

Alkymistens grav

Et hulsystem gennemsyret af alkymistisk magi, der skulle bevare både dets beboer, en magtfuld alkymist, og hans grav for alle tider. Nu er stedet forfaldet, men magi påvirker stadig stedet, og i alle sprækkerne er væsner og monstre flyttet ind.



Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen.

nD&D: Alkymistens grav

Anvendelse

Alkymistens grav kan anvendes som et hulesystem, som heltene støder på ved et tilfælde, mens de er på rejse mellem fæstningen og et hulesystem, eller de kan være på sporet af en flok humanoider (hobgobliner f.eks.), som fører dem til hulesystemet. Heltene kan være blevet sendt på en mission af kommandant Lucinius, som har modtaget efterretninger om, at der er nogle ruiner, og de, der har vovet sig ned i dem, er ikke kommet tilbage. Kommandanten har tilbudt heltene 25 guld hver og plyndringsretten til dem, der kommer levende retur, efter at have kortlagt hulesystemet og standset det, som gør hulerne farlige.

Rammen

Hulesystemet har ingen faste levende beboere, men rummer en del levende væsner som midlertidigt har slået lejr eller kalder stedet hjem. Hulerne overnaturlige beboere har til gengæld boet her i århundreder. Hulesystemet består af tre sektioner. Et grotteområde, som strækker sig gennem det meste af området og forbinder de to indgange og de to bebyggede områder, som henholdsvis består af gamle beboelseskamre og af et gravkammer. Der er to indgange til hulesystemet, og begge indgange besøges flittigt af nysgerrige rejsende og sultne dyr. Små grupper af omstrejfende humanoider slår ofte lejr i indgangen, men få vover sig dybere ind.

Baggrund

I en fjern fortid var stedet en del af en alkymists palæ, hvor alkymisten Ma Ald Web med tiden fik indrettet et gravkammer, og magtfulde alkymistiske formularer blev aktiveret for at holde stedet ved lige, så graven kunne stå som et mægtigt monument til evig tid efter alkymistens livs ende. På nuværende tidspunkt er kun gravkammeret og palæets kældre tilbage. De er forbundet af grotter, som måske er et levn fra ufærdige kældre, eller er passager udgravet af dyr, huleboere og gravrøvere.

Genbefolkning

Små grupper af omrejsende humanoider slår ofte midlertidigt lejr i indgangen, og der er en 40% chance for at en gruppe har slået lejr i en huleindgang og 1-2 tilstødende lokaler. Der er 20% chance for at større, fantastisk væsner som en Uglebjørn, Bulette, Rustmonster eller en Umberhulk bruger de dybereliggende grotter som rede.



nD&D: Alkymistens grav

Omstrefjende væsner

Hver halve time spenderet i hulesystemet, rulles 1t6. På en 1'er, dukker noget op. Rul 1t8 på tabellen. For hver time spenderet uden for hulesystemet (op til 5 km væk), er der en chance på 1 af 1t6 for at noget dukker. Rul 1t10+2

1t8	De omstrefjende væsner
1	Sulten kæmpe-edderkop – kæmpe-edderkoppen er en jagtedderkop , som strejfer omkring efter bytte og en ny rede.
2-5	Nysgerrige gobliner – 1t3+3 gobliner er på opdagelse i gangene efter skatte.
6	Jagende stirges – 1t6+3 stirges er vågnet fra deres skjul og leder nu efter mad. De bor i hulerne til hverdag.
7-8	Udforskende orker – 1t2+2 orker er ankommet til hulerne, og de er i gang med at finde ud af, om det er et sted for dem at bo.
9-10	Hobgobliner på færde – 1t4+1 hobgobliner er ude og lede efter deres venner for at bringe dem nyt om, at høvding Magg er på vej.
11-12	Hinterlandsk røverbande – 2t4 hinterlændinge , der lader som om de er ude og udforske ligesom heltene, men i virkeligheden er de en berygtet røverbande anført af Luigsech (genkendes på 12'er-tjek), som venter på at heltene er svækkede, så de kan røves.

Belønning

Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1600)

Fælder & Mysterier:

- Fælden i #4 og #4a – De røde bånd 150/300 point
- Fælden i #9 – den gamle gift nål 50/100 point
- Mysteriet i #11 – dammen 100 point
- Mysteriet i #14 – graven 200 point + 100-250 point
- Fælden i #14 – tægen 100/200 point

Området uden for hulesystemet

Hulesystemet ligger under en langstrakt, naturlig bakke beklædt med buske og lave træer. På afstand blandes hele området naturligt ind i omgivende områder. Hulesystemet er ikke synligt som noget særligt terræn eller landskab. Små stier og veksler i området afslører de to huleindgange. Sandsynligvis findes en af indgangene, mens et rejseselskab er på vej gennem området og de rejser langs naturstierne. Under træers skygge fører stien rejseselskabet forbi en skyggefuldt krog, hvor der er en huleindgang. Hvis det er uklart, hvorfra rejseselskabet ankommer, når de når til hulesystemet, er der 50/50 for om det er nord eller sydindgangen, som de ankommer til.

nD&D: Alkymistens grav

Hulesystemet

Beskrivelsen af hulesystemet forudsætter det besøges om dagen.

#1 - Vestindgangen

Lys: Fra indgangen. Væsner: **3 hobgoblins**

En smule sollys skinner ind af huleindgangen og afslører en jordtrampet trappe, som går nedad. Der dufter af røg, dyr og våd jord. Støvlespor i jorden afslører, at flere har bevæget sig ind og ud af indgangen for nyligt. Inde fra mørket høres lyden af vanddråber, der dovent falder fra loftet ned i en vandpyt, og blander sig med lyden af en dæmpet snorken.

En gruppe hobgobliner har slået lejr ved vestindgangen. De har efterladt tre vagter ved indgangen, men de er alle dysset i søvn af lyden af vanddråber, der falder fra grottens loft. At bevæge sig lydløst ned af trappen kræver et Behændighedstjek 12.

#2 - Grotten efter vestindgangen

Lys: Fra døende bål. Væsner: **10 hobgoblins**

En langstrakt grotte, som strækker sig langt i øst-vest retningen. Væggene er ujævne, og spor af fakler, bålsod og grafitti ses tydeligt overalt på væggene.

I den østlige ende af grotten anes et vagt, varmt skær fra et hendøende bål. Gløder ulmer, og omkring bålet ses mørke skikkelser liggende; nogle rører på sig dovent, andre sover tungt eller vender sig i søvne. Nogle sover, andre gør ikke.

[I den vestlige ende] *Mod syd ændrer væggene sig, og hvad der begyndte som grottevægge, forvandler sig til pudsede vægge malet med geometriske mønstre med rød farve. Puds og mønstre er ødelagt og skamferet med grafitti. I sydvæggen åbner en passage sig.*

En gruppe på **10 hobgobliner** har slået lejr i den vestlige ende af grotten. De ligger og halvsover

omkring et bål, hvor de har stegt deres bytte. Omkring det hendøende bål ligger nogle og sover, andre gør ikke.

I den vestlige ende af grotten er en skrænt. Ved skrænten er anbragt en vakkelvorn stige (fører til #8).

Særligt: Hobgoblinerne og uglebjørnen

Hobgoblinerne ved, at der er en uglebjørn i den tilstødende hule (#8), og de har stor respekt for den. De holder sig fra dens hule, omend de ved, det er teoretisk muligt at løbe gennem den nordlige ende af hulen og ud uden at blive fanget og ædt. I stedet ynder hobgoblinerne at vove sig ned og plyndre ligene af de, som uglebjørnen fanger og æder. Trænger nogen ned i uglebjørnens hule, vil hobgoblinerne heppe på de kæmpende oppe i sikkerhed fra deres skrænt. En veltalende person kan lokke hobgoblinerne til at bidrage i en kamp

#3 - Vestkammeret

Lys: Intet. Væsner: Ingen.

Kammeret er omtrent firkantet, 12m bredt og 18m dybt. I midten af den nordlige væg er en passage, som efter et lille stykke vej ender i en døråbning. I den østlige vægs sydlige ende er en åbning, som fører mod øst, og langs kammerets vestlige væg er en trappe, som fører nedad i sydlig retning. Væggene er hvidpudsede, men støvede og lidt beskidte og beklædt med rødmaledede, geometriske bånd, som snor sig i alskens figurer.

Kammeret er tomt.

#4 - Det tilstødende kammer

Lys: intet. Væsner: ingen. Effekt: Magisk aura; fælde.

Efter åbningen strækker en passage sig omtrent tre meter, inden den åbner op til et firkantet, højloftet rum. I den nordlige ende af rummet er der midt i væggen en døråbning. Væggene er oppudsede og velholdte, kridhvide og bemalede med geometriske figurer i rødt. I modsætning til tidligere steder er væggene her rene og intakte. Der er ingen snavs,

nD&D: Alkymistens grav

ødelagt puds eller graffiti. I stedet er de rene, og de geometriske bånd står klart frem.

Der er en fælde i rummet, som samtidig holder rummet rent. De geometriske bånd er magiske, og de kan blive til levende bånd, som slynger sig gennem rummet, griber deres ofre og trækker dem ind i det lille gemak mod nord (**#4A**), hvor livskraften suges ud af ofrene og bruges til at forny og vedligeholde rummet. Efter hvert offer fejrer en rensende kraft gennem rummet og restaurerer dets farver og puds, men den restaurerende kraft genskaber først fælden efter en time eller en uge afhængigt af, hvor beskadigt fælden er blevet.

Fælden: Båndene begynder at bevæge sig, hvis man vover sig ind i rummet. Efter to runder (eller halvvejs gennem rummet), vrider båndene sig fri af væggen som tynde, rødfarvede tentakler:

- 6 styk: Angreb+4. Skade: Vikler sig om ofret, og trækker derefter ofret ind i mod gemakket #4a.

Ofret trækkes 3m pr. fangarm hver runde og kan i sin runde forsøge at bryde fri (sværhedsgrad 12). Båndene kan skades af angreb (rustning 18; tærskel 12; ingen sår, resistens 17), hvilket får det enkelte bånd til at vende tilbage til væggen for 1 time. Skades båndene af magiske angreb, kommer det først tilbage 1 uge senere.

Dette er en magisk fælde, og den kan identificeres sådan med et kundskabstjek 12.

#4a - Det lille gemak

Lys: intet/vagt grønligt skær. Væsner: Effekt: Fælden fortsat fra #4

Det lille gemak har hvidpudsede vægge og de samme geometriske mønstre, men her samles de i et sindrigt mønster omkring en snes ædelsten sat i væggen. Fra ædelstenene kommer et sygeligt grønt skær, som vokser i intensitet i takt med, man nærmer sig.

Fælden: Hvis et offer trækkes ind i kammeret af de geometriske vægbånd, begynder krystallerne i

væggene at gløde. Hver runde udstråler de et dødbringene lys. Ofret skal rulle Resistens (fysisk) 10 i første runde, og hver efterfølgende runde stiger sværhedsgraden med 2 point. Fejles forsøget, disintegreres ofret med sine ejendele, og den frigjorte energi bruges til at restaurere kammerets vægge og fælden og nogle af de tilstødende kamre.

Fælden kan standses ved at smadre eller løsrive krystallerne fra væggene. Sværhedsgrad 12, og det kræver 4 succeser. Hver person, der ikke er fanget af båndene, kan gøre et forsøg i runden.

OBS. De geometriske bånd i **rum#4** kan også angribe folk inde i dette kammer.

Skatte: Ædelstene i væggene er hver 10 guldstykker værd. Der er 20 ædelstene.

#5 - Kammeret ved foden af trappen

Kammeret strækker sig i nord-sydgående retning. I den nordlige ende af kammeret er en trappe, som fører opad. I Kammerets østvæg er en stendør.

Væggene er slidte. Der er fakkelholdere på væggene, og hver fakkelholder er formet, som var det en kroget træstamme, og ved hver fakkelholder er der sodmærker. Væggene selv er dekoreret med grene og træstammer, som snor sig om hinanden, skåret i sten. Stendøren er udformet som en træstamme. Lænnende sig op af østvæggen nær døren er et skelet med kæben åben i et stort grin.

Rummet er tomt.

Skelettet tilhører en eventyrer, der alene overlevede fælden i #4, men som var strandet i kammeret og omkom af sult. Eventyreren er iklædt en lædervams, bærer et kortsværd i en læderskede og på ryggen er der en rygsæk. Alt læderet er rådnet og skrøbeligt og falder sammen ved berøring, hvilket får sværd, knogler og rygsækkens indhold til højlydt at falde til jorden (tjek for omstrefjende væsner – der 1-2 på 1t6 for at noget dukker op). I rygsækken er 127 sølvmonter, en tom vandflaske, en tom trylledriksflaske og et sæt **dværgedirke** (+2 på dirke låse).

nD&D: Alkymistens grav

#6 - Kammer nr. 2 i kælderens

OBS: Dørene til dette rum er af sten og meget tunge. De kræver et styrketjek 16 for at åbne.

Det aflange rum strækker sig i øst-vestlig retning. I den vestlige væg er en kort passage, som ender i en stendør. I den nordlige vægs østlige ende er en stendør. Væggene er kridhvide og tæt dekorerede med geometriske mønstre i rødt bånd. Mønstrene er mangfoldige, komplekse og knudrede i deres former, og det er næsten som om, de bevæger sig.

Ser man nærmere efter på mønstrene, kan det ses, at de udgør en masse skikkelser forestillende mennesker, dværge, elvere, orker, gobliner osv. Mistedes nogen til fælden i **rum #4a**, vil man kunne genkende dem som geometriske figurer, der vrider sig i smerte og sorg. Derudover er rummet tomt.

#7 - Grotten i forlængelse af kælderens kamrene

I grottens næsten runde kammer er der en passage ud mod øst, og i den nordlige ende er en udgang i form af en naturlig trappe som fører opad. Enkelte knogler ligger spredt rundt på gulvet, og der er en ubehagelig stank af rådne kød og af rovdyr.

Grotten er tom. Stedet bruges nogle gange som ekstra rede for uglebjørnen i den tilstødende grotte (**rum #8**).

#8 - Grotten ved foden af skrænten

Lys: Intet. Væsen: Uglebjørn.

En ram stank af pels og rovdyr blandet med utallige ofres kvaler emmer ud fra området. Knogler og knuste kranier er strøet ud over gulvet. I skæret fra lyset blinker ødelagte våben og rustninger, men også mønter, mellem knoglerne af de mange lig.

Grotten er højloftet. I den nordlige ende er en udgang, der ender i en naturlig trappe, som fører opad. Mod vest er en stejl skrænt, som en vakkelvorn stige læner sig opad. For enden af stigen er en grotteåbning. I Grottens nordøstlige område er en høj skrænt, der ender i et plateau oppe under loftet.

Efter plateauet er der i grottens østlige væg en udgang. I bunden af grotten mod syd er en huleudgang, som fører nedad.

I det fjerne lyder det, som om noget stort og tungt er vågnet af sin søvn.

En stor, uglebjørn har slået sig ned her. Uglebjørnen sover typisk i den fjerne ende af grotten om dagen. Om natten er den ude og jage, hvorefter den slæber sit bytte hjem for at fortære det. Grotten er altid beboet af et stort rovdyr, og bliver uglebjørnen dræbt, vil der før eller siden flytte et andet rovdyr ind. Gulvet er overstrøet med uglebjørnens mange ofre, som den enten selv har slæbt derned eller som ufornuftigt selv er gået derned.

Uglebjørnen kan ikke nå folk, der er oppe på plateauet eller ved toppen af skrænten, og den vil søge tilflugt i sidegangene (gerne i rum #7), hvis angrebet fra disse steder. Skrænten og plateauet er 6 meter høj. Et fald gør 2t6 i skade, men et behændighedstjek 10 reducerer skaden til 1t6.

At klatre op: Med stigen er det ikke vanskeligt at komme op. Det koster 10m i bevægelsen at komme op af stigen. Uden stige kræver det klatretjek 14 at komme op, og det koster 20m i bevægelse.

Plateuet ved nordvæggen: Undersøges den grundigt (sansetjek 11), får man øje på et stearinlys pakket ind i en læderpose, som er skjult i en fold i væggen. Stearinlyset er magisk (**Drømmelys**).

Skatte: Mellem knoglerne blinker i fakkelskæret ødelagte våben og rustninger om kap med sølv- og guldmønter. De fleste skatte er blevet opsnappet af gobliner og hobgobliner, men der er stadig skatte at finde på gulvet:

- 200 sølv mønter og 50 guldmønter ligger spredt ud over hele gulvet. Hver 10 minutter spenderet med at samle mønter skaffer 1d6 mønter +4 per person som leder.
- **2 trylledrikke (helbredelse)** ligger skjult. Hver 10 minutter spenderet med at lede,

nD&D: Alkymistens grav

giver et forsøg på visdom sværhedsgrad 12 for at finde en flaske.

- Statuette forestillende en musikanter med en harpe (denne statuette stammer fra alkymistens katakombe (**rum #14**), men personen, der tog den, endte sine dage i grotten). Statuetten er let at finde, og den dukker op efter 10 minutters roden gennem rummet (statuetten bliver fundet af den mest luskede person).

#9 - Det tilstødende grottekammer

Lys: Intet. Væsner: 7 stirges. Effekt: Skat med fælde

Grotten strækker sig i en næsten nord-syd-gående retning. To høje søjler strækker sig fra midt på gulvet til højt op under loftet, hvor de forsvinder i mørket. I grottens sydlige ende er en udgang, der fører nedad. I grottens nordlige ende fører en udgang mod vest. På gulvet flyder enkelte knogler fra dyr og mennesker, og de blander sig med størkede rester af ekskrementer og små vandpytter af fælt stinkende vand. Luften herinde står stille, og grotten er klamt kølig.

Oppe under loftet sidder en flok på **7 stirges**. Om natten flyver de ud efter bytte, men om dagen sover de, medmindre de forstyrres i deres søvn. Hvis man ikke aktivt lister ind i rummet, vågner de automatisk.

På gulvet ved den ene søjle ligger skeletterne af tre hobbitter. Knoglerne er dækket af et lag størkede sediment. Brækkes knoglerne fri, findes blandt dem et beskidt metalskrin beklædt med sølvkrummelurer. En lille lås holder skrinet lukket (dirke låse 10) og skjuler **[fælde]** en lille giftnål (find/fjern fælde 10), som ikke længere er giftig, men derimod mægbeskidt og bærer en infektion (Resistens 12; fejlet rul giver ofret en infektion: med virkning fra den følgende dag bliver ofret syg og har *ulempe* på alle sine angrebsrul i tre dage – *Bringe balance* kan helbrede det). I æsken er fire ædelsten.

Indgangen til tunnelområdet (**rum #15**) er vanskelig at se fra gulvet, og ses kun ved et Visdomstjek 14.

Skrænten op til indgangen er 6m høj og kræver et klatretjek 14 at komme op.

Skatte: Æsken er 20 guldstykker værd. I æsken er 4 ædelsten af 40 guldstykker stykket.

#10 - Grotten for foden af trappen

Lys: Intet. Væsner: Ingen.

Den lille grotte er fugtig. Væggene glinser af fugt, og i det fjerne høres lyden af dryppende vand. På gulvet og under loftet er spidser af sten langsomt ved at danne sig. En naturlig trappe i den nordlige ende af kammeret fører op til den nordlige udgang. I Sydveggen fører en passage videre.

Væggene glinser i lysskæret og afslører de smukke vener, der trækker sig gennem stenen, som bånd af farver og små krystaller, der glinser af fugt og får de ellers så hårde stenvægge til at se bløde ud.

Stedet er tomt. Grotten er en naturskønhed – giv spillerne et indtryk af, at deres karakterer oplever et smukt og sjældent naturfænomen.

#11 - Grotten ved søen

Lys: Intet. Effekt: Mysterium (magisk kilde)

Lyden af dryppende vand bliver tydeligere, og passagen fører ind i et næsten rundt kammer, hvis østlige og sydlige ender udgør en lille sø. Vand fra loftet drypper ned, og gennem århundreder synes søen at have dannet sig. Vandet er krystallart og afslører et bassin, der er omtrent 5m dybt. Luften er kold, fugtig og stillestående.

Gennem århundreder er vandet sevet gennem klippen og jorden omkring alkymistens palæ, og langsomt har områdets magiske natur påvirket vandet og forvandlet bassinet til et alkymistisk mysterium. Drikker man af vandet, rulles på følgende tabel. Hvert væsen kan kun påvirkes en gang af vandet.

nD&D: Alkymistens grav

1t6	Den fortryllede kilde
1	<i>Hud af sten:</i> Huden hærdes og bliver grå som sten. Den hærdede hud fungerer som buffer mod fysisk skade og blokerer 10 point skade, førend stenhuden drysser af personen.
2	<i>Helbredende alderseffekt:</i> Alle sår, skader, infektioner, sygdomme mm. helbredes, og personen ældes med 1t10 år.
3	<i>Flammeånde:</i> Små flammer danner sig hele tiden omkring persons udånding. Ved at koncentrere sig kan personen spy flammerne ud som et angreb. En ildstråle på 3m længde, som i den fjerneste ende er 3m bred, gør 2t6 i skade til alle, der ikke klarer et Resistens (undvige) 10; ved succes gør flammen 1t6 i skade. Denne effekt kan bruges tre gange, og derefter er flammerne borte.
4	<i>Tale med dyr:</i> Det næste døgn kan personen tale med og forstå dyr. Mens der tales med dyret, tager personen fysiske træk fra dyret (f.eks. får hundeører og -snude). Denne effekt forsvinder 10min efter samtalen er slut.
5	<i>Anti-camouflage:</i> Huden tager grelle farver, som modsvarer kraftigt baggrunden og gør det umuligt at falde i et med baggrunden. Effekten fortager sig på de områder af kroppen, som udsættes for 5-10 minutters sol.
6	<i>Evnen til at forvandle sølv til guld ved at slikke på det:</i> Personen får en ubemærket trang til at tage ting i munden. Op til et sølvstykke i minuttet kan forvandles til guld. Effekten fortager sig tre timer efter det første sølv er blevet til guld.

#12 - Nordindgangen

Lys: fra indgangen. Væsner: Ingen.

En smule lys falder ind af indgangen og afslører at passagen, som strækker sig mod syd, deler sig i to, og at den vestlige passage snart fører til en trappe, der går nedad. Den østlige passage åbner sig op til et kammer. Gamle støvlespor blander sig med sporene fra et stort dyr.

Sporene stammer fra to jagtgrupper, der kom på hver deres tidspunkt, samt fra en uglebjørn, som er

den seneste til at bevæge sig hen over støvlesporene. Uglebjørnen har lavet en rede i grotten syd for (rum #8). Stedet er tomt.

#13 - Grotte efter nordindgangen

Forbindelse til #12 og # 14. Lys: En anelse lys fra indgangen. Væsner: Ingen.

Der lugter af røg og stegt kød. En bålplads i midten af grotten afslører, at nogen har været her for noget tid siden. Rummet er næsten rundt, og i den nordlige ende af vest- og østvæggen er en udgang.

Stedet er tomt. Dette rum bruges ofte til at slå lejr i af omstrejfende jægere, men grundet uglebjørnen længere inde (rum #8), er det et farligt sted at slå lejr.

#14 - Katakomben i øst

Lys: Intet. Effekt: Ma Ald Webs fortryllede sarkofag samt en fælde.

Dette højloftede kammer strækker sig fra øst mod vest. I den østlige væg er en åbning, og i den nordlige og i den sydlige væg er to par nicher anbragt over for hinanden. Fra de første to nicher anes to kæmpe statuer skjult i skyggerne. I kammerets fjerne ende er en sarkofag af sten. Sarkofagens sider er prydet med stenudskæringer af grene og træer, som snor sig ind og ud af kistens sider.

Kammeret er rent og pænt, som var det konstrueret for nyligt og ingen siden har sat sin fod herinde. Gulvet er rent og adskiller sig tydeligt fra det ellers så beskidte hulegulv.

I dette kammer ligger alkymisten Ma Ald Web i sin grav. Han fik oprindeligt bygget sin grav i udkanten af sit palæ, men tidens gang har ændret på tingene og til dels afskåret graven fra palæet og til dels genforbundet den til resterne af palæet via grotterne. Ma Ald Web søgte alternative veje til det evige liv, og han bruger sin katakomb til at leve videre, og han indrettede sit palæ til på magisk vis at holde sig selv ved lige (se fælden i #4 og #4a), men

nD&D: Alkymistens grav

med tiden er hans system svigtet og kun få rester er tilbage.

Når rejseselskabet er kommet et stykke ind:

En stemme runger på et fremmed sprog, som langsomt forvandler sig til et tungemål, som giver mening. Uanset hvem der lytter, lyder det som om, der bliver talt på ens modersmål: *"... til katakomben, hvor den mægtige alkymist Ma Ald Web for evigt lever videre. Fryd jer over, at I også vil bidrage til Ma Ald Webs evige væren ved at skænke jeres livskraft til ham. Overgiv jeres liv til denne hæder."*

Over stenkisten, som begynder at gløde rødt og blå, former sig en lysende skikkelse af en kraftfuld ung mand i en bølgende, højrodet kappe. På kappen snor geometriske mønstre sig, som var de levende. Ud fra skikkelsen stråler et fantastisk lys, som når det rammer stenene lyser gennem stenene, som var de af glas. Pludselig bliver det muligt at kigge ind i kisten, hvor et indtørret lig ligger iklædt en falmende rød kappe.

Alkymisten Ma Ald Web

- Forsvar 17; Tærskel 16; Sår 12; Resistens 17 (Ma Ald Web er uden fast form); Morale 16

Angreb: Ma Ald Web kan foretage op til 4 forskellige mentale ting i runden (samtale tæller som en mental handling). Alle angrebene har en rækkevidde på 60m.

- **Mentalt piskesmæld+6**, skade 1t6+4
- **Telekinetisk lås+8**, skade: Ofret løftes op i luften og holdes i et mentalt greb. Vedkommende kan ikke foretage fysiske angreb eller bevægelser. Sværhedstjek 13 for at rive sig fri.
- **Livsdræn+4** (automatisk mod folk i telekinetisk lås), skade: Ofrets livskraft suges ud og forsvinder ind i sarkofagen, der mister 2t4 livspoint automatisk hver runde, indtil ofret kan ryste sig fri af drænet (sværhed 12). Hvis ofret dræbes af dette angreb, opløses legemet helt og energien

bruges til at holde Ma Ald Web og hans grav ved lige.

- **Psykisk jag:** Ofret får 1t8+2 i skade hver gang denne foretager en fysisk eller magisk handling, som er rettet mod Ma Ald Web. Effekten kan rystes af med et Visdomstjek 13.
- **Hviskende stemme+6:** Ma Ald Webs kasserede ideer og tanker indskyder forvirrende ord og sætninger i ofrets hoved. Ofret er forvirret (rul 1t6): 1-2 - ofret foretager sig ingenting; 3-4 ofret agerer med *ulempe*; 5 - ofret angriber en allieret; 6 - ofret lærer nogle af Ma Ald Webs hemmeligheder, men bliver en anelse gal (+1 intelligens, -1 visdom; permanent effekt).
- **Tankestorm:** en næsten synlig hvirvelvind af løsrevne tankebilleder (3m i diameter). Hvirvelvinden forårsager voldsom mental smerte, og ofrene har *ulempe* på alle handlinger. Ofre kan efter effekten forsøge sig et intelligenstjek 15 for at fastholde nogle af tankebillederne i deres hukommelse. Tankebillederne er minder fra Ma Ald Webs tidsalder, og man kan påkalde sig disse minder tre gange for at "huske" noget fra perioden (*fordel* på intelligenstjek for at mindes ting; f.eks. bygninger, personer, skatte, magiske ting, legender etc.).

At tale med Ma Ald Web

Ma Ald Web er forfængelig og optaget af sin egen udødelighed og sit evige minde. Han er afskåret fra omverdenen og kender ikke sit palæes skæbne. Han kan holdes distraheret med snak, så han udsætter sit angreb på rejseselskabet eller ligefrem lader det gå. Ma Ald Web kan godt lide at krydse verbale klinger, og selv hvis det kommer til kamp, fortsætter han gerne samtalen med de talende, mens han kæmper mod andre. Ma Ald Webs generelle sværhedsgrad, når det gælder forhandlinger, er 12.

nD&D: Alkymistens grav

Ma Ald Webs svaghed

Ma Ald Webs eksistens er betinget af, at hans legeme stadig eksisterer. Ødelægges liget, blegner Ma Ald Webs mentale legeme efter 1t6 runder. Sarkofagen er vanskelig at åbne (sværhed 17), men liget er skrøbeligt (Forsvar 10, Tærskel 4, Sår 2, Resistens 10).

Statuerne

De to statuer forestiller to gamle, vise mænd, udstyret med prægtige skæg og alvorfulde miner, der minder beskueren om hans eller hendes mest strenge læremestre (og de er statuer af to af Ma Ald Webs dygtigste lærere). Bag statuen i den sydlige niche er en smal passage, som fører syd på. Passagen kan ses af enhver, der kigger grundigt efter i nichen eller som går bag om statuen. Passagen er en del af **rum #15**.

Hver af statuerne er 5m høj, og på hver af statuernes skulder er anbragt to små, marmorhvide statuetter på 30cm højde (dvs. 8 otte i alt, men en af dem mangler, og findes i Uglebjørnens rede **rum #8**), som forestiller en kunstner (musiker, maler, skriver etc.). Hver statuette er smukt udskåret, har en magisk aura (sansse magi 12), da de har en magisk fælde.

Fælde - Mental tæge:

Et usynligt bånd knytter sig til den, der tager en statuette (Resistens 10 for at undgå båndet), og langsomt dræner fælden ofret for sin visdom. Hver dag forsvinder 1 visdomspoint pr mental tæge. Båndet kan brydes ved at levere statuette tilbage eller ved at bruge en formular eller et ritual, som ophæver trolddom eller forbandelser. Fælden kan "demonteres" ved at ændre på de bittesmå runer, som er ristet på de to store statuers skuldre (Tjek 12 for at finde dem; Kundskabstjek 14 for at ophæve fælden), men dette ophæver ikke allerede etablerede bånd.

Skatte:

- Statuetterne er hver 30 guld værd. Statuetterne kan desuden inspirere en

magiker, der har dem i sit studerkammer, en gang om måneden: Magikeren får ideen til en formular, og hvis et intelligens 16-tjek klares, lærer magikeren en formular.

- I sarkofagen er Ma Ald Webs guldringe. Der er fire ringe af 50 guldstykker hver, samt en **fortryllet guldhalskæde** (værdi 75 guld; Sansse magi 14 for at se, at den er magisk; Effekt: Bæreren får +2 bonus til Mental Resistens).

#15 - gangene syd for katakomben

Lys: Intet. Væsner: *Pinsessedderkop*.

Luften står næsten stille i passagerne. En kvalm stank af rådne kød og død hænger i området. Loftet er skjult i mørket, og herfra hænger støvede tråde af gamle spindelvæv. Passagerne er smalle, og åbner her og der op til små kamre. Gulvene er ujævne, løse stenbrokker blander sig med små dynger af gamle knogler.

En pinsessedderkop har sin rede her. Loftet er højt oppe, og det er beklædt med et tyk lag edderkoppespind, som skaber et skjult område, hvor pinsessedderkoppen kan liste rundt. Rører man de løse tråde, skaber det små rystelser, som edderkoppen kan finde sine ofre med (behændighedstjek 10) for at undgå trådene.

Gammelt edderkoppespind: De gamle spind oppe under loftet kan antændes. Hvis antændt spreder ilden sig rundt i gangene og i løbet af 3t4 runder brænder spindet væk. Flammerne giver 2 sår til pinsessedderkoppen, som ikke længere kan skjule sig i spindet og angribe oppefra. Alle i gangene skal rulle et Resistensrul for ikke tage 1t6 i skade fra røgen og varmen.

Skatte: Fanget i spindelvævet er edderkoppens mange ofre, som er indtørrede lig, den har suget livet ud af. De fleste lig kommer fra dyr, men enkelte er gobliner (3 styk med hver 2t6 sølvstykker), en ork (1t4 guldstykker) og en dværg (1t10 guldstykker, 3t20 sølvstykker og en knivskede i sølv sat med ædelstene (70 sølv)).

Appendiks: Monstre

Goblin

Små, hæslige monstre med sorte øjne, der gløder vagt rødt i mørket. Grove træk, og et indædt had til dværge, som kun overgås af deres kujonske natur. Gobliner er jægere, der blændes 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 springstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på spring eller giver deres bytte +4 på springstjek.

Hobgoblin

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

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

Kæmpe jagtedderkop

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 3; Resistens 13; Morale 21; Angreb: Bid+7; Skade 1t10+gift.

Gift: Ofret skal klare et Resistens 10, eller svækkes af edderkoppegiften (har *ulempe* på fysiske handlinger i en time, og edderkoppen kan klare sit "gribe modstander"-angreb uden at skulle et succesfuldt angreb).

Edderkoppespring: Jagtedderkoppen kan springe 15m og foretage et angreb efter springet.

Gribe modstander: Jagtedderkoppen kan i stedet for at bide sin modstander, forsøger at fange denne og slæbe ofret væk: Grib modstander+7; skade 1t4+grebet (tjek 14 for at komme fri).

Edderkoppeløb: Jagtedderkoppen er ekstrem hurtig, når den jagter sine ofre. Den kan altid 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 position, så den har *fordel* på næste angreb.

Hinterlænding

Hinterlændinge er de folk, der bor i Hinterlandet. Nogle er frie og bor uden for Kejserrigets rækkevidde, andre er en del af Kejserriget. De 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 æra – men nogle af dem har opdaget, at der ligger ruiner i dele af Hinterlandet, som måske stammer fra deres forfædre, men egentlig stammer fra et 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

nD&D: Alkymistens grav

Pinselsedderkop

Pinselsedderkopper er primitive væsner, der lige akkurat har intelligens, som de bruger til at finde nydelse i andres smerte. Pinselsedderkopper er på størrelse med en stor hund, de er jagtedderkopper, der kan hoppe og springe langt, og de bruger edderkoppespind til kunne liste sig ind på deres ofre, og til at vikle ofre ind i, så de kan suge livet ud af dem.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 13; Morale 21; Angreb: Bid+6; Skade 2t6+gift.

Gift: Ofret skal klare et Resistens 10, eller efter 1 runde blive ramt af voldsomme smerter, så ofret ikke kan andet end at ligge på jorden og skribe af smerte de næste 24 timer.

Stirge

Små, blodsugende insektlignende monstre, som med sylespidse næb forankrer sig på deres ofre og suger blodet af dem til stirgen er mæt eller ofret er dødt. Om dagen sover de i klynger i kroge oppe under lofter og andre steder, hvor de er svære at se. Om natten strejfer de omkring i sværme.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens: 13, Morale 21; Angreb: Stik+6; Skade: Blodsuger

Blodsuger: Stirgen sætter sig på sit offer og suger blod ud automatisk hver runde for 1t4 skade, indtil den har suget 8 livspoint eller en part er død

Uglebjørn

En hæslig sammensmeltning mellem bjørn og ugle kan skabt et aggressivt rovdyr med en bjørns størrelse og styrke, og med en ugles skarpe syn og spidse næb. Kroppen er vekslende beklædt med uglefjer og rødbrun bjørnepels.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 10; Resistens 16, Morale 18; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t8+4.

Ekstrem succes på kloangreb (18-20 på terningen): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde

Alternativt angreb: Omfavne+6; skade 2t8+4 og ofret er fanget i uglebjørnens favn, kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhed 14.

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.

Alkymistens grav

