stadig ligger i ruiner, og at templerne stadig består, og at man hædre væsnet i templerne. Tilsvarende løgne vil også have en chance for at virke, og særligt hvis eventyrerne falder på knæ for statuen – og ekstra bonus, hvis spillerne vælger at rollespille deres tale, mens de knæler. I tvivlstilfælde kan et karismatjek 14 (med *fordel*, hvis spilleren knæler) afgøre udfaldet.
- Hvis det ikke lykkes eventyrerne at tale væsnet fra sin plan, vækkes hæren, og efter en times tid begynder en arme på flere tusinde dyrebæster at forlade Kranieklippen og stige ned i dalen og marchere mod et bjergpas. Skikkelsen i statuen trækker sig tilbage, og eventyrerne er fanget på Kranieklippens top mindst en dags tid, hvis de ikke vil konfronteres med flere dyrebæster.

Epilog

Når først toppen af Kranieklippen er nået, er det meste af jeres spiltid nok også gået, og det er tid at få rundet historien af. Hvis en af karaktererne blev drevet til vanvid i mødet med sjælefuglene eller skikkelsen i statuen, kan I runde scenariet af med en scene, hvor karakteren som en anden galning kommer rendende op til en ny flok eventyrere for at advare dem mod at bestige Kranieklippen.

Hvis eventyrerne er indirekte kommet til at vække hæren af dyrebæster, tager det dem lidt længere tid at komme hjem, men de kan til gengæld se hærens ødelæggelser og hærgen i området omkring dalen med Kranieklippen. Når de kommer hjem, er det tid at advare kommandanten af Fæstningen om, hvad man er kommet til at vække.

Derefter er det tid at dele eventyrpoint ud.

Appendiks: Eventyrpoint

For hvert rum/område udforsket optjenes 100 eventyrpoint, og derudover optjener man eventyrpoint for at opleve eller udforske følgende:

- Opleve en person blive rensset for deres dyriske aspekt: 100 point
- Opleve en person blive besat af en dyrisk ånd: 100 point
- Opleve et dyr blive forvandlet til et dyrebæst: 100 point
- Opleve at passagen ind i Kranieklippen giver elektriske stød: 50 point
- Nå hele vejen op til Kranieklippens top: 500 point
- Opleve effekten af Kranieklippens skygge: 200 point
- Møde Den elektriske intelligens: 200 point
- Opleve sfærens magiske kraft: 100 point
- Opleve de lysende grønne knogler: 100 point
- Møde væsnet fra himlen: 300 point

Pointene udbetales, når man er langt nok væk fra Kranieklippen, at man ikke længere er under klippens indflydelse eller i fare for at blive ramt af klippens skygge.

Appendiks: Monstre

Blodhøge

Grå høge med røde spidser på vingetippene og på næbet, men det er ikke kun det, der giver dem deres navn, men også deres aggressive natur, som særligt kommer til syne, når de forsvarer deres reder. Blodhøgene holder generelt til i bjergrige egne, og de har typisk deres reder på skrænter og smalle tinder, hvor typisk kun andre fugle kan nå dem.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10; Morale 10 (Forsvarer rede 18); Angreb: Næb og klør+4; Skade 1t6.

Sjælefugle

På afstand, når de svæver højt på himlen, ligner de blot rovfugle, men det ændrer drastisk, når de nærmer sig. Tættere på bliver det synligt, at de er gennemsigtige, og det synlige ved dem glinser af frisk blod. Deres ansigter er menneske-ansigter forvredne i smerte og vanvid.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11 (Nekromanti 15); Morale 15 (frygtløse); Angreb: Klør+6; Skade 1t4+vanvid.

Vanvid: Sjælefuglene spreder vanvid, som var det en infektion, når de flænses deres ofre med deres klør. Såret af klørerne skal ofret klare Resistens (Stamina) 10 eller få 1t4 vanvidspoint. Når mængden af vanvidspoint er lig med ofret værdi i Visdom (f.eks. hvis en helligfolk med visdom 16 akkumulerer 16 vanvidspoint), drives ofret til *vanvid*: Sindet fyldes med hallucinationer af skrigende, blodige sjæle, hvis hyl overdømmer normale stemmer, og venner er ikke til at skelne fra fjender. Vanviddet forsvinder, når ofret er kommet af med alle sine vanvidspoint – 1t4 point forsvinder efter hver nats søvn; *bringe balance* kan fjerne 1t4 point – og man kan komme af med 1t8 vanvidspoint, hvis man gør noget, som er både er paranoidt, vanvittigt og farligt for ens allierede.

Skingert skrig: Sjælefugle kan rette deres skingre skrig mod et andet levende væsen inden for 5 meter, og kanalisere al deres indre vanvidssmerte mod væsnet. Modstanderen skal klare Resistens (viljestyrke) 10 eller blive ramt af mentale billeder af blodige sjæle blive pint; effekten er at ofret er lamslået (kan ikke agere) af de voldsomme billeder i en runde, og den efterfølgende runde har ofret *ulempe* på angreb, og de næste fire nætter plages af mareridt. Det skingre skrig kan højest bruges hver fjerde runde.

Styrtdyk: Sjælefugle kan foretage styrtdyk på deres fjender, hvor de angriber fra stor højde. Styrtdyk giver *fordel* på angreb, og modstandere kan først angribe med nærkampsangreb efter styrtdyksangrebet er foretaget – modstandernes angreb udsættes til efter styrtdykket, men de får til gengæld *fordel* på deres angreb. Styrtdyksangreb kan højest foretages hver anden runde.

Galningen

Langt viltet, hvidt hår, mumler for sig selv, og lugter, som han ikke har været i bad i flere uger. Hans senede, spinkle skikkelse får det let til at se ud, som han er harmløs, men vanviddet bag hans øjne afslører at han er farlig.

- Forsvar 10; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11 (Vanvittig 15); Morale 10 (vanvittig 15); Angreb: Daggert+6; Skade: 1t4+3

Gnolde/Hyænefolk

Høje, pelsede humanoider med hyænetræk, spidse snuder med små, ondskabsfulde tænder og et gab altid formet i et hånlige grin. Øjnene er kulsorte, og de nærmest gløder af ondskab. De jager gerne i flokke og signalerer til hinanden med skingre latterhvin.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 10 (alkymi 15); Morale 11 (14 når på jagt); Angreb: Trækøller med pigge og metalspidser+4; Skade 1t6+3 *eller* hyænebid+5; skade 1t4+2

Overvælde: Tre gnomde kan teame op mod en modstander. De laver et samlet angreb, og hvis det er en succes, forsvinder ofret under de tre vilde monstre, som river og flår staklen i stykker. Overvældeangreb+6; skade 3t4+9+vælte omkuld (ofret er fanget under de tre gnomde og kan ikke angribe; at bryde eller vride sig fri tjek 14).

Dyrebæst (Hyænetype)

De minder om gnomde, men er mere bestialske og ondskabsfulde at kigge på. De hyæneagtige dyrebæster er bredskuldrede og store, og de veksler mellem at løbe på alle fire og at bevæge sig omkring på to fødder. Den gråbrune pels er lang og strid, og der er mellem hårene knudrede, hornlignende vækster. Deres øjne gløder gult.

- Forsvar 13; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 12 (alkymi 15); Morale 12 (15 når på jagt); Angreb: Klør +4; Skade 1t6+2 og Hyænebid+7; Skade 2t4+2

Blodrus: Dyrebæstet opsluges af en blodrus, som straks giver den to ekstra sår (går fra 4 til 6), og den ignorerer det første sår, den får hver runde. Blodrusen aktiveres, når den har smagt blod – og hele dens natur forandres: Øjnene gløder rødt, blodet pumper hurtigere i dens årer, og det er som den nærmest synes at vokse for øjnene af folk.

Kast: Dyrebæstet kan vælge at samle en modstander op og slynge denne bort. Kast+6; Skade: Modstanderen slynges 1t6+4 meter bort og lander hårdt for 1t6 skade.

Blødende flænge: Hvis kloangrebet er succesfuldt, kan dyrebæstet vælge at flænse sin modstander op i stedet for at gøre skade. Effekt: angrebet gør 0 skade, men i stedet åbner sig en dyb flænge i ofret, som begynder at bløde kraftigt. Fra den efterfølgende runde tager ofret automatisk 1t6+2 skade, indtil blødningen er standset – helbredende magi lukker straks flængen; førstehjælp mod sværhedsgrad 16 standser blødningen (gøres med *ulempe*, hvis man forsøger at behandle sin egen flænge). Ofret kan kun være påvirket af en flænge af gangen.

Kæmpe spinder

En kæmpemæssig, langbenet spinder, hvis ben er 5 meter lange, mens kroppen er smal og langstrakt på omkring 1 meter i længden, som hænger omkring 4 meter over jorden oppebåret af benene. De lange spinkle ben er opbygget af hærdede kitinplader, og de er langt fra så skrøbelige, som de giver udtryk af; de er kæmpespinderens typisk angreb, da hver af de otte ben ender i skarp spids, og kæmpespindere jager ved at spidde deres ofre med benene. Kæmpespinderen skjuler sig enten mellem plantevækster som træer og kæmpesvampe, indtil byttet går ind mellem dem, eller den jager byttet ud i åbent landskab ved at galoppere efter byttet på de lange ben spiddende dem, som ikke kan nå at finde ly.

Kroppen på en spinder er dækket af bløde kitinplader og et tyndt lag gråt støv. Under de sorte sfærer, som er øjnene, sidder et sæt kraftige kindbakker, som kan tygge sig gennem byttets knogler og rustning, når først byttet er spiddet.

- **Krop:** Forsvar 10; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 13; Morale 14 (3+ ben ødelagt: 6)
- **Ben:** Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 3; Angreb: 6 ben+4; Skade 1t10+spidde.

At angribe kroppen eller benene: En kæmpespinders krop er fire meter over jorden, og kroppen er ofte uden for byttets rækkevidde, hvorfor de fleste forsvarer sig ved at angribe spinderens ben i stedet. Dette er afspejlet i tallene for oven. Hvis et ben bliver 'besejret', kan spinderen ikke angribe med det længere. Hvis tre ben er besejrede, vil kæmpespinderen forsøge at flygte, da den vil have vanskeligt ved at holde sin krop uden for rækkevidde af modstanderne.

De mange ben: En kæmpespinder kan angribe med op til seks ben hver runde, men den kan kun angribe et mål med to ben af gangen.

Camouflage: De lange tynde ben forveksles ofte med tynde træstammer eller forsvinder ud af syne i tæt underskov, så byttet nemt overser kæmpespinderen. Når en kæmpespinder angriber fra sit skjul, må hvert byttet forsøge sig med et sanse-tjek 12. Kæmpespinderen får en angrebsrunde mod de modstandere, som ikke nåede at opdage den. Derefter rulles initiativ, og alle må agere.

Spidde modstander: Hvis kæmpespinderen gør 7 eller mere i skade på et angreb, har den jaget sit bens yderste spids gennem ofret og spiddet denne fast til jorden. Ofret kan ikke bevæge sig ud af stedet, og angreb mod kæmpespinderen sker med *ulempe*. Kæmpespinderen har *fordel* på angreb mod sit offer, og den kan sænke sin krop ned for at lave et bid-angreb: kindbakker+4; skade 2t6+1t4 syre.

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

Giga-møl

Omtrent på højde med et menneske, og med en gråbrun pelset krop og kæmpestore grå vinger, som der står små støvskyer ud fra. Giga-møl er enorme insekter, som er territoriale men ikke aggressive. Med langsomme vingeslag forsøger de at virke store og skræmme indtrængere bort. Virker det ikke, forsvaret de deres territorium.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 13; Morale 15; Angreb: bid+6; Skade 1t8+4

Mølstøv: Hver gang et giga-møl såres, rejser sig en sky af støv fra det, og alle inden for 1½m af møllen udsættes. Resistens (gift) 10 eller begynde at hallucinere. Alt er sløret omkring dem, og alle forsøg på balance har *ulempe*. De kan ikke skelne venner fra fjender, men ser alt som rædselsvækkende monstre, og de har *ulempe* på alle aktiviteter mod væsnerne, som ikke involverer flugt eller at skjule sig. Hvis de angriber, bliver angrebet mod et tilfældigt væsen (eller ting som statuer, der kan forveksles med væsnet).

Sårbar – Lys: Giga-Møl har *ulempe* på tjeks mod lysbaserede angreb (eller angribere har *fordel*).

Syrespyttende kæmpesnegl

Sneglen er omkring 5m lang, 2m bred og 3m høj. Dens krop er grå og glinser af slim. Den har nogle små følehorn eller antenner, som den sanser omgivelserne med. Den lever både under vand og på land. Dens gab er en vældig sprække fortil, hvorfra den også kan slynge en klump af sit syreholdige slim, som ætser sine ofre eller dissers rustninger.

Den syrespyttende kæmpesnegl er et nysgerrigt væsen, men et som let distraheres af mad.

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 7; Resistens 12 (syre 18); Morale 18 (dyr); Angreb Syrebid+4; 2t4+syreskade

Syreskade: rustninger mister 1 point i forsvar. Hvis reduceret til 0 er rustningen ødelagt.

Syrespyt: Angreb +6; rækkevidde 15m.

Spyttet er en klæbrig masse, som klister sig til, det rører og ætser det bort. Hvis målet ikke har rustning på, ætser spyttet ofret med det samme for 1t10 i skade og runden efter for yderligere 1t10 i skade. Hvis modstanderen har rustning på, mister rustningen 1t10 forsvarspoint, og hvis rustningen bringes til en forsvarsbonus på +0 er rustningen tabt, og målet tager 1t10 i syreskade efterfølgende runde. Hvis rustningen overlever, ætses i den efterfølgende runde for yderligere 1t10 i skade.

Opsluge: Kæmpesneglen kan vælge at rulle ind over en modstander for at angribe en anden med sit bid. Helten skal klare et undvige-tjek 8 eller blive fanget under sneglen, når den kommer rullende. Fejler det, fanges helten under sneglen og tager 1t6 skade+syreskade hver runde. Helten kommer fri, hvis sneglen

bevæger sig videre, eller hvis helten kan vride sig fri (styrke-tjek 8; kan assisteres af andre med en +2 bonus pr. hjælper).

Rustninger kan repareres ved et værksted. Det koster 10% af rustningens pris pr. point, der skal repareres.

Bestikkes med mad: Sneglen er konstant sulten, men den kan distraheres med mad. Med mad svarende til 5 rationer kan et forsøg gøres, og for hver to ekstra rationer opnås en +1 bonus på forsøget.

Flagermusesværme

En af gangen er flagermus harmløse, allerhøjest en smule distraktion, men en hel sværme kan forvirre, skabe panik og rive og skramme folk. Sværmen af flagermus flakser omkring, og medmindre drevet af trolddom bevæger sværmen sig tilfældigt rundt, indtil den kan finde en udgang eller der er ro over stedet.

- Forsvar 10; Tærskel (område-effekter 8); Sår 6; Resistens 8; Morale 10 (ild 6); Angreb: Rifter og skrammer+2; skade 1t4+forvirring.

Sværme: En del magi og effekter virker ikke mod sværmen, da f.eks. en forgiftet daggert højest vil såre en blandt mange flagermus. Tilsvarende er flagermus vanskelige at påvirke med sociale effekter. Sværmen har ikke en regulær tærskel-værdi, da kun områdeeffekter kan påvirke sværmen.

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er flagermusene mere tilbøjelige til at flakse uden om fakler og lignende (Morale 6 mod ild).

Forvirring: Personer fanget i sværmen, skal klare et resistenstjek (viljestyrke/mod) 10. Fejles tjekket, er personen forvirret og skal klare et visdomstjek 8 for at kunne handle. Tjekket skal laves hver runde, personen er fanget i sværmen. Fejler resistenstjekket med mere end 4 point, er personen også ramt af panik: *ulempe* på alle handlinger, så længe vedkommende er i sværmen og i 1t4 runder derefter.

Appendiks: Magiske ting

Styrkedrik

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

Helbredende drik

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

Usynlighedsdrik

Med denne drik bliver brugeren usynlig. Usynligheden varer ved, indtil trylledrikken udløber eller den usynlige foretager en offensiv handling, succesfuldt eller ej, hvorved usynligheden straks ophører. Brugers udstyr bliver også usynligt, men ting, der rækker ud over de personlige ejendele, gør ikke. Hvis man ved, hvor den usynlige er, kan man forsøge at angribe den usynlige, men angreb er med *ulempe*.

Månepile

Månepilene er smukke, som de er dødbringende. I skafterne er skåret smukke runer indlejret med sølvtrolddom, og spidserne glimter af månelys, når andre lyskilder ikke overdøver det blege skær.

A) **Præcision:** Pilen giver +1 bonus til angrebsrul, men spenderes en runde med at sigte (manøvre-handling), giver pilen +4 på angrebsrullet.

B) **Måneskær:** Affyres pilen i mørke, hvor der kun er en smule lys (i huler eller om natten), begynder pilen på sin flugt gennem luften at lyse kraftigt op, og blænde alle, der er inden for 3m af målet (magisk angreb+4 mod resistens), så de har *ulempe* de næste to runder.

C) Ved ekstrem succes (19-20) kan effekten "**Gennemboret**" vælges. **Gennemboret:** pilen sætter sig meget dybt i modstanderen, som tager 1t10 i skade og derefter yderligere 1 sår (dvs. en modstander, som overlever pilen, mister i alt 2 sår).

Den store metalhjelme

Hjelmen er en stor, klodset metalhjelme, som dækker hele hovedet. På hjelmen sidder to gevir, som ligner en slags stiliserede gevir, men så alligevel ikke. De synes at være til pynt, men det er uklart. Hjelmen er simpel i sin stil, og den indeholder ikke nogen dekorationer ud over hornene. Midt i hjelmen er et visir eller rektangulært vindue med rødt glas.

- Iført hjelmen kan man se gennem det røde visir. Nogle steder kan man se hjelmmagernes trolddomsruner via hjelmen, og nogle steder kan man manipulere runerne, fordi man kan se dem. Trolddomsrunerne er af en ukendt tradition, som hverken elvere eller troldfolk kender til.
- Hjelmen ses afbilledet mange steder på statuer og relieffer.

