

Den store bog om monstre, uhyrer og andre væsner i Hinterlandet

Kæmpeinsekter, kæmpearaknider og kæmpedyr

Kategorien dækker naturlige insekter i kæmpeformat, foruden de fantastiske, bizarre og uvirkelige monsterinsekter samt araknider og dyr i normal og kæmpestørrelse. Insekter er vanskelige at påvirke med sociale effekter, og de har derfor ingen eller meget høje morale-værdier.

Kæmpehvepse

Hvepse i deres beskedne form kan let forskrække mennesker. Kæmpehvepse er en halv meter i længden og er derved gigantiske væsner, der let kan stikke et menneske til døde. Hvepsene er giftige, og de kan forvolde voldsomme smerter, der gør et offer endnu mere sårbart.

- Forsvar 15; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 13 (gift 15); Morale 15 (ild 11); Angreb: hvepsestik+2; Skade 1t10+smerte.

Smerte: Resistens (gift) 8 eller blive ramt af voldsom smerte, som giver *ulempe* på alle handlinger i 10 minutter

Alternativt angreb: Grib modstander+4; skade 1t4+grebet

Grebet: Gælder mod forsvarsløse eller små modstandere. Modstanderen kan komme fri med tjek 10. Hvepsen kan med en fangen modstander begynde at slæbe eller flyve bort med denne.

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, forsøge 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 taktisk god position, så den har *fordel* på næste angreb.

Kæmpe edderkopper

Edderkopperne er på størrelse med en stor hund. De ynder gerne at sidde højt og beskyde ofrene først og der efter angribe direkte.

- Forsvar 13; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 15; Angreb: 1 bid+6; Skade 2t4+1

Gift spyt: Angreb+2; rækkevidde 5 meter. Rammes man af giften slå man et resistens (gift) 10-tjek eller har *ulempe* op alle slag i 1t6-udholdenheds modifikation minutter, minimum et halvt minut. Kan anvendes en gang om dagen.

Netkast: Angreb+4; rækkevidde 5 meter. Et stråle af klistret spind rammer eventyren. Denne slår et Behændigheds slag: 10 eller mindre, eventyren kan ikke bevæge sig og har *ulempe* på alle handlinger indtil spindet er væk. 11 eller mere, eventyren har *ulempe* på alle handlinger indtil spindet er væk. Kan anvendes to gange om dagen.

(udviklet af Erik Warming)

Kæmpeedderkop

Kæmpeedderkopper er edderkopper på størrelse med en mindre hund. Fra deres skarpe tænder drypper mørkegrøn gift, og deres ben har lange, stride hår.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 3; Resistens 12; Morale 17; Angreb: Forgiftet bid+4; skade 1t10+forgiftet eller giftspyt +3; 1t6+forgiftet

Forgiftet: Spilleren modstår med resistent tjek (12), eller bliver forgiftet i 1t4 runder. Tager 1 skade i runden. Effekten stabler.

(udviklet af Kamilla og Peter Brichs)

Hviskende edderkop

Hviskende edderkopper er gigantiske edderkopper, der lever i skyggernes grænseland. De besidder en sjælden dyrisk intelligens, der gør dem semi-intelligente, og med deres stemmer kan de hviske simple ord og sætninger. Deres ord former spindelvæv, og ofte hører man dem hviske, hvorledes de vil fange og fortære deres ofre, alt imens spindelvæv vokser frem om deres ofre.

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 7; Resistens 12 (trolddom, der binder 16); Morale 12 (ild 8); Angreb: Bid+6; Skade 2t6+gift

Gift: Lammelse – hvis ikke ofret klarer et Resistens (gift)-tjek 12, bliver ofret efter 2 runder lammet. I de to runder har ofret *ulempe* på fysiske aktiviteter. Lammelsen varer i 1 time.

Spinde: Edderkoppen spinder ofre ind i kokoner, når de ligger lammede, og så bliver de gemt til en anden god gang.

Frygter ild: Edderkoppen ynder ikke ild, og den kan derfor holdes stangen med levende ild med et succesfuldt true-tjek.

Hviskende spinder: Edderkoppen kan spinde tråde med sin hviskende stemme. Når den hvisker med sin stemme, vokser der spindelvæv frem af skyggerne omkring dem, der lytter til edderkoppens stemme. Spindet kan snøre et offer fast, så de ikke kan bevæge sig, eller en arm er pludselig låst fast eller noget tilsvarende. Det kræver et Resistens (undvige) 10 at komme fri af spindet.

Kæmpe tæge

Et vederstyggeligt dyr, der i sin kæmpeform er en bane for levende væsener. Kæmpetæger lever typisk fugtige og dunkle områder, hvor de ligger på skjul i sprækker og kroge eller under loftet, hvorfra de kan springe ind på deres ofre.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 8; Angreb: Bid+6; Skade 1t4+greb+suge blod

Skjule sig: +4 bonus på at skjule sig

Greb: Tægen bider sig fast på sit offer. Ofret kan kun angribe med små våben. Alle angreb mod tægen er med *ulempe* for ikke at ramme dens offer.

Suge blod: Når tægen har sat sig på sit offer, suger den automatisk blod for 1t6 skade hver runde, indtil den er dør, ofret er død eller den har suget for 10 point skade.

Kæmpe firben

Et kæmpestort, grønskællet firben med enorme kæber og en kraftfuld hale. Firbenet er omtrent 2½m lang.

- Forsvar 15; Tærskel 11; Sår 3; Resistens 12 (dragetrolddom 15); Morale 14; Angreb; Bid+5; skade 1t8+3 eller Hale+7; skade 1t6+2.

Kæmpe firben kan enten angribe med et slag med halen eller med et bid med deres kraftige kæber.

Kæmperotte

Rotter på størrelse med små hunde. Omtrent en halv meter lang, hvis ikke større, med enorme tænder og øjne, der synes at gløde rødt.

Kæmperotter er aggressive, og i flokke kaster de sig gerne over selv store væsner. Kæmperotter har en instinktiv frygt for ild, og de angriber næsten udelukkende, når de er i overtal, eller hvis de er trængt op i en krog.

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

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

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

Kæmpeskolopender

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Skælpanser: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Bid+6; Skade 1t6+4 + gift

Gift: resistens tjek 10, eller brændende smerte giver ulempe på alle angreb til man har fået førstehjælp.

(udviklet af Nis Haller Baggesen)

Kalkedon-igler

Små, slimede sorte tingester på omtrent 5cm længde, som bliver gulligrøde, når de drikker blodet af deres ofre. De lever i stillestående, koldt vand, og de kommer i små flokke, hvor de sætter sig på deres ofres hud. Man kan ikke mærke, at de sætter sig, men hver af dem kan efter efter 5 minutter fortære 1 livspoint blod fra deres ofre. Efter 1 point falder de af og efterlader et rundt sår. Med varsomhed kan man skrabe en kalkedon-igle af ofret uden at vedkommende kommer til skade – det kræver et førstehjælpstjek 12. Hvis det fejler, rives iglen af, og den gør 1t2 point i skade fra det blødende sår.

Kæmpe træorm

Ormen er omtrent 10m lang, 1m i diameter, og den er lang, grå og glat og dækket af glinsende, tykt slim. Dens ene ende er en stor, tandbesat åbning, hvor der er rad på rad af spidse tænder, og fra utallige kirtler, hvorfra syreholdigt slim

emmer. Ormen bruger sin syre til at grave lange gange gennem træ, hvor den jagter sit bytte.

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 5; Resistens 15 (Syre 19); Morale 18; Angreb: Bid+10; Skade 2t6+4+syre *eller* kvase

Syre: Syren ætser ofret for 1t3 rustningspoint eller 1t6 point skade i tre runder. Hvis ofret er iført rustning, ætzes denne bort først. En rustning med forsvarsværdi på 0 er ætset i stykker.

Kvase: Ormen snor sig om sit offer og klemmer det til døde. Ormen laver et angreb+8 mod ofret, og er det succesfuldt, snor den sig omkring ofret og klemmer for 2t10+4 i skade. Ormen kan holde et offer i sit greb af gangen, og den kan automatisk klemme ofret for 2t6 i skade, mens den bider ud efter andre. Et fanget offer kan ikke angribe, men kan slippe fri med et Resistens (undvige/bryde fri) 10.

Gråorm

- Forsvar 12; Tærskel 18; Sår 14; Resistens 16; Morale 18 (dyrisk); Angreb: bid+10; skade 1t10+slugt; Kvas+10; skade 4t10.

Slugt: Ofret forsvinder ind i gråormens gab. Ofret tager automatisk 1t10 i skade hver runde, men kan angribe indefra med små våben. Ofret kan forsøge at slippe ud, hver gang ormen prøver at sluge et nyt offer – det kræver man står klar til spring og klarer et behændighedstjek 7.

Vildsvin

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

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

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

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

Kæmpe vildsvin

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

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

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

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

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

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

Kæmpe frø

De ligner almindelige frøer med undtagelse af deres størrelse. De er grå-grønne, og de er enorme. Det er frøer, som er større end et menneske, og deres gab er store nok til at sluge et menneske.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12 (gift 15); Morale 15; Angreb: bid+4 eller tunge+8; skade 2t6+2 *eller* 1t4+grebet

Tungen: Hvis grebet af kæmpefrøens tunge, bliver man trukket hen til dens gab. Runden efter bider den med +6 bonus. Resistens (undvige)-tjek 10 for at slippe fri af tungen.

Frøkvæk: I nærkamp kan kæmpefrøer slippe et så voldsomt kvæk, at det kortvarigt lamslår modstanderen. Der skal klares et Resistens (sonisk) 10 eller næste handling mistes.

Kæmpe Sumpfrø

Kæmpe sumpfrøer er enorme frøer, der med deres tunger fanger og sluger deres ofre hele. Sumpfrøerne er så enorme, at de kan sluge mennesker.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 15; Angreb: Tunge+8 *eller* Bid+4; Skade: Grebet *eller* 1t8+4

Tungen: Hvis grebet af sumpfrøens tunge, bliver man trukket hen til frøens gab. Runden efter kan den forsøge at sluge sit offer med et bidangreb. Hvis bidangrebet er succesfuldt, er ofret slugt. Resistens (undvige)-tjek 10 for at slippe fri af tungen.

Ekstrem succes (små: 19-20; medium 20): Slugt – se nedenfor. Sumpfrøer har lettere ved at sluge små

(f.eks. halvinger) end mediumstørrelse væsener (f.eks. mennesker).

Slugt: Ofret fanges i frøens mave, og ofret tager automatisk 1t6+2 i skade hver runde fra mavesyre. Ofret omkommer tre runder efter at være blevet slugt, hvis ikke frøen er dræbt inden da, eller ofret er undsat. Ofret kan forsøge at undslippe gabet via Resistens (undvige)-tjek 8 de runder, hvor frøen angriber. Ofret kan modangribe indefra med små våben med *ulempe* på angrebet.

Syrespyttende kæmpesnegl

Sneglen er omkring 5m lang, 2m bred og 3m høj. Dens krop er grå og glinser af slim. Den har nogle små følhorn 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 disses 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 klistrer 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.

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, forsvarer 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*).

Grotteål (Kæmpe elektrisk ål)

Store, brunsorte ål, der lever i ferskvand. De er omtrent 2-3 meter lange, og de jager levende væsner, som vover sig ind i deres område. Grotteål veksler mellem at svømme omkring deres fjender for at lade op til et elektrisk stød og at bide ud efter sårbare fjender.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12 (16 mod strøm); Morale 14; Angreb: Bid+5 eller elektrisk stød; skade 1t8+1 eller elektrisk stød.

Elektrisk stød: Hver tredje runde kan en grotteål udsende et kraftigt elektrisk stød, der lammer smådyr eller sårer større væsner. Væsner i et område 2m x 2m foran grotteålen skal klare Resistens (elektrisk) 12. Fejler det, tager de 2t6 i skade.

På dybt vand: Grotteålene er svære at ramme med almindelige våben, hvis man forsøger at angribe dem ned gennem vandet med andre våben end spyd, harpuner og lignende. Angreb med andre våben har ulempe.

Klippemuræne

En ålelignende fisk, gråbrun og yderst grim med små stirrende øjne og et ondskabsfuldt udtryk. Den er omtrent 3m lang og ynder at skjule sig i sprækker, hvorfra den ligger på lur for at bide sig fast i sine fjender. Klippemurænen er en monstrøs udgave af muræner, den er lige så ondskabsfuld, som den ser ud, den er giftig, og når den låser sin kæber om sit offer, giver den end ikke slip i døden, men skal skæres af ofret.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 12 (Gift 16); Morale 13; Angreb: Bid+5; Skade: 1t8+gift+lås

Gift: Giften føles, som såret brænder, og ofret har ulempe på fysiske, magiske og mentale aktiviteter, så længe smerten plager. Efter en rundes smerter får ofret et Resistens (Gift) 12-tjek. Er det succesfuldt,

fortager smerten sig ved rundens udløb, og hvis tjekket fejler, tager ofret 1t6 i skade og smerten forbliver i lige så mange runder.

Lås: Murænen kan bide sig fast i sit offer, og automatisk gøre skade hver runde. Skaden er 2t8+gift. Hvis murænen dør, mens den er låst fast til sig offer, fortsætter ofret med at tage 1t4 i skade hver runde, indtil murænen er skåret fri. Det kræver et førstehjælpstjek 12 at skære murænen fri, og der kan forsøges et tjek hver runde.

Hvide aber

Store menneskeaber med en kridhvid pels. De er vilde, kødædende og har en foruroligende intelligens trods deres dyriske natur. De er primitive, men kan planlægge og lave fælder. De æder deres kød rå og bruger ikke ild, men de kan kommunikere med hinanden med grove grynt, og de svinger gerne tunge knogler som køller.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 12; Morale 15; Angreb: 2 næver+4 eller 1 bid+6; Skade 1t4+3 eller 2t4+1

Ekstrem succes (19-20): Kast. Den hvide abe samler sin modstander op og slynger denne gennem lokalet. Angreb+3 for at ramme andre væsner (maks 2). Den kastede og de ramte tager 1t6 i skade.

Pinselsedderkopper

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 skrike af smerte de næste 24 timer.

Giftslange

Kroppen er lang og slank, skællene er fordelt i røde og gule mønstre, og en lang kløftet tunge spiler ind og ud. Et par sylespidse hugtænder afslører sig, når slangen hvæsende åbner sin gab.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 11 (Gift 15; Drage-magi 12), Morale 11 (dyrisk); Angreb giftbid+5, skade 1t6+1+gift

Giftbid: Ofret skal klare et resistens(gift)-tjek 12. Fejler det, tager ofret 2t6 i skade. Er det succesfuldt, tager ofret 1t4 i skade.

At udvinde giften: Med et behændighedstjek 8 kan en dosis af slangens gift udvindes. Slangegift (giftangreb+1 mod resistens, skade 1t6; giften kan smøres på våben. En dosis rummer nok til to klinger, og effekten holder til et angreb. Rammer klingen, rulles giftangreb mod ofrets resistens).

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.

Ulv

Ulve jager i flok, og de bruger gerne list til at overvinde deres bytte. Ulve bruges af gobliner

som ridedyr, og ulvene strejfer gerne omkring med deres ondsindede herrer.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Vild hund

Vilde hunde er køtere, der lever i den vilde natur eller som opfostres af barbariske monstre til jagt og til at pine og plage folk. De har et iltet temperament, og de er ikke til at stole på, da de som ofte venter på, at folk vender dem ryggen.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10; Morale 12; Angreb: bid+4; Skade 2t4

Vildkatte

Vildkatte er katte på størrelse med tigre, der har sylespidse tænder og store, skarpe klør. De bor ofte i par, og er meget territoriale.

- Forsvar 12; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 13; Angreb: bid+4; Skade 2t4 eller flænse+2; skade 2t4+1

(udviklet af Kamilla og Peter Brichs)

Flagermusesværme

En af gangen er flagermus harmløse, allerhøjest en smule distraktion, men en hel sværm 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 højst 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.

Udøde

Væsner vendt tilbage fra døden er i denne kategori. Det er korporlige væsner, som gengangere, skeletter og vampyrer, og det er inkorporlige væsner, som spøgelser, poltergeister og ånder. Fælles for dem er, at magi og effekter, som påvirker biologiske funktioner, ikke påvirker dem, mens magi og effekter, som påvirker sindet eller personligheden kun påvirker udøde med en bevidsthed. Skeletter, gengangere og poltergeister er ofte gengangere uden bevidsthed, og derfor ikke til at charmere, skræmme eller true. Nogle udøde er uden fast, fysisk krop, såsom spøgelser og ånder og påvirkes ikke af effekter, der kræver en fast, fysisk krop.

Blodsugeren

Monstret tørster efter de levendes blod, og fra sin grav rejser den sig om natten for at stjæle deres livskraft og finde næring til sin egen eksistens. Monstret kan kun stedes endeligt til hvile ved at ødelægge dets grav og på ceremoniel vis lemlæste liget.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 15 (nekromanti 17; genganger); Morale 11 (sollys 7; frygt 19); Angreb: 2 klør+7; Skade 1t6+4+fastholde

Fastholde: Hvis blodsugeren rammer med begge sine kloangreb, kan den fastholde sit offer i et jerngreb. Sværhedsgrad 10 for at undslippe; *ulempe* på modangreb (kun bruge små våben). Fastholdt kan blodsugeren automatisk suge blod samme runde.

Genganger: Blodsugeren er udød, og ting, der påvirker levende væsner, påvirker ikke blodsugeren.

Listig: +4 bonus på at bevæge sig uset og uhørt.
Fordel på tjeks mod sovende væsener.

Blodsuger: Fra et forsvarsløst offer eller en person fanget i monstrets greb, kan der suges blod fra. Blodsugeren dræner 5 livspoint og 1 udholdenhedspoint hver runde, og ofret svækkes. For hver 5 livspoint heler blodsugeren 1 sår, hvis den er såret. Blodsugeren kan drikke op til 20 livspoint pr. nat, når den er hele helt op, og den

kan drikke det blod, der skal til, for at den heler helt op.

- **Blodtabet:** Hvis udholdenhed når 0, dør ofret straks. Hvis ofret ikke stedes ordentlig til hvile, vil ofret sidenhen rejse sig af sin grav som en blodsuger. Skaden kan heles med trolddom, men ellers heles skaden først to dage efter at blodsugeren er holdt op med at drikke af ofret. Derefter heles 2 point udholdenhed hver nat. Tabet af livspoint heler normalt, men kan ikke hele den nat, det blev drænet.
- **Svækket:** Fysiske anstrengelser giver den svækkede *ulempe* på sine handlinger – herunder kamp, trolddom og rejser. Effekten varer ved, indtil helbredt ved trolddom eller to nætter uden blodsugning har fundet sted.
- **Sovende ofre:** Hvis blodsugeren tager sit blod fra et sovende offer, vågner ofret ikke undervejs.

At dræbe blodsugeren: Hvis blodsugeren mister alle sine sår, fordrives den, og den søger straks tilbage til sin grav. Hvis adgangen til graven er blokeret, omkommer den ved solopgang.

Sollys: Ved sollys mister blodsugeren sine kræfter, og den flygter tilbage til sin grav. Hvis det lillebitte hul er blokeret, brænder blodsugeren op, når den ikke kan komme ind i sin grav.

Graven: Blodsugeren får næring fra de levendes blod, og når den suget blod, ser dens lig helt friskt

og næsten levende ud. I dagtimerne, mens solen er oppe, ligger blodsugeren forsvarsløs i sin grav, og dens krop kan ødelægges, og den kan endeligt stedes til hvile.

Genganger

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

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

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

Hvileløst spøgelse

Hvileløse spøgelser er folk, der ikke har fundet vej til dødsriget, og det som oftest, fordi deres knogler er borte, og de er ikke blevet stedt ordentligt til hvile. Nu strejfer de omkring og tager livet af de levende for kort at føle en smule livsglæde i deres tomme liv.

De er gennemsigtige hvide eller grå personer. Hvileløse spøgelser er nonkorporlige udøde, der kan bevæge sig gennem vægge og lignende, men som oftest af ren vane glemmer denne evne

- Forsvar 12 ; Tærskel 9; Sår 3; Resistens ; Morale 12; Angreb livskold berøring+5; Skade 1t6+frygt.

Frygt: Ofret skal klare et resistenstjek (viljestyrke) 10 eller blive ramt af frygt. Ramt af frygt skal ofret enten flygte fra det hvileløse spøgelse eller have *ulempe* på sine aktiviteter.

Ligæder

En dødning, der fortærer andre lig, men som også ynder at kaste sig over de levende. Ligædere er groteske at se på, da ulivskraften i deres kroppe udvikler deres kæber i takt med at de spiser lig og levende væsner. De udvikler kraftige kæber og sylespidse tænder, som er ekstra synlige da læber rådner bort og tandkødet svinder ind. Ligæderer er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 12; Morale 17; Angreb: 2 klør+2, Bid+4; Skade 1t4, 1t8+ulivskraft

Flere angreb: Ligædere kan lave tre angreb i runden

Ulivskraft: Ligæderes bid svækker deres modstandere, hvis de ikke klarer et Resistens 9-tjek. Fejles tjekket, rammes ofret af interne smerter, da det føles som om en kold hånd griber om hjertet; ofret har *ulempe* på deres handlinger i 1t6 runder, og rammes ofret en gang mere og atter fejler et resistenstjek, spreder dødskulden sig i ofret, som skal klare et udholdenhedstjek (viljestyrke) 9 hver runde for at kunne gøre noget. Denne effekt varer i 1t6 runder.

Nekrotisk skelet

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

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

Dræne livskraft: Nekrotiske skeletter dræner 5 livspoint fra deres ofre, når de rører ved dem, og

hver gang 10 livspoint drænes, får skelettet et ekstra sår (højest 10 sår).

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

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

Skelet

Drevet af nekromantiske kræfter er knoglerne sprunget uheldigt til live, og knokkelmændene med deres hæslige smil skaber rædsel blandt de levende. Nogle levende skeletter er drevet had til levende, andre er skabt for at vogte over grave. Skeletter er som udøde væsner ikke påvirket af effekter, som kun påvirker levende væsner såsom gift, sygdomme og frygt.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 14; Morale 19; Angreb: Sværd+2; Skade 1t8

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

Skygger

Skygger er levn af døde, der ikke har fundet sikkerhed i efterlivet. Drevet af kold, nekrotisk energi bevæger de sig som refleksioner på vægge, som skygger kastet af lys, efter de levende for at stjæle deres liv og varme. Strejft fra skyggerne er koldt og stjæler livskraften af de levende.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 12 (Nekromanti 15); Morale 19 (frygtløs); Angreb: strejf+6; Skade 1t4+koldt strejf

Udød: Skygger tæller som kropsløse udøde, og de påvirkes ikke ting, der særsomt påvirker levende eller kropslige væsener.

Koldt strejf: Dødskulden dræner ofret for 1t4 styrkepoint. Falder ofrets styrke til 0, dør ofret, og vender tilbage som en skygge efter 10-100 minutter. Effekten varer indtil helbredt ved trolddom (f.eks. helende drik giver både livspoint og styrke tilbage) eller Bringe Balance. Effekten kan ophæves ved et varmt, nærende måltid (koster en dagsration og kræver varme).

Spøgelse

Når en person dør kan der være grunde til at denne ikke drager over i dødsriget (retfærdighed, hævn...). Disse spøgelse vandrer hvileløse rundt indtil denne grund bliver løst på en eller anden måde. Spøgelse er ofte forbundet til et bestemt sted eller objekt.

- Forsvar 13; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 10 (magi 12); Morale 12; Angreb: Dødens kulde +1 (mod resistens); skade 1t8 (halvdelen af denne skade genvindes straks efter kampen)

Dødens kulde: Spøgelset stikker hånden igennem brystet på offeret og suger livet ud af ofret. Besejres spøgelset, flyder en del af denne livsenergi tilbage til ofret såfremt ofret stadig er i live.

(udviklet af Erik Warming)

Spøgelse

Spøgelse er en form for ekko af person, der tidligere har været i live. De skinner med et svagt blåligt lys, og er halvgennemsigtige. De hungrer efter varmen fra de levende, og er selv isnende kolde, når de rører ved deres modstandere. Når de

dør forsvinder de, og efterlader et kort øjeblik en sky af blålig damp.

- Forsvar 10; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 13; Morale 19; Angreb: Gyselig omfavelse+3; Skade 1t10

Gyselig omfavelse: spørgelset omfavner sit offer for at suge livskraften ud af denne. Ofret kan modstå med resistenstjek 14

Ikke af denne verden: Spørgelser er ikke rigtigt til stede i vores verden, og er derfor sværere at ramme. Angribere har *ulempe* på fysiske angreb mod spørgelser. Magi og magiske våben har ikke ulempe.

(udviklet af Kamilla og Peter Brichs)

Tærende ånd

...

Besætte lig: Den tærende ånd kan tage bolig i lig, der ikke er beskyttede mod onde ånder. Det besatte lig forvandler sig til en ligæder. Brug tallene for en ligæder.

Bengnaver

Klædt i lasede klæder og med dybe hætter ynder de kujonagtige bengnavere at holde deres udseende skjult for de levende. Om bengnavere er levende eller døde er vanskeligt at sige, deres eksistens hænger i grænselandet.

Huden hænger stramt om deres knogler, og de ligner mumier uden bandagerne, så de under

deres lasede klæder ligner indtørrede lig, men glimt i deres skrunkne øjne signalerer med al tydelighed, at der er liv i dem.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 13 (Nekromanti: 17 mod nekromanti); Morale 12; Angreb: Bid+6 & 2 klør+4; skade: Bid 2t8 & hver klo 1t6

Bengnaverbetændelse: Resistens (gift) 10 – ellers bliver ofret langsomt sygt. Dag for dag spreder bengnaverbetændelsen, og ofret begynder langsomt at tørre ind, mister appetitten og de begynder at sky solen. For hver dag, der går, mister ofret 2 point i karisma, og hvis karisma når 0, bliver de til en bengnaver med en appetit for lig og knogler. Hver dag kan der gøres et forsøg med magisk helbredelse (Bringe balance) mod sværhedsgrad 14. Hvis det lykkes, helbredes karakteren, og denne får sine tabte karismapoint igen gradvist med 2 point om dagen.

Det sorte blik: Ulivskraften i bengnaveren kan være frygtindgydende. Får bengnaveren øjenkontakt med sin modstander, kan den fylde ofret med frygt. Karakteren skal klare Resistens (frygt) 12, eller flygte i rædsel fra bengnaveren i 1t4+2 runder.

Sulten efter knogler: Bengnaveren er let at bestikke. Den vil have knogler, og des friskere knoglerne er, des lettere er den at bestikke. Fra et friskslagt væsen giver knoglerne fordel på bestikkelse.

Kujon: Får +4 forsvarsbonus, når den tager retræte-handlinger.

Humanoider

Intelligensvæsner med en eller anden form for civilisation, gode som onde, ordentlige som kaotiske.

Kategorien dækker over orker og gobliner, trolde og kæmper og andre lignende væsner. De påvirkes af magi og andre effekter på samme måder som mennesker, elvere og lignende.

Bugbear

Større og mere lådden end gobliner og hobgobliner, og med en langt mere beregnende ondskab. Deres blik gløder rødt i dæmpet lys, og de ynder at tage fanger til at have som slaver. De er ferme jægere og kan bevæge sig foruroligende stille.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 12; Morale 11; Angreb: Træsværd med hugtænder og pigge+4; Skade 1t8+2.

Listige: +4 list og snige.

Gnolde

Høje, pelsede humanoider med hyænetræk, spidse snuder med små, ondskabsfulde tænder og et gab altid formet i et hånligt 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 gnolde kan teame op mod en modstander. De laver et samlet angreb, og hvis det 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 gnolde og kan ikke angribe; at bryde eller vride sig fri tjek 14).

Goblin

Små, hæslige monstre med sorte øjne, der gløder vagt rødt i dæmpet belysning. Grove træk, og et

inddædt had til dværge, som kun overgås af deres kujonske natur. Gobliner er ferme jægere, men de blændes let af sollys.

- Forsvar 12; Tærskel 5; 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 sporing eller giver deres bytte +4 på springstjek.

Goblin bueskytte

Lidt bedre end deres brødre til at forvolde skade på afstand, men lige så ondsindede og nedrige er goblin bueskytterne, der ynder at kæmpe så lidt fair som muligt.

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: kortbue+3; skade 1t6 *eller* daggert+2; skade 1t4.

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 sporing eller giver deres bytte +4 på springstjek.

Skytte: Kan skyde ind i kamp uden *ulempe*.

Goblinvagter

Særligt udvalgte for deres tålmodighed og for deres evne til at blive på deres vagt uden at falde i søvn, udgør goblinvagterne nærmest et elitekorps blandt goblinerne. De er mere ondsindede end andre gobliner, og fra deres udvalgte position er de en pestilens for andre gobliner og en plage for helte.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 13 (15 mod søvn); Morale 11; Angreb: kortsværd+4; skade 1t6+2.

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.

Nedrig årvågenhed – goblinvagter holder sig vågne ved at udtænke pinsler eller ved at pine små dyr eller plage deres fanger. En gang om dagen kan de give deres modstandere *ulempe* på at snige sig forbi, og en gang om dagen får deres modstandere *fordel* på at snige sig forbi dem, fordi de er opslugt af at pine og plage levende væsener.

De kutteklædte (gobliner)

De kutteklædte er et særligt broderskab af gobliner, der er fælles om at dyrke Opslugeren, som de ærer med bizarre og blasfemiske ritualer med det formål en dag at mane opslugeren frem, så den kan fortære solen og henlægge verdenen i et evigt mørke.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 14; Angreb: morgenstjerne+4; skade 1t6+1

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.

Olm blik: De kutteklædte kan dagligt kaste et hvast blik på deres modstander med deres blodskudte øjen. Modstanderen skal klare et resistens (frygt) 9-tjek. Hvis det fejler, skræmmes modstanderen, som har *ulempe* på alle frygtbaserede tjeks resten af kampen, og *ulempe* på næste handling mod en af de kutteklædte.

Ekstrem succes (19-20): Knusende slag. Angrebet splintrer modstanderens skjold og gør 1t6+3 i skade.

Goblinkriger

Goblinkrigere er øvede i kampbrug, de er farligere i kamp og ofte modigere end deres brødre.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 13; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2.

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.

Goblinhøvding

Nogle få gobliner lever længe nok til at blive høvdinger. De er ofte snedige og ondskabsfulde, og ikke sjældent har de dræbt flere gobliner end andre væsner for at opnå deres position. Goblinhøvdinge er større, federe og stærkere end andre gobliner.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 14; Morale 13; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+3.

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.

Ekstrem succes (19-20) – Smertefuldt hug:

Goblinhøvdingen bruger sin grumme viden til at ramme et særdeles ømt punkt hos fjenden. Angrebet gør 1t6+5 i skade, og modstanderen skal klare et Resistens (viljestyrke) 10 eller tabe sit våben eller anden objekt i hånden af lutter smerte.

Hobgoblin

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

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

Hobgoblin snigmorder

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

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

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

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

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

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

Hobgoblin mystiker

Mere mystisk end fæl, hobgoblin mystikeren fordyber sig i filosofiske mysterier, som de ofte opsøger for at meditere i nærheden af. Hobgoblin mystikere er ofte eneboere, og de er ofte fredelige væsner.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Angreb: daggert+3; skade 1t4+1; Resistens 12 (mental 16); Morale 13.

Mystiske visdomsord: Mystikere kan skabe forundring og forvirring hos andre med deres dybe indsigt i filosofiske mysterier. Med et udsagn kan mystikeren skabe forvirring eller forundring hos andre, der skal klare et resistens (mental) 14, eller

blive forvirrede (intelligens 12 og lavere) eller forundrede (intelligens 13 eller bedre).

- Forvirring: vedkommende er forvirret og aner ikke rigtig, hvad der skal gøres, i 1t4 runder, mens hobgoblin mystikeren kan liste sin vej.

- Forundring: vedkommende forundres over mysteriet og er åndsfraværende i 1t4 runder. Hobgoblin mystikeren kan liste sin vej.

Effekten af forundring og forvirring ophører, hvis vedkommende trues. Om nødvendigt kan personen forsøge at løsrive sig sin forundring med et visdom 14-tjek.

Kobold

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

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

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

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

Koboldhøvding

Nogle kobolder vokser sig større og stærkere end andre, og de bliver til koboldstammernes høvdinge, og fra den position er de despotiske herskere, der hersker med blanding af frygt og nederdrægtigheder.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (undvige 15); Morale 12; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+1.

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

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

Koboldlivvagt

Koboldlivvagter er modige end andre kobolder, og de flygter ikke panisk, når der er fjender i nærheden, men i stedet bliver de og flygter sammen med deres høvdinge.

- Forsvar 13; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12 (undvige 15); Morale 10; Angreb: daggert+4; skade 1t4

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

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

Komme til undsætning: Koboldlivvagter, der er ved deres leders side, kan kaste sig ind mellem deres leder og dennes fjender. Ved et dødbringende hug kan en kobold livvagt træde ind og tage hugget i stedet for.

Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De

har et rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

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

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

Orkhøvding

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

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

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

Krigsbrøl – orkledere kan opildne deres fæller med voldsomme krigsbrøl. Krigsbrøl er en parlay-handling, som kan ophæve en frygteffekt. Orkhøvdingen laver et tjek (1t20+4) mod det værdien af den handling, som skræmte orkerne. Hvis frygten ikke skyldes en magisk effekt, har orkhøvdingen *fordel* på sit tjek.

Ekstrem succes (19-20): Skamferende ar – orkhøvdingen tildeler sin modstander et skamferende ar. Modstanderen mister 1 karismapoint, og ofret har fremover *ulempe* på forsøg på at intimidere, true eller skræmme orker.

Orkløjtnant

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

hvor andre orker drømmer om at overtage deres post.

- Forsvar 13; Tærskel 8; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+4; Skade 1t8+2

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

Krigsbrøl – orkledere kan opildne deres fæller med voldsomme krigsbrøl. Krigsbrøl er en parlay-handling, som kan ophæve en frygteffekt. Orkløjtnanten laver et tjek (1t20+2) mod det værdien af den handling, som skræmte orkerne. Hvis frygten ikke skyldes en magisk effekt, har orkløjtnanten *fordel* på sit tjek.

Orkkriger

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

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

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

Ogre

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

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

Ekstrem succes (18-20): Knusende slag – ogrens kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Hinterlænding

Hinterlændinge er de folk, der bor i Hinterlandet. Nogle er frie og bor uden for Kejserrigets rækkevidde, andre er en del af Kejserriget.

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

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

Pirat

Pirater er søfolk, der har sat sig for at røve og plyndre andre. De fleste piratbesætninger er et etnisk miks af folk fra alskens kystkulturer, som frivilligt eller ufrivilligt er endt i pirateri. Pirater er berygtede for deres manglende moral, og deres dumdristige kampstil, som er rig på vilde stunts og unfair tricks.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 11; Morale 11; Angreb: Huggert+6; skade 1t6+2 eller Armbrøst+4; 1t8+2

Ekstrem succes (18-20): *Piratstunt* – piraten laver et beskidt trick eller en sej manøvre, og modstanderen har enten *ulempe* på angreb indtil slutningen af næste runde, eller piraten har *fordel* på næste runde.

Røver

Røvere er folk, der har fundet en levevej gennem voldelig tilegnelse af andres ejendele. De strejfer ofte om i bander, da der er styrke i at være flere, og de kaster sig ofte nådesløst over rejsende, der synes svagere end dem selv. Mere magtfulde grupper forsøger de at undgå. Drevet af grådighed er de ofte lette at bestikke.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Kortsværd+4 skade 1t6+2 eller armbrøst+4 skade 1t8

Grådig: Der er *fordel* på forsøg til at bestikke dem. De tager imod guld, skatte, magiske ting og drikkevarer.

Nådesløs: Røvere kan lave et bonusangreb mod fjender, de hugger ned, så de er mere sikre på, at deres fjender faktisk er faldet. Angreb+4, skade 1t6+2

Ekstrem succes (19-20) Smertelig afvæbning: Røvere er trænet i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

Rottemænd

Rottemænd er lange, tynde væsner, der er omtrent 75cm høje. De har store snuder, der ender i sylespidse tænder.

- Forsvar 14; Tærskel 7; Sår 2; Resistens 11 (Rottemand: 16 mod sygdom); Morale 13; Angreb: spyd+4; Skade 1t6+1 eller Rottebid+6; skade 1t4+rottepest

Rottepest: ofret skal klare et resistens (sygdom) 6-tjek eller blive ramt af rottepest.

Svagtsynet: Rottefolk bryder sig ikke om skarpt lys, og de har *ulempe* (eller deres modstandere har *fordel*) på magiske angreb, der blænder modstanderne.

Skarp lugtesans: Rottefolk har *fordel* på at finde folk, der skjuler sig for dem (eller de har *ulempe* på at skjule sig), hvis den skjulende person ikke også skjuler sig for duftspor.

Flokangreb: Rottefolk er vant til at flokkes tæt om hinanden, og det kommer også til udtryk i kamp, hvor de myldrer hen over hinanden for at angribe deres fjender, og mange kan derfor angribe samme

fjende. Note: Dette er også en svaghed i forbindelse med områdeangreb, da flokkende rottemænd let rammes som helhed.

Rottepest

En kradsbørstig sygdom, som smitter ved bid og lignende. Rottepest får bylder til at vokse frem efter 6-18 timer, og når byldeerne vokser frem, kan sygdommen forsøges helbredt med et førstehjælpstjek (sværhedsgrad 12; kun 1 forsøg) eller ved magisk helbredelse. Hvis sygdommen ikke standses under byldestadiet, blusser sygdommen op, og den syge fyldes med vrangforestillinger og om munden springer fråde frem, og ofret begynder at bide efter sine omgivelser (angreb+2; skade 1t2+rottepest (tjek 6)). Denne tilstand varer 6-18 timer, hvorefter ofret dør. I denne tilstand kan sygdommen forsøges behandlet igen (førstehjælpstjek 14; 2 forsøg).

Sirene

De minder om mennesker i deres udseende, men den største forskel er deres gab, deres munde er næsten lige så brede, som deres ansigter, og de er fyldt med sylespidse, trekantede tænder, der efterlader tydelige ar. Sirene er menneskeædere, der fortryller deres ofre med sang og forgifter dem med bedøvende toksiner, så de kan spise deres ofre levende.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 5; Resistens 13; Morale 13; Angreb: Øresønderrivende sang+5; skade 2t8+vækket *eller* Bid+5; Skade 1t8+gift

Vækket – vækker sovende væsner eller væsner i trance (også af magisk søvn og trance)

Gift – søvndyssende gift. Resistens (gift)-tjek 10 eller ofret falder i en dyb søvn, som varer i 6-24 timer.

Fortryllende sang – resistens (viljestyrke)-tjek 12 eller blive fanget i trance, hvor hun kan bide med sit giftbid.

Svartedværg

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

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

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

- **Svartedværg:** Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.
- **Svartedværgvagter:** Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 12; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.
- **Svartdværgekongen:** Forsvar 15; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 16; Morale 14; Angreb: Økse+6; skade 1t8+2 eller Armbrøst+4; 1t8.

- **Svartedværg minegravere:** Forsvar 11; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 12; Morale 10; Angreb: Hakke+2; skade 1t6+1.

(Varianter udviklet af Henrik Krøjmand)

Trolde

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

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

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

Trolde råder over to alternative angreb:

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

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

Troldhuler: Trolde er ofte på farten, og der er ofte risiko for at man støder på dem i vildmarken, hvor de har sig en rede. Se appendikset *Trolderhuler*.

Hulefolk

Hulefolk er primitive væsener, som tiden har glemt og som De uddødelige har overset. Måske er de et vildskud på det evolutionære træ, måske er de degenererede væsener eller det ulykkelige resultat af et alkymistisk eksperiment i en fjern fortid. Hvad er sikkert er, at de på afstand ligner fortidsmennesker med grove træk, men deres hud er dækket af fine små grønne skæl, som har et vagt metallisk skær, og deres blod flyder tykt og rødt men med et blå strejf i sig. Deres fingernegle er grove kløer.

Det mest sære ved huleboerne er nogle kirtler, de har under armene, som de kan frigive ildelugtende stoffer med, som giver andre væsener en sygelig kvalme.

De finder menneske- og halvingkød velsmagende – det smager sødt og delikat – men de afskyr smagen af dværg, og mere end en dværg er sluppet levende bort ved at spille død.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 13; Morale 11; Angreb: kløer+4; skade 1t4+1 eller stenøkse+4; skade 1t6+2.

Hulemonsterstank: Hulefolk kan frigive en intens stank, som rækker 3m ud fra dem. Modstandere har *ulempe* på angreb de første 3 runder, og kan derefter hver runde foretage et Resistens (udholdenhed) 11-tjek for ignorere stanken. Ved mødet med stanken skal alle foretage et Resistens 6 (udholdenhed)-tjek for ikke at brække sig ved lugten.

Distraction: Hulefolk kan distraheres med illusioner, ild og lignende blændværk (der er *fordel*/de har *ulempe* ved forhandlinger, der inddrager disse tricks).

Dværg smager grimt: Hulefolk kan ikke lide smagen af dværge, og de har derfor en tendens til at ignorere faldne dværge. Dværg har +4 bonus til at spille død (bluffe) hulefolk.

Frøfolk

Frøfolk er fugtig-klamme væsener med svømmehud mellem fingrene og tæerne. Deres arme og ben er lange og tynde, men stærkere end man regner med. Deres kroppe er runde og tykke, og de runde hoveder har et gab, der næsten går fra øre til øre, fyldt med små, sylespidse tænder

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Amfibier: Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand, og er generelt ikke besværet af vand.

Spring: Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

(udviklet af Nis Haller Baggesen)

Øglefolk

I marsker og sumpe lever de grågrønskællede øglefolk. Deres snuder er lange og sat med sylespidse tænder, og deres øjne er gule og sære. Øglefolk har deres landsbyer i marsklandet, hvor de lever et fredeligt liv som jægere, men mange møder med fjendtlige humanoider – typisk orker og gobliner – har gjort dem mistænksomme og fjendtlige over for alle tørhudede, som de kalder de landboende racer, og de har ofte svært ved skelne den ene art tørhudede fra den anden, så mennesker og orker er ofte det samme for dem.

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Marskboer: Øglefolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i marskland.

Skallet hale: Øglefolk, der angribes bagfra, kan vælge at angribe med deres haler, som laver et fejende hug, der typisk vælter modstanderen omkuld. Angreb+4; skade 1t6+vælte omkuld.

Monstre

Monstre er levende væsner, men også bizarre, mærkelige og sælsomme væsner. De fleste er farlige og fortærer gerne mennesker og andre humanoider.

Basilisk

En slange-lignende øgle med en lang, smal krop og korte ben, så basilisken både vralter og snor sig af sted på en gang med en langsom skurrende lyd. Basilisken er et yderst giftigt væsen, der ikke sjældent forurener sine omgivelser. Værst er dog dens blik, som kan forstene levende væsener, som den får øjenkontakt med.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 11 (Alkymi 14, Gift 13); Morale 10 (sulten); Angreb: Bid+6, Skade 1t8+2

Modstandsdygtig: Basilisker er svære fortrylle eller påvirke i længere tid. De kan hver runde forsøge at ryste effekter af sig med et succesfuldt tjek mod sværhedsgrad 10 fra effektens anden runde.

Giftig stank: Luften omkring basilisken stinker intenst og er giftig. Enhver, der er i nærkamp med basilisken, skal klare et resistens (gift)-tjek 8. Fejler det, tager de 1t10 i skade fra den giftige stank, og hver runde efterfølgende tager de 1t4 i skade fra stanken, hvis de forbliver i nærkamp.

Giftig krop: Basilisens krop er giftig og stinker kraftigt. Dens kød er uspiseligt og forurener og forgifter omgivelserne, og der hvor basilisken falder død om, forurenes jorden af dens gift, og ingenting kan gro her i årtier. I stedet hænger, der en ond og kvalm stank, som tiltrækker mug, blodsugere og andre træske smårdyr.

Forstene: Hvis en modstander ser en basilisk i øjnene, skal modstanderen klare et Resistens (forstenet) 10-tjek eller ende som en livløs stenstatue. Modstanderen kan undlade at se på basilisken og har *ulempe* sine handlinger.

En basilisk kan blive forstenet af sit eget blik, hvis den ser sig selv i et spejl. For at fange dens blik skal en modstander bruge et spejl imod den: spejl-tjek 15; succes fanger basiliskens blik og vender mod den selv. Basilisken bliver til sten på et tjek mod sværhedsgrad 10.

Bulette

Et enormt dyrisk monster, der ligner en sammenblanding af bjørn og haj med hajens ru skind og farve. Buletter har enorme gab, som de bruger til at sluge deres fjender med. De er primitive, aggressive væsner, der gemmer sig i jorden via en nærmest magisk evne til at grave sig gennem jord, og kort før deres angreb kan man se deres rygfinne stikke op gennem jorden givende dem navnet jordhajer.

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 14 (18 når under jorden); Morale 16; Angreb: Bid+6; skade 1t10+4

Ekstrem succes (18-20 på terningen): Ofret sluges i en mundfuld af Bulletten. Ofret tager straks 2t20+4 i skade, og hver runde derefter tager ofret 1t10 i skade automatisk. Et slugt offer kan knap nok røre på sig, og kan kun bruge små våben som daggerter inde fra bulettens mave.

Knusende bid: Bulletten kan satse på at knuse sin modstander med sine kæber frem for bide og evt. sluge ofret. Angreb+3; skade 2t10+ødelæggelse; modstanderen får knust et (ikke-magisk) våben eller skjold samtidig med, eller mister 1t6 forsvarspoint fra rustningen (når rustningen 0 forsvarspoint er den ødelagt).

Jorddykker: Bulletten har en magisk evne til at dykke ned i jord, angribe fra jord og rejse i jord. Med en

manøvrehandling kan buletten dykke ned i jorden og gemme sig, og den kan angribe fra jorden.

Cockatrice

En bizar sammenblanding af hane og slange, der er udstyret med skarpe klør, en slangekrop, der bugter sig af sted, og et hoved, der er en krydsning mellem et slangehoved og en hanes hoved. Dens bid er giftigt, og dens blik kan forstene folk.

- Forsvar 14; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 14 (18 når under jorden); Morale 16; Angreb: Bid+6; skade 1t10+4

Forstenende blik: Hvis en modstander ser en cockatrice i øjnene, skal modstanderen klare et Resistens (forstenet) 14-tjek eller ende som en livløs stenstatue. Modstanderen kan undlade at se på cockatricen og *har* ulempe sine aktiviteter den runde.

En cockatrice kan blive forstenet af sit eget blik, hvis den ser sig selv i et spejl. For at fange dens blik skal en modstander bruge et spejl imod den: spejl-tjek 15; succes fanger cockatricens blik og vender mod den selv. Cockatricen bliver til sten på et tjek mod sværhedsgrad 10.

Grif

Stor og majestætisk med en løves krop og en ørns hoved og vinger er griffen et imponerende skue. Dyrisk og en frygtindgydende jæger, som kun frygter få væsener, og som udviser stor loyalitet over for dem, der har vundet deres venskab.

- Forsvar 13; Tærskel 11; Sår 5; Resistens 14; Morale 13 (dyrisk); Angreb: Bid+6, skade 1t10+2 eller 2 klør+6, skade 1t8

Flyvende: Griffen er flyvende væsener, og de angriber typisk udenfor, hvor der er plads til at de kan dykke ned mod en modstander, angribe og forsvinde væk igen.

Styrtdyk: Hvor der er plads til det, forsøger griffen at angribe deres modstandere med et styrtdyk. Angreb+8; skade 1t10+4. De flyver derefter straks væk igen. Modstandere kan vælge at stå klar til at tage imod angrebet ved at kæmpe defensivt. I så fald får modstanderen lov til at angribe griffen, lige inden den slår til, hvis deres initiativværdi er lavere, og lige efter, hvis deres initiativværdi er højere.

Hulemaddike

Denne brune og slimdækkede skabning borer sine gange i løs og frugtbar jord. Den lever af at æde jord og udnytte de næringsværdier, der findes i den. Resterne efterlades bag dyret.

Hulemaddiker æder stort set alt på deres vej. Mad, som de ikke vil æde umiddelbart, konserverer de i slimkokoner, der derefter efterlades i tunneler og gange. Dyrets slim er meget ildelugtende og glat. De største, kendte hulemaddiker er 25-30 meter lange og 2-3 meter i diameter. Deres gange bruges af og til af andre væsner til mange forskellige formål. De bevæger sig langsomt og vil ikke angribe eventyrene med mindre at de står i vejen eller angriber den. Maddikerne er typisk 1-1½ m i diameter og ca. 4 m lange.

- Forsvar 10; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 11 (mental påvirkning 16); Morale 14; Angreb: Bid+6; Skade 3t6.

(Udviklet af Erik Warming)

Kranieinsekt

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

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

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

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

Natsluger

Natslugere er sære væsner, og ingen ved rigtigt, hvorfra deres navn kommer, men alle er enige om, at det er passende navn for den grållilla ådselsæder, der er forestiller en pelsløs tiger, slimet masse, hvis musklers bevægelse får kroppen til at skvulpe og bølge. Fra den slimede krop skyder en blanding af muskelmasse og slim frem som en fangarm, som snor sig om sine ofre og lader hastigt størknende slim glide ud over ofret, så natslugeren i ro og mag kan suge marven ud af sit endnu levende offer. Natslugere ynder at holde deres ofre i live, mens de flækker lemmer op for at suge først marven ud af knoglerne, og derefter langsomt opløse knoglerne efterladende en knogleløs krop til smertefuldt, langsomt at blive kvalt i sin egen kropsvægt.

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

Størknende slim: Hver gang en modstander rammes af slimen, mister modstanderen midlertidigt 1t6 behændighedspoint fra den størknende slim. Hvis modstanderen lander på 0 behændighedspoint, er ofret fanget i en hård skal af størknet slim, og

natslugeren forsøger at stikke af med sit offer, så den henover de næste par dage kan fortære det i fred og ro.

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

Jernflænsere

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

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

Den flænsende tunge: Hvis ofret ikke er iført rustning (minimum læder-rustning), udsættes ofret Jernflænsers raspende tunge, og ofret tager i alt 3t12 i skade. Hvis modstanderen er iført rustning, tager ofret skade og rustningen mister 1t6 forsvarspoint. Reduceres rustningens forsvarspoint til 0, er rustningen ødelagt.

Kæmpe-spinder

Kæmpe-spindere minder om edderkopper, men det overnaturliges kræfter hænger over dem, og nogle lærde spekulerer over, om de er undsluppet fra søvnens rige. Kæmpe-spindere er nærmest kridhvide og glasklare i udseendet, nærmest som en albino med gennemsigtig, mælkevid hud, og de ligner gigantiske edderkopper, der er to-tre meter i længden.

- Forsvar 12; Tærskel 11; Sår 5; Resistens 11 (Gift 18); Morale 11 (dyrisk); Angreb: Bid+5, Skade 1t4+4+gift

Gift: Giften lammer sine ofre. Ofret skal klare et resistens(gift)-tjek 10. Hvis det fejler, sløves ofret, som nu har *ulempe* på sine handlinger. Bliver ofret bidt en gang mere og fejler sit resistenstjek, bliver ofret lammet. Effekten af giften holder 30 minutter.

Spinde kokon: Spideren kan på 1t4 minutter spinde en kokon om et lammet offer. Kokonens tråde rummer en mild version af giften, som holder ofret fortsat lammet, indtil befriet eller ædt af spideren.

Klistrede tråde: Spideren kan i stedet for at angribe sprøjte klistrede tråde ud over et område på 3x3m. Alle væsener i området skal klare et resistens (undvige) 8-tjek eller blive klistret til. De kan ikke bevæge sig ud af området, før de har klaret et styrketjek 10. Bevæger et væsen sig gennem området, skal det klare et styrketjek 8 eller sidde fast. De klistrede tråde varer i 5 minutter.

Spiderens brod: Giftbrod+7, skade: Aldringens gift.

Mod sløvede og lammede væsner kan spideren stikke med sin brod og pumpe en besynderlig gift ind i ofret, som får det til at ældes med 1t20 år. Hvis et væsen dør af alderdom for spiderens gift, begynder liget at skælve og ryste og efter få øjeblikke sprækker huden og det fosser ud med tusindvis af bittesmå harmløse spinderunger, der efter nogle uger vil begynde at være en fare for kobolder og andre små væsener.

Syreøglen

Dette er en stor øgle med sort, olieglinsende i skind, gule øjne og røde kløer. Syreøgler lever normalt sammen med sine artsfæller i grotter, hvor de langsomt gaver sig frem ved hjælp af deres syrespyt. Den kan spytte syrespyt en gang om dagen med en rækkevidde på 10 meter. Hvis en syreøgle besejres kan dens skind anvendes til rustninge og belægning til træskjolde. Med

skindene kan spilleren købe læder harnisk eller træskjold der ud over de normale stats har Resistens +4 mod syre.

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

Syrespyt – En gang om dagen kan en syreøgle lave et syrespyt. Syrespyt +3; Skade 2t4. En rustning/skjold, der træffes af et spyt, bliver kraftigt skadet af syren. Efter første kan den repareres efterfølgende (30% af købsprisen). Rammes den mere end en gang med syrespyt betragtes rustningen/skjoldet som værende ødelagt.

(Udviklet af Erik Warming)

Tentakkelbæst

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

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

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

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

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

Uglebjørn

En hæslig sammensmeltning mellem bjørn og ugle kan skabe 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 (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 smyg sig fri mod sværhed 14

Umberhulk

Et kæmpe insektlignende humanoid udstyret med enorme arme, der ender i sylespidse klør. Huden består af insektpanser af rødlig kitin rig på skarpe kanter og pigge. Ansigtet rummer en sammensmeltning af insektkindbakker og menneskemund med sylespidse tænder. Øjnene er der to par af, et par menneskeøjne anbragt i midten og flankeret af et par enorme insektøjne. Halvt om halvt er monstret en sammensmeltning af insekt og menneske.

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 6; Resistens 13; Morale 12; Angreb: 2 klør+6; skade 1t10+1.

Ekstrem succes (18-20): Ofret smadres med et ekstra kraftigt angreb. Ofret mister 2t10+2 livspoint, hvis denne ikke har rustning på. Har ofret rustning på, mister ofret 1t10+1 livspoint og rustningen 1t6 Forsvarspoint, og hvis rustningens forsvarsværdi reduceres til 0 eller lavere, er rustningen ødelagt.

Sælsomt blik: Umberhulkens sammensatte blik fra de to par øjne kan skabe en hypnotisk effekt, som forvirrer fjenden. Modstandere i nærkamp med en umberhulk skal enten se bort (og have *ulempe* på deres angreb), eller de skal klare et resistenstjek 8. Fejler tjekket, kan de ikke skelne mellem ven og fjende i 1t6 runder, og de angriber en tilfældig person i deres nærhed.

Ådselsluser

Ådselsluser er bizarre væsner med lange segmenterede kroppe, og et fælt udseende, insektagtigt hoved, der ender i en klump af vridende tentakler. Ådselsluser lever af lig og af levende væsner, som de har lammet med giften fra deres tentakler.

- Forsvar 14; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 11; Morale 15; Angreb: 6 tentakler+4; skade 1t4 + lammende gift.

Lammende gift: Ofre skal klare et resistens 13 eller blive lammet i 1 time. Hvis ådselsluseren er alene med lammede ofre, vil den begynde at æde dem.

Mekanisk ulv

En blanding mellem mekanik og magi, skabte denne dybt loyale vagthund. Alternativt blev de også brugt som troldmands sekundant i dueller og gladiator kampe.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 10; Resistens 16, Morale 24; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t6+4.

(udviklet af Erik Warming)

Knoglegolem

Skabt af knoglerne fra døde væsener er knoglegolems besynderlige magiske skabninger, der når de er passive ligger som en dyngede tilfældige knogler, der pludselig springer frem og tager form som et uhyrligt monstrum udstyret med fire arme og sammensat af mange væsener. Trolddommen bag knoglegolems er nekromantisk,

hvilket giver knoglegolems de samme karakteristika som levende skeletter.

- Forsvar 13; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 19; Angreb: 4 Næve; Skade 1t4

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

Magisk konstruktion: Knoglegolems er ikke levende væsener, og de er derfor ikke påvirket af trolddom og effekter, som særligt rammer de levende (f.eks. gift, sygdom, frygt), men knoglegolems rummer så meget nekrotisk energi, at de mod trolddom tæller som korporlige udøde.

(Udviklet af Kristoffer Sørensen og Morten Petersen)

Kødgolem

En kødgolem er lavet af ond nekromantisk magi. Den er samlet af flere forskellige, døde dyr, og er nu bragt til live. Flere steder på dens krop kan man se grove syninger, der er hvor hver del af dyret er sat fast, og den har to hoveder, fra hver sin forskellige race hund. Den forpoter har store, grove kløe, der godt kunne ligne kom fra en bjørn.

- Forsvar 12; Tærskel 11; Sår 3; Resistens 13; Morale 19; Angreb: bid+4; Skade 2t4 eller flænse+2; skade 2t4+1

Kunstig skabning: kødgolemen er ikke et levende væsen, men er syet sammen af ligdele og gjort levende ved trolddom. Ting, som særligt påvirker levende væsener, påvirker ikke kødgolems.

(udviklet af Kamilla og Peter Brichs)

Levende marmorstatue

Deres eksistens er et mysterium. De er formet og skabt af levende sten, som oftest hvid marmor, og er drevet af en egen intelligens, men de kan ikke tale, og de har intet sprog. Hvordan de kommunikerer indbyrdes vides ikke.

- Forsvar 17; Tærskel 9; Sår 6; Resistens 12; Morale 12 (frygtløs 19); Angreb: Næve+8; Skade 1t10+2

Magisk konstruktion: Levende statuer er ikke levende væsener, og de er derfor ikke påvirket af trolddom og effekter, som særligt rammer de levende (f.eks. gift, sygdom, frygt), men statuer er levende sten, og de kan påvirkes af trolddom, der særskilt påvirker sten og klippe.

Andre ting

Ikke alle levende eller ulevende ting kan flettes ind i ovenstående kategorier, så i stedet for samles de her.

Gul skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at spy skyer af giftige sporer omkring sig. Gul skimmelsvamp vokser typisk i klynger, der dækker et område på 3x3m, og erfarne rejseselskaber har almindeligvis let ved at genkende gul skimmelsvamp, når den sidder på væggene i et hulesystem.

- Forsvar 6; Tærskel 12*; Sår 4*; Resistens 16 (6 mod ild); Morale --; Angreb: sky af sporer+12; Skade 1t6+gift

Gift: sporerne sætter sig på åndedrætssystemet og kvæler sit offer efter 1t4+2 runder, hvis ikke det behandles med et succesfuldt førstehjælpstjek mod 12.

Når gul skimmelsvamp berøres, er der 75% chance for at den vil sende en sky af sporer ud i luften på 3m X 3m X 3m. Hvis svampen berøres med ild, er der kun 50% risiko. Den gule skimmelsvamp kan æde sig gennem træ og læder men ikke metal eller sten.

**) Immunitet:* Kun ild skader skimmelsvampen (trolddom og andre eksotiske former for angreb kan muligvis også påvirke gul skimmelsvamp).

Brun skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at trække varmen ud af dem. Brun skimmelsvamp vokser i klynger, der typisk dækker 1½mx1½m, og på jordvægge kan svampen ofte være svær at få øje på, da den falder sammen med de brune omgivelser.

- Forsvar 6; Tærskel 12*; Sår 4*; Resistens 16 (6 mod frost); Morale --; Angreb: kulde; Skade 2t6.

Kuldeangrebet: Brun skimmelsvamp påvirker et område op til 1½m væk. Her er temperaturen mærkbart lavere, og alle der passerer inden for dette område, mister hver runde 2t6 livspoint (monstre mister 1 sår), da skimmelsvampen trækker varme ud af dem.

Reaktion på ild: Brun skimmelsvamp vokser eksplosivt, hvis det udsættes for ild. Levende ild inden for 1½ meter af skimmelsvampen får den til at fordoble på en runde. Betragt hver forøgelse som en selvstændig klynge af brun skimmelsvamp. Skimmelsvampen suger også energi ud af levende ild, og fakler, lanterne, stearinlys mm. går ud, hvis de tager 4 eller mere i skade.

Reaktion på frost og kulde: kulde skader brun skimmelsvamp og frost dræber det. Trolddomskulde udrydder det øjeblikkeligt.

**) Immunitet:* Kun frost og kulde skader skimmelsvampen (trolddom og andre eksotiske former for angreb kan muligvis også påvirke brun skimmelsvamp).

Grå skimmelsvamp

En giftig svamp, der angriber sine omgivelser ved at spy skyer af giftige sporer omkring sig. Grå skimmelsvamp vokser typisk på affald og råd, og en koloni dækker et område på op til 3x3m. Dens grå farve gør, at den let falder i med omgivelserne, og det kræver et sansetjek 6 for at få øje på den, hvis man undersøge det sted, hvor den vokser (hvis man bare passerer henover stedet, hvor den vokser, kan der laves et passivt sanse-tjek 14 for at bemærke den).

- Forsvar 6; Tærskel 12*; Sår 4*; Resistens 16; Morale --; Angreb: sky af sporer+12; Skade: Gift

Gift: Ofret skal klare Resistens (gift) 12. Hvis det fejler, slår sporerne rod inde i ofrene, og langsomt begynder de at nedbryde deres bærere, der dør efter 24 timer, hvis infektionen ikke behandles inden da. Helbredende magi som Bringe Balance behandler automatisk en infektion.

Når grå skimmelsvamp berøres, sender den en sky af sporer ud i luften på 3m X 3m X 3m.

*) Immunitet: Kun ild skader skimmelsvampen (trolddom og andre eksotiske former for angreb kan muligvis også påvirke grå skimmelsvamp).

Appendiks: Troldehuler

Trolde er farlige væsener, der æder næsten alt og gerne i store mængder. De grådige væsener er ofte på farten, når de har ædt alt, hvad de kan fange på egnen, hvorefter de drager videre og bygger en ny rede i en ny egn.

Eventyrere i vildmarken kan hænde at støde på en trolderede. Det er ofte et beskidt jordhul gravet ud af troldens vældige klør, en jordhulning eller en rede, hvis beboere er blevet ædt af trolde. Der stinker fælt af råd og død, der er smattet af troldens efterladenskaber og levn af ofre.

Hvis eventyrerne falder over en trolderede på deres vej brug følgende tabel:

1t6	Troldehulen
1	Reden er forladt. Trolde har været der, men den er gået sin vej, da den ikke kunne finde mere at æde. Den har taget sin skat med sig, men gennemroder man det ragelse, som endnu ligger i hulen, lav da et sanse-tjek 10. • Hvis det fejler: Av! Du rev hånden på en rusten klinge. Det gør nas! Du tager 1t4 i skade, som først kan heles efter næste møde, og du skal lave et resistens (sygdom) 8-tjek. Fejler det, får du kvalme og har ulempe dine rejsetjeks de næste fire dage. • Hvis det er en succes: Du finder 3t20 sølvstykker og 1t10-6 ædelstene (4 guld stykket).
2	Reden er tom. Trolde har været der, men den er gået sin vej for at finde mere at æde. Hvis heltene gennemroder dens ragelse, dukker den pludselig op - meget sulten, fordi den ikke havde heldet med sig, da den var ude og jage. Efter mødet med trolde, kan man igen kigge efter dens skat (brug nedenstående tabel).
3-5	Trolde er hjemme. Trolde er der, og den er som altid sulten. Inde i al ragelset i troldehulen er dens skat (brug nedenstående tabel).
6	Trolde er hjemme, og den har en kammerat! Der er to trolde i hulen. Inde mellem al ragelset er troldeskatten (rul på tabellen med +1).

Troldeskatten

Anvendes ved udfald 3-6 på ovenstående tabel; skatten ligger skjult mellem en masse ragelse.

1t6	Troldeskatten
1	Under ragelset ligger en beskidt sæk. Den er proppet til randen med blodige sølvmonter. Der er 5t20+70 sølvmonter og 1t4-2 ædelstene (4 guld stykket) i sækken.
2	Mellem dynger af affald ligger en lille trækiste. Kisten er låst (sværhedsgrad 10), og den rummer 20 guldstykker svøbt i dyr silke (10 guldstykker).
3	I dyngerne af affald er en lille trækiste. Kisten er låst (sværhedsgrad 10), og der er en fælde : Giftgas-fælde (at finde 8; at demontere 8; hvis kisten åbnes, brydes op eller forsøget på at demontere fælden fejler med mere end 4, aktiveres fælden – alle inden for 3m påvirkes af giftgassen; Resistens (gift) 8 eller tag 3t10 i skade; 50/100 eventyrpoint). I kisten er 20 guldstykker svøbt i fornemt fløj (6 guldstykker).
4	I en beskidt dyng af rester af pels og knogler, blodige og rådne, skinner en masse mønter. De stinker af pis. Der er 60+2t20 sølvstykker, 1t4 guldstykker og der er 20% chance for 1 helbredende trylledrik. Fare: Hvis ikke mønter vaskes rene i righoldige mængder af vand, tiltrækker stanken fra dem opmærksomhed. Der er 20% risiko i timen for, at der dukker omstrejfende væsener op lokket til af stanken. Hvis eventyrerne ikke vil bruge deres egne vandforsyninger på skylle mønterne, kan de

	finde en bæk, dam, sø eller lignende med et rejsetjek 8 efter 1t6 timer. NB. I sølandet og marsklandet findes vand inden for 1 time automatisk eller med et rejsetjek 4.
5	Mellem de beskidte mønter og ædelstene skjuler en masse bemøgede, skarpe glasskår sig. Fare: Hvis ikke skatten undersøges yderst varsomt, skærer man sig på skårene (Klar et Resistens (sygdom) 10 eller bliv syg de næste 1-4 dage – <i>ulempe</i> på rejsetjeks, og effekten af førstehjælp og naturlig heling er halveret. Der er 60+2t20 sølvstykker, 1t6 guldstykker og 1t6+4 små krystaller (1 guld stykket), og der er 20% chancen for en magisk styrkedrik.
6	I en stor sæk ligger et blodigt, rådnende lig, der har fået ansigtet skrællet af. Mellem liget ligger blodige mønter. Der er 180+4t20 sølvstykker og 3t10 guldstykker, og der er 20% chance for en magisk lokkemønt.
7	I en stor sæk ligger et blodigt, rådnende lig, der har fået ædt fingrene. Mellem liget ligger blodige mønter, smykker og ædelsten. Der er 220+4t20 sølvstykker, 4t10 guldstykker og 1t6 ædelstene (4 guld stykket), og der er 20% chance for en lykkemønt og 20% chance for en helbredende trylledrik.

Appendiks: Kobolder på listefødder

Kobolder er små, pelsede væsener med hundelignende træk. De lever typisk i smalle minegange, hvor de graver efter guld (siger rygget) – og de nærer et intenst had til gnomer og minegravere. De er kujonagtige væsener, som bruger fælder og list, og de finder ingen skam i at flygte fra slagmarken – og flugt er en manøvre, der har øvet til noget nær perfektion. De har lysfølsomme øjne, som gør det let for dem at orientere sig i deres mineganges dunkle belysning.

Hvis selskabet støder på kobolder ude i ødemarken f.eks. være en hændelse, et rendezvous eller et ærinde, kan nedenstående inddrages til at udforme mødets forløb. Der skelnes mellem om mødet med kobolderne finder sted, mens selskabet rejser eller om selskabet har slået lejr.

1t6	Mødets udformning
1-2	Hvisken i buskadset
3	Den falske varde
4	Dragekulten
5	Panik
6	Vildmarkens guider

Koboldernes særlige evner:

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

Listig: +4 bonus at snige sig og gemme sig (er indberegnet i ovenstående evne)

Hvisken i buskadset

Selskabet hører hvisken i buskadset. For et kort øjeblik hvisker bladene i busken, men er det vinden, eller skjuler nogen eller noget sig i buskadset?

Under rejsen

Kobolder har skjult sig i buskadset omkring selskabet, og de planlægger at stjæle fra selskabet, mens de bevæger sig gennem buskadset. Fra deres skjul vil kobolderne med lange, slanke knive forsøge at skære remme til poser, punge, tasker og rygsække. Kobolderne kan forsøge at snitte på følgende maner:

Skære bunden ud – Med et langt hug skærer kobolden bunden op på rygsækken, så indholdet rasler støjende ud. I et nu farer små koboldhænder ud fra deres skjul for at gribe ting og derefter flygte ind i underskoven. Er de heldige, får de 1t4 almindelige ejendele med sig, mens de flygter.

Skære remme over – Med et forsigtigt snit skæres snorene over til små poser, punge, krydderiposer eller lignende, og med et behændigt greb forsøges posen eller pungen grebet, inden den rammer jorden. Er kobolden heldig, opdages tyveriet ikke, mens ofret bevæger sig gennem den tætte underskov, og er kobolden mindre heldig, mærker ofret at noget bliver væk, da en vægt pludselig forsvinder. Kobolden stikker af.

Ridse hul – Med et tjept sving med kniven skæres en smal flænge i posen eller pungen, og den begynder at drysse sit indhold efter sig, og kobolderne kan spore deres offer og plukke tingene op fra jorden. Det virker bedst med punge, krydderiposer og des lignende, og der kan gå nogen tid, inden det opdages. Nogle gange gør kobolderne det for at lede andre på sporet af rejseselskabet.

Ekstra distraktion: En lille gruppe kobolder skjuler sig længere borte bevæbnet med buer. Deres opgave er at beskyde selskabet for at distrahere dem fra de skjulte kobold-tyve. Deres mål er ikke at ramme nogen men at skabe en forestilling derom.

Ved lejrpladsen

Kobolderne prøver at lokke folk til at forfølge dem gennem skoven. På den modsatte side af lejren gemmer sig en anden flok kobolder, som venter på at kunne storme ind i lejren, gribe ting og rende deres vej igen. De slår til, hvis der er få eller ingen i lejren, og render med diverse ejendele og forsyninger (men ikke særligt værdifulde ting eller magiske skatte).

3-8 kobolder gemmer sig i buskene og støjer en anelse for at lokke heltene væk. På den anden side gemmer yderligere 3-8 kobolder sig. Kobolderne bruger stunt- og retrætemanøvre til at rende med ting.

Den falske varde

En dyng af brune, grå og sorte sten er kunstfærdigt rejst på en højderyg, hvor den kan ses viden om, mens det åbne landskolde vind smyger sig om varden.

Kobolder ved, at rejsende bruger varderne i Hinterlandet til at finde vej, og at ingen rejsende vil gøre noget ved varderne. Kobolderne har derfor opbygget deres egen varde for at lede rejsende på vildspor og gerne i et baghold. Erfarne rejsende eller rejsende, der er hjemmevant i området, kan ikke huske at have set varden før, og for mistænksomme rejsende er den muligvis ikke vejrbidt nok eller tilpas bevokset med mos og ukrudt.

Under rejsen

Selskabet får øje på varden, og de bemærker, at der fra varden løber en sti. Selskabet ved, at varder typisk er tegn i vildmarken på sikre eller hurtige ruter gennem ødemarken eller ruter til andre steder, hvor eventyr venter. Kobolderne har rejst varden og trampet en sti, som enten kan føre til en troldehule, en hjemsøgt gravhøj eller ud i en mose, hvor eventyrerne risikerer at synke i og drukne. Koboldernes plan er at plyndre ligene af eventyrerne eller overfalde selskabet, når de er svækkede.

Ved lejrpladsen

Selskabet får ved aftenstide øje på varden, og de kan se, at der i området omkring varden er, hvad der ligner sporene efter en lejrplads. For nogle er varderne sikre vejvisere, for andre er de sikre steder at befinde sig, men det er et led i koboldernes plan.

Dragekulten

Nogle kobolder har i generationer æret dragen, og de har bygget en kult op over deres dragetilbedelse, hvor shamaner mestre besynderlige magiske kræfter, og hvor høvdinge kan samle horder af kobolder og få dem til at marchere i krig.

Under rejsen

Selskabet kommer til en rydning, hvor der stinker af brændt kød. Midt i den cirkelrunde rydning af svidet jord står en forkullet træesøjle. Ved den ligger et sortsvedent skelet med smeltede jernlænker. Overalt er der fodaftryk af nøgne koboldfødder, der har danset en vild dans om søjlen, hvor en enorm hede har brændt kødet af et menneske – men der er ingen spor af brænde eller brændbart materiale. Det er ikke til at fastslå, hvad der kan have forårsaget en sådan ild.

Der er ingen kobolder her, men de har været her for nyligt, og de har forårsaget afbrændingen af et levende menneske på mystisk vis med en enormt kraftige flammer. Episoden er et varsel til, hvad der kan hænde uforsigtige rejsende, og en påmindelse om, at koboldernes dragekult tilbyder enorme kræfter. Den mystiske oplevelse er 50 eventyrpoint værd.

Ved lejrpladsen

Ud på aftenen, hvor selskabet har slået lejr, hører selskabet støj i det fjerne. Det er skingre skrig og skrål, det er vilde trommer og flammers knitren. Hvis selskabet ignorerer støjen, hører de på et tidspunkt et brøl runge gennem hele området, som om flammerne selv sprang til lige, og det akkompagneres af et rædselskrig. Kort efter bliver der stille – hvis selskabet nu opsøger stedet, finder de beskrivelse angivet "Under rejsen".

Hvis selskabet beslutter sig for at undersøge støjen, finder de en lysning oplyst af fakler og omkranset af kobolder. Der er 30 kobolder, hvor de fleste står i en ring omkring lysningen eller hamrer løs på trommer, mens en flok kaster sig omkring inde i lysningen i en vild dans. I midten er lænket en ung mand eller kvinde til en træpæl. Hvis selskabet ingenting gør, vil de se, at dansen og trommerne bliver stadigt vildere, indtil et brøl fra en levende flamme ruller ud af himlen, og blodrøde flammer omslutter hele søjlen og fangen, og på få øjeblikke er alt brændt bort. Selskabet når ikke at se, hvorfra ilden kom, men det var som om, at der for et øjeblik hang en grusom og grådig ondskab i luften over lysningen (og enhver drage-magiker kan oplyse, at der netop har været en drage eller en drages aura i området); den mystiske oplevelse er 100 eventyrpoint værd. Efterfølgende forsvinder kobolderne ud i natten.

Hvis selskabet bryder ind, kan de afbryde koboldernes rite og undsætte koboldernes fange, men det kræver list eller snilde ikke at sætte et kæmpe slagsmål i stand – men kobolderne kan skræmmes til at flygte eller demoraliseres, hvis deres ritual afbrydes på en passende voldsom maner.

Panik

Kobolder er ikke kendt for deres store mod, og det hænder, at en gruppe af dem overraskes af et af Hinterlandets store farer, trolde f.eks., og de derfor flygter gennem landet for at undslippe den større fare.

Under rejsen

Selskabet overrasker en flok kobolder, som netop var i gang med at dele deres skatte (lidt sølv, farvede sten, glasperler), eller et bytte, som de netop havde nedlagt (1t4 rationer), og kobolderne flygter i alle retninger i panik fra selskabet. Hvis selskabet ikke gør noget ved kobolderne, kan det være at kobolderne den følgende dag beslutter sig for at røve dem ("Hviske i buskadset") eller bare går deres vej og lader selskabet være.

Ved lejrpladsen

Pludselig stormer en flok paniske kobolder (2-4 styk) ind i lejren, og hvis man ikke er hurtig flygter de enten videre eller søger tilflugt blandt heltene, mens de jamrer, at der er langt større farer på vej.

Hvis kobolderne er flygtet fra et rovdyr, kan rovdyret dukke op jagende kobolderne og følge sporet til lejrpladsen, hvor rovdyret straks finder eventyrerne et alternativt kosttilskud. Alternativt kan kobolderne være flygtet fra en trolde – som siden tabte sporet eller opgav jagten – og kobolderne kan føre selskabet til troldehulen (brug appendikset), eller kobolderne er på flugt fra gobliner, som ikke bryder sig om andre væsener på deres territorier (anvend goblin-appendikset).

Vildmarkens guider

Pludselig dukker en kobold op. Den står trodsigt og op med en opbygning af al sit mod, mens dens allierede hvisker opmuntrende ord inde fra skyggerne. Kobolderne er drevet af nysgerrighed, og de har besluttet sig for, at de vil sælge deres viden mod de forunderlige skatte, som selskabet er i besiddelse af.

Under rejsen

Da stien, som selskabet har fulgt, deler sig, og selskabet står og overvejer hvilken retning, de skal gå, hører de en stemme inde fra buskadset: "Jeg ville ikke tage den venstre. Den fører farlige steder hen. Det bliver lige et sølvstykke."

Eller noget i den dur bliver sagt. Kobolden tilbyder råd om at komme sikkert frem, hvis selskabet vil betale for det. Hvis selskabet tilbyder værdier for op til fem sølvstykker, vil de have *fordel* på næste rejsetjek. Hvis de tilbyder værdier for op til 50 sølvstykker, vil de få så godt et råd, at næste dagsrejsetjek klares automatisk. Hvis tilbyder værdier for mere end 50 sølvstykker, kan kobolden guide dem på et lille sideeventyr: Selskabet må straks anvende et ærinde på rejsen, også selvom de tidligere har foretaget et ærinde på rejsen.

Ved lejrpladsen

Kobolderne dukker forsigtigt op. De er enormt nysgerrige med, hvad det er, som selskabet har med sig, og hvordan selskabet har indrettet deres lejrplads. Hvis de kan slippe af sted med det, vil de løfte op i ting, rumstere i sække, dufte eller smage på madvarer og så videre, men uden at ødelægge ting for selskabet.

Kobolderne vil gerne sælge deres viden til selskabet, men de ved ikke, hvad selskabet har brug for af informationer, men omvendt er de glade for en næsten hvilken som helst betaling, som inkluderer pæne ting – farvede sten, glasperler, mønter osv. Hvis selskabet er heldige, får de gode oplysninger om, hvad der venter forude på rejsen – det kræver tålmodighed, og hvis selskabet udviser tålmodighed, og kobolderne ender med nogle pæne ting, bliver deres oplysninger gode nok til at give selskabet *fordel* på den følgende dags rejsetjek. Hvis selskabet tåler koboldernes rumstere og roden i deres ting og lader kobolderne tilfredsstille deres nysgerrighed, opnår selskabet nogle spændende oplysninger, som peger selskabet i retning af nye eventyr – selskabet må under den følgende dags rejse anvende et ærinde på rejsen uanset om de tidligere har brugt et ærinde, men de konstaterer, at 1t4 ikke-magiske ejendele er forsvundet, eller at kobolderne er kommet til at bygge rundt på et par magiske skatte, så de ikke længere er, hvor de måtte forventes at være (f.eks. at der er byttet rundt på to heltes trylledrikke).

Appendiks: Den ondeste ork

Nogle orker er værre end andre. Med rå vold, uhørt brutalitet og listig grusomhed kæmper de sig op blandt deres egne rækker, hvor de udmærker sig som høvdinge, jægere og krigere. De er anførere af bander, enheder og stammer - og de har knust håb og drømme for mangt en eventyrer. Der hviskes historier om disse orker hjemme i teltlejren ved Lucinius' fæstning, og i fuldskab slynger vrede eventyrere forbandelser mod himlen over orkernes infame opførsel.

Det er orker med så grumt et rygte, at det har fået rejseselskaber til at vende om og opgive deres mission på forhånd - og det er aldrig ufortjente rygter.

Sådan anvendes ork-appendikset

Hvis der er orker i scenariet, I skal spille, kan du beslutte dig for, at en af dem skal være en af nedenstående berygtede orker. Hvis du vil introducere orken i scenariet, skal et rygte om den føjes til rygtetabellen. Orkens særegne evner kommer kun i spil, hvis orken er blevet præsenteret for spillerne og/eller for karaktererne. Hvis orken præsenteres via cut away-scener eller hvis den f.eks. præsenteres for heltene i kamp, gælder dens evner.

Rygtet om den ondeste ork

Der cirkulerer rygter om de værste monstre og mest skidne personer, som huserer i ødemarken. Når en af de berygtede orker gør sin entre, rygtes det inden længe. Udvid rygtetabellen – typisk er der seks rygter på tabellen. Udvid nu tabellen med det ekstra rygte og kast 1t8 i stedet for 1t6 og lad 7-8 gælde for den berygtede ork. Ved hver ork er der inspiration til rygter, som du kan improvisere over.

Den ondeste orks særlige evner

Alle berygtede orker besidder 1-4 af følgende evner:

Evne: Den underordnedes udsatte position

Med en retræte handling kan Den berygtede flygte ind mellem sine underordnede. Hvis den flygtende ork rammes af et angreb, må den lave et resistenstjek+4 mod angrebets værdi. Hvis det er succesfuldt, rammes angrebet i stedet en underordnet – dette forudsætter, at der er underordnede tilbage, der kan rammes.

Evne: Døde ude af syne

Rammes den berygtede ork af et dødbringende hug, og der er mulighed for, at orken forsvinder ud af syne, vil den døende ork forsvinde ud af syne – f.eks. rammes orken og ryger ud over en skrænt, eller den stavrer gennem en døråbning, snubler gennem en åbning eller vælter ud over en kanten til en brønd. *Husk – en skurk, som dør ude af syne, er aldrig helt død, men kan vende tilbage i senere eventyr.*

Evne: Undslippe slagmarken

De ondeste orker er legendariske blandt andet fordi de formår at holde sig selv i live i stedet for at storme i døden som mange af deres fæller. Hvis en af dem er blevet fældet i kamp, og den ikke med absolut sikkerhed er blevet dræbt, kan den når heltene er ude af syne foretage et legendarisk tilbagevenden-tjek 5, og er det succesfuldt, kommer orken til sig selv med 1 sår, og den forlader slagmarken og lister uset væk for at vende frygteligt tilbage en anden gang.

Evne: Lidt sejere end de andre

De ondeste orker er lidt sejere end de andre. Forbedr deres evner med +1 forsvar, +1 tærskel, +1 sår, +1 resistens, +2 angreb, +1 skade.

Den ondeste ork – persongalleri

Skarm Skallekløver

Skarm Skallekløver er en orkhøvding bevæbnet med flænget flækøkse. Skarm er berygtet for sin evne til at kløve fjenders pandebrask med sin enorme slagøkse.

Parlay: Skarm er stolt af mængden af skaller, der er blevet kløvet, og spørgsmål til Skarm om de mange kløvede skaller og skallesmæk, der er delt ud, kan få Skarm til at stoppe og blære sig - forsøg på at liste væk har imens fordel på tjekket.

Rygte: Der er orker i ødemarken, og de anføres af Skarm Skallekløver – det kan ses på ofrene, der er blevet fundet med flækkede pandeskaller. Orkhøvdingen er bevæbnet med en enorm flækøkse, som kan kløve selv hjelme – og hvor Skarm holder til, finder man kløvede hjelme brugt til dekoration. En gang undveg en eventyrer Skarm ved at lokke orken til at blære sig med alle sine grusomme drab, og orken snakkede løs, indtil solopgang hvor alle faldt i søvn på nær eventyreren.

Evne: *Skalleflæk (ekstrem succes 18-20)* – med voldsom kraft plantes flækøksen med uhyggelig ekspertise og erfaring midt i modstanderens pandeskal. Med et sygeligt smæld, brydes metallet i hjelmen, og den falder af hovedet ødelagt. Øjeblikket efter vokser en blodrød sprække frem, og snart begynder blod at fosse ud i hele ansigtet, ned i øjnene og ud over det hele. **Effekt:** Modstanderen tager skade og modstanderens hjelm er ødelagt (undtagen magiske hjelme, de slås af i stedet), og det fossende blod blænder modstanderen, som har *ulempe* på handlinger, der kræver syn (f.eks. angreb), og modstanderen tager +10 skade. Førstehjælp eller magisk helbredelse kan standse blodstrømmingen og derved fjerne ulempen.

Brask Benbrækker

Brask Benbrækker er en ork kendt viden om for de mange lemlæstede ofre, Brask har efterladt på slagmarkerne, hvor de ynkeligt med knuste ben må forsøge at trække deres kroppe hjem.

Parlay: Brask stiller sig tilfreds med at uskadeliggøre sine fjender, og enhver fjende, som virker ikke harmløs men uskadeliggjort, lader Brask gerne være.

Rygte: For nyligt kom den sidste overlevende fra en ekspedition hjem og fortalte en frygtelig historie om orken Brask Benbrækker, der havde lemlæstet alle ekspeditionsmedlemmer med sin kølle og efterladt dem på slagmarken, hvor ulve og ravne åd dem levende. Andre fortæller om Brask, at denne knuser sin modstanderes ben for at bruge de blodige bensplinter som tandstikker, og en kan fortælle, at den eneste overlevende fra et overfald var en, som formåede at kravle bort med sine ødelagte ben, indtil denne blev reddet af en flok elvere. I bunden af en skakt, hvor Brask holder til, kan man finde ligene af folk, der er sultet ihjel ude af stand til kravle bort takket være deres knuste knogler.

Evne: *Benbræk (ekstrem succes 18-20)* – Hvis angrebet rammer, lyder der en sygeligt knas, da Brasks knoglesmadrende kølle hamrer ind på benet på modstanderen, og denne taber balancen, da blod og bensplinter flyver gennem luften. Hoverende griner Knag af sin modstander med det brækkede ben. **Effekt:**

Modstanderen tager skade og modstanderens ene ben er brækket. Karakteren kan ikke bevæge sig uden at benet er kommet i en skinne (førstehjælpstjek 8), og de fleste fysiske handlinger er med *ulempe*. Med skinne kan karakteren humpe af sted, men handlinger med løb såsom stormangreb og flere typer retræte er ikke mulige; fysiske handlinger der kræver balance og lignende foretages med *ulempe*. Det kan helbredes med Bringe Balance (Reparere skader; sværhedsgrad 14), eller hvis karakteren kommer sikkert tilbage til fæstningen.

Knag Knogleknuser

Knag Knogleknuser er en orkkriger bevæbnet med jernbeslået krigskølle med rustne søm, der sender kuldegysninger gennem fjender, der kender det blodige våben fra dets mange ødelagte ofre. Knag Knogleknuser kaster sig frygtløst ind i kamp ladende fjenders slag falde over sig for bedre at kunne trænge frem og knuse deres arme og splintre deres ribben.

Parlay: Knag Knogleknuser er en snedig opportunist, der gerne lytter til sine fjenders tilbud, men Knag er vanskelig at komme i kontakt med, da Knag er tunghør, og det er derfor umuligt at føre dæmpede samtaler med orken – al kontakt skal ske højlydt.

Rygte: Knag Knogleknuser er en ork, der genkendes for sine vilde angreb, hvor Knag hovedkuls stormer ind i sine fjender og de kraftfulde slag får selv folk i pladerustning. Hvor Knag har været, finder man bulede rustninger og knuste skjolde. Det er en ork, der løber i fronten for sine krigere, men Knag er også set forhandle med sine fjender; nogen påstår at Knag er høreskadet fra de mange brag, der lyder, når rustninger kvases, og det kræver lungekapacitet at råbe orken an.

Evne: *Lamslående splintren.* Knags voldsomme angreb lamslår fjenderne, så voldsomme smerter og ømme knogler hindrer dem i at yde modstand. De tunge slag mod rustning og mod ubeskyttede lemmer, får det til at dirre i kroppen, og brændende smerter løber langs knoglerne. Kroppen skælver af smerte, og armene smerter og føles stadig tungere. **Effekt:** Hver gang Knag har et succesfuldt angreb og gør skade på sin modstander, vælges en af følgende effekter:

- 1) Splintret skjold (modstanderens ikke-magiske skjold splintres);
- 2) Bulet rustning (metalarustningen mister 1 forsvarspoint, og for hver 2 point mistet, har bæreren -1 på behændighedstjeks indtil rustningen er repareret (koster 5 guld hos en smed eller en halv dags arbejde);
- 3) Lamslået (modstanderen har *ulempe* på angreb denne runde)

Truhm Spydkløver

Truhm Spydkløver er en orkkriger, der har udmærket sig i talrige kampe, og som er kendetegnet ved sin ferme brug af økse i kamp. Truhm er ikke kendt for en enkelt økse, men for de mange, små økser med skarpslebne klinger, som Truhm med omhu holder smertefuldt skarpe.

Parlay: Truhm er villig til at lade afvæbnede modstandere overleve for at de kan udbrede historien om Truhm, og da orken har fæle planer om et langt liv, er Truhm sjældent orken, der kaster sig ud i umulige kampe, eller fortsætter kampen, hvis først tingene går den forkerte vej. Ligeledes er Truhm Spydkløver orken,

som ikke nødvendigvis indleder kampe, hvor to grupper synes jævnbyrdige, da Truhm foretrækker at kæmpe de kampe, hvor sejren tilfalder orken.

Rygte: Det siges, at man altid kan se, hvor Truhm har været, på de flækkede pile, stumpe sværd og ødelagte spyd, der fylder slagmarken. Orken er berygtet for sit håndværk med sine økser, som har efterladt mange fjender våbenløse, men også mange fjender har Truhm ladet leve til at berette om Truhm Spydkløvers kampevner.

Evne: *Våbensnitter (ekstrem succes 17-20).* I nærkamp kan Truhm foretage øksehug både mod fjenden og fjendens våben, og når Truhms angreb falder ret, hamrer øksen gennem våbnets skaft ind i modstanden, eller glider hvinende langs klingen eller slår våbnet skævt, inden øksehugget rammer modstanderen. I nærkamp kan Truhm bruge sine skarpe økser på at beskadige fjendens våben. **Effekt:** Truhm kan flække træet i modstanderens ikke-magiske våben (skaftet i et spyd f.eks.) eller sløve eller ubalancere modstanderens ikke-magiske våben (klingen på et sværd f.eks.), så våbnet enten er ubrugeligt eller kun kan angribe med *ulempe*, indtil det repareres (koster 20% af våbnets pris hos en håndværker). Effekten sker sammen med at modstanderen tager skade fra angrebet.

Evne: *Affeje våben:* Truhm kan splintre kastevåben og feje missilvåben af vejen, så de ikke når deres mål.

Effekt: Ethvert afstandsangreb, der rammer Truhm med 4 point eller mindre, kan Truhm i stedet feje af vejen og slå i stykker, hvis Truhm har en økse på sig, og hvis Truhm ikke er uopmærksom.

Grejn Jernhud

Grejn er pansret, ikke fordi Grejn bærer rustning, men fordi Grejn langsomt og omhyggeligt har skåret sin hud op og presset jernplader ind under huden, som siden er vokset sammen igen. Grejn er ujævn at se på, har talrige sammensyede flænger blodige af frisk blod, og frem af dem stikker rustne kanter af jernpladerne. Grejn er blevet tykhudet af sin bizarre praksis og er vanskelig at såre.

Parlay: Grejn Jernhud har et besynderligt æreskodeks, som de færreste har forstået at finde rundt i, men Grejn kan finde at snakke med upansrede krigsfolk eller folk, der viser deres hærdethed gennem smertefyldte handlinger - hvis en karakter demonstrerer dette, har denne fordel på at indlede forhandlinger med Grejn.

Rygte: Det siges, at Grejn Jernhud altid kæmper i bar overkrop, og at Grejn er så tykhudet, at våben preller af på orkens hud. Grejn er berygtet for at skinne sine ofre for at stjæle deres hud og føje den til sin egen. Andre påstår at Grejn lader sine fjender gå, hvis de Grejn snitte et stykke af deres hud som trofæ, og atter andre påstår at Grejn har respekt for fjender, som kæmper uden rustning.

Evne: *Angreb preller af.* Effekt: Grejn har +2 forsvar, og alle angreb, der gør 4 point eller mindre i skade, giver ikke Grejn et sår.

Grirk Hudfletter

Grirk Hudfletter er en grumt udseende ork, der er bevæbnet med to våben – en nihalet pisk med rustne jernstykker til at flænse sine ofre med, og en velholdt, sylespids kniv, som Grirk bruger til at skære strimler løs af sine ofres hud og derefter flette huden sammen.

Parlay: Grirk kan lide fornemmelse af magt og fornemmelsen af at indgyde frygt i andre. Spiller man på disse ting, kan man lettere indgå i forhandlinger med Grirk – *fordel* gives på forsøget.

Rygte: For nyligt blev ligene af flænsede folk fundet – deres hud var strimlet, mens de endnu var i live, det kan kun have været Grirk Hudfletter. I bunden af et hulesystem blev fire flænsede lig fundet, deres hud var revet op, og der er var rustne jernsplinter i sårene, Grirk Hudfletter har været på spil. Rejsende beretter, at de blev overfaldet af orker, og en af dem var ekstraordinært stor og svingede en pisk sat med jernsplinter, som orken brugte til at flå huden op på sine modstandere - de overlevede kun, fordi de bønfuldt Grirk om nåde og skænkede en masse guld.

Evne: *Flæsende angreb (ekstrem succes 18-20)* – Grirks angreb trækker lange flænger hen over modstanderen og river huden op efterladende lange, grimme ar. **Effekt:** Modstanderen mister 1t3 karisma-point ved siden af våbnets normale skade. Skaden kan helbredes med Bringe Balance (reparere skade) eller med førstehjælp (tjek 8) eller ved hjemkomst til fæstningen; hvis skaden ikke helbredes med trolddom eller Bringe Balance, er tabet af et karisma-point permanent, og ofret har vansirende ar.

Appendiks: Folk i vildmarkens karaktertræk

Det sker at eventyrerne på deres rejse gennem vildmarken render ind i andre mennesker, dværge, halvinger og så videre, der selv er på rejse gennem vildmarken. Det kan være at eventyrerne undsætter fanger eller slaver, når de udforsker goblinernes huler, og de kan være, at eventyrerne er blevet sendt på mission med guider eller folk, som de skal føre sikkert gennem vildmarken.

For at give folk i vildmarken lidt kulør og potentialet for uenigheder, ubelejligheder situationer og pludselige opløftende overraskelser kan en person gives et karaktertræk, når personen kommer i spil.

- | | |
|---|--|
| 1. Atletisk (+4 klatre, svømme og springe) | 13. Modig (+2 mod frygt) |
| 2. Fanboy/girl (er fan af en karakter, og det inspirerer: karakteren får +2 på parlay-tjeks og -2 på svigfulde handlinger som rygстик, løftebrud osv.) | 14. Nuttet (få 10 EP for at redde vedkommendes liv i en konkret situation) |
| 3. From (stopper op og anråber de Udødelige på mere eller mindre belejlige tidspunkter) | 15. Overmodig (skal undsættes, når han/hun har bragt sig selv i fare) |
| 4. Galning (den tossede væremåde støjer (-2 på snige) men distraherer også (+2 på misvise)) | 16. Overtroisk (ser varsler i forskellige ting 50% chance for at hjælpe en på rette vej, 25% for forkert) |
| 5. Grådig (+4 til at samle ting op uset) | 17. Panisk (-4 mod frygt; demoraliserer andre med sin angst) |
| 6. Helbreder (+2 til at assistere med førstehjælp) | 18. Pessimistisk (Taler konstant om, hvor galt det her kommer til at gå. +2 til at finde fælder) |
| 7. Hjælpsom (+2 til rygklap) | 19. Praktisk (kan finde eller improvisere nyttige genstande, som der er brug for i en situation; kan give +2 assistancebonus) |
| 8. Klodset (-4 til at gå lydløst) | 20. Selvisk (stikker af, når det bliver presset) |
| 9. Kværulant (modsiger heltene; +4 til at modstå argumenter) | 21. Snobbet (karisma 7 for at overtale til noget; kan overtale andre biroller til at følge trop) |
| 10. Langfingret (+4 på lommetyveri) | |
| 11. Langsom (falder bagud under flugt) | |
| 12. Listig (+2 på at snige og gemme sig) | |

Tjeks mellem fanger og karakterer kan gøres følgende vis:

- A) Spilleder og spiller ruller. Højest resultat vinder.
- B) Spiller ruller mod sværhedsgrad 10 + fangens karaktertræk.

(udviklet med forslag fra Troels Ken Pedersen, Christina Goddard, Anne Vinter, Erik Warming, Ryan Hougaard)

Appendiks: Gravhøjen

En lav, rund bakke, beklædt med græs og omgivet af krat og små træer. Nogle gravhøje har jættestuer, andre har gravkamre eller kan rejse sig på gloende pæle. Nogle er hjem søgte, andre er beboede, eller de er steder, hvor der sker sære ting. Gravhøjene blev grundlagt for umindelige tider siden, og ingen ved hvem, der gjorde det, eller hvem, der ligger begravet i dem.

Gravhøje er er hændelser, som eventyrere kan støde på, når de rejser gennem ødemarken. En gravhøj kan dukke op, fordi spillerne aktiverer "et eventyr"-resultatet via rejsereglerne, eller fordi de anvender et mikro-supplement, typisk et "Ærinde på rejsen"-supplement, som fører dem til gravhøjen.

Vælg en gravhøjstype

- Gravhøjen er et mysterium
- Gravhøjen er en fælde
- Gravhøjen er beboet
- Gravhøjen er hjem søgt

Gravhøjen er et mysterium

Rejsende når først frem til denne gravhøj ved skumringstide. Aftenluften er sval, skyggerne lange, og en sød duft hænger i luften med minder om glemte drømme. Luften dirrer af skjulte kræfter.

Vælg en af følgende

- Den slumrende kæmpe
- Sælsomme drømme ved højen

Den slumrende kæmpe

Gravhøjen er en slumrende kæmpe. Vokset til med græs, da kæmpen har sovet her i evigheder. Det er et gigantisk væsen, som er faldet sammen med landskabet, og gennem årtier hvis ikke århundreder har kæmpen slumret her. Det enorme væsen er ikke umiddelbart til at vække eller beskadige.

Den besynderlige oplevelse er 100 eventyrpoint værd.

Sælsomme drømme ved højen

Hvis man overnatter ved gravhøjen, kan der ske mærkelige ting (rul 1t3):

1. Ræven
2. Vildsvinet
3. En ren nats drøm

Ræven – kort tid efter at duggen er faldet over området, og stjernerne titter frem på himlen mørke tæppe. Pludselig dukker en ræv op mellem det høje græs, og den kigger nysgerrigt på selskabet. Hvis de angriber den, stikker den af og forsvinder sporløst. Hvis de følger ræven, fører den på en vild færd gennem landskabet, som varer indtil solopgang. Den holder konstant afstand, men er ikke længere borte, end at selskabet løbende får øje på den.

Hvis selskabet ikke følger ræven til solopgang, vågner de næste morgen på højen, hvor de gik til ro. Hvis selskabet følger ræven til solopgang, vågner de langt fra højen men i deres lejrplads, som på mystisk vis er blevet flyttet med dem. Hvis selskabet er kommet på vildveje, er de tilbage på rette spor – og ellers har selskabet *fordel* på deres næste daglige rejsetjek. Selskabet mangler desuden 1 dagsration, som er blevet spist af ræven. For den besynderlige oplevelse, får de 50 eventyrpoint.

Vildsvinet – Aftenluften er tung af dufte. Med aftenduggen følger en duft af våd jord og vilde blomster, og stilheden omkring højen afbrydes af en prusten, da et gigantisk vildsvin træder ind i syne. Det enorme bæst stirrer olmt på selskabet, og dets tilstedeværelse synes stærkt truende.

Selskabet står over for et overnaturligt **kæmpe vildsvin**, som kan forstå dem. Hvis de kan tale monstret ned, vender vildsvinet om og forsvinder igen. Den følgende morgen finder selskabet en lille halskæde med et guldsmykke forestillende vildsvinet. Smykket ligger gemt på højen, og det er er 10 guld værd. Hvis selskabet ikke får snakket vildsvinet ned, stormer det mod dem og angriber. Vildsvinet kan ikke dræbes, men det angriber vildt i to runder. Derefter vågner rejseselskabet af deres søvn. Det er daggry, og de skader, de fik fra vildsvinet, har de fortsat.

Mødet med vildsvinet giver 25 eventyrpoint.

En ren nats drøm – Aftenen er varm og fugtig. Blomsterdufte hænger sødt i luften og glider dovent om højen. En liflig latter høres i området omkring højen, og besynderlige lys begynder at glimte i området.

Så vågner selskabet. Det er daggry.

Selskabet er blevet helbredt for skader og sår, evt. sygdomme, forgiftninger og forbandelser er måske også helbredte. Selskabet mangler to dagsrationer pr. medlem. Først ved hjemkomst fra missionen, opdager selskabet, at der er gået en uge mere, end de regnede med – de har sovet en uge ved højen. Oplevelsen giver 25 eventyrpoint.

Gravhøjen er en fælde

Det ligner en gravhøj, og måske er det en gravhøj, men uanset så lurder her farer for eventyrerne. Rul 1tx for at finde ud af, hvad der gemmer sig af farer:

Vælg en af følgende

- Gobliner på jagt
- Orkernes baghold
- Lokkemad

Gobliner på jagt

Gravhøjen er goblinernes jagtrevir, og de ligger i baghold ventende på at kaste sig frådende over rejsende, som måtte passere forbi højen – gør brug af *goblinernes appendiks*. Opmærksomme rejsende har muligvis opdaget, at der er malet røde ringe på nogle træer i området.

Orkernes baghold

Noget glimter ved højen. Ved en af højens sten er et gyldent glimt. Det kommer fra en halskæde (5 guld), som ligger åbent fremme.

En flok orker ligger i baghold. De beskyder deres ofre med pile, inden de stormer i nærkamp. Der ligger 10-20 orker i baghold. Hvis orkerne kan overvælde deres ofre, vil de tage dem som fanger og føre dem bort for siden at blive solgt som slaver. Fangerne føres evt. på et nyt eventyr. Hvis den *ondeste ork-appendikset* er i brug, kan orken introduceres her.

Lokkemad

Nogen har lænket et gedekid til højen. Det bræger højlydt, mens det trækker forgæves i sin kæde. Gedekiddet er åbenlyst panisk, da det kan mærke, at et rovdyr nærmer sig.

Imens heltene udforsker højen og gedekiddet, dukker et rovdyr op. Det kan være en kimære, en jordhaj, en bjørn, en flok ulve. Selskabet kan overlade gedekiddet til rovdyret og stikke af, eller de kan forsøge at undsætte det og udsætte sig for rovdyrets sult.

Gravhøjen er hjemsøgt

Højens oprindelige beboere er her stadig, og de bryder sig ikke om de levende.

Vælg en hvileløs dødning

- Den ensomme dødning
- De hævnerrige ånder
- Blodsugeren

Gravhøjen er hjemsøgt: Den ensomme dødning

Højen er tilvokset med græs og krat. På højens top står tunge, grå sten, og her har de stået i evigheder.

Ved nattetide rulles jættestenen på højens top til side nedefra. Under stenen er en skakt, som fører ned i gravhøjen. Gravhøjens beboer forlader nu højen for at strejfe omkring og finde sig selskab til at få tiden til at gå i gravhøjen. Hvis beboeren ikke opdager selskabet, fortsætter denne sig færd ud i vildmarken – og selskabet kan tage chancen og røve graven, inden gengangeren vender tilbage. Hvis beboeren opdager dem, vil denne forsøge sig kidnappe en med sig ned i højen som selskab.

Hvis man graver sig ind i gravhøjen om dagen, finder man i højens indre et gravkammer, og på en slidt træskammel sidder højens beboer, mens århundrederne glider forbi. Når højens beboer forstyrres, springer denne straks til live.

Den ensomme dødning

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 7; Resistens 12 (Nekromanti 16; genganger); Morale 14 (Forfængelig 8); Angreb: berøring+5; Skade: 1t10+4+livssvækkelse

Genganger: Den ensomme dødning er udød, og ting, der påvirker levende væsner, påvirker ikke Den ensomme dødning.

Ekstrem succes (18-20): Knæsætte: Den voldsomme kraft i berøringen tvinger modstanderen i knæ. Modstanderen kan i denne og følge runde ikke bevæge sig fra stedet medmindre det den eneste handling, der foretages. Angrebet gør normal skade.

Livssvækkelse: Dødningens berøring er nok til i sig selv at fratage de levende lysten til livet. Rammes man af livssvækkelse, skal man klare Resistens (vilje) 8 eller bedre. Hvis det lykkes, modstår man effekten efter tre dage, men i de tre dage heler man ikke ved nattesøvn men kun via førstehjælp og trolddom. Fejler tjekket, kan man ikke hele via nattesøvn, og hver morgen, hvor karakteren begynder dagen med uhelede sår, skal karakteren klare et Resistens (Vilje) 8. Hvis det fejler, rammes ofret af mismod, og ofret kan ikke foretage noget den dag, men sidder i stedet helt apatisk. Effekten kan helbredes Renselse-formularen (Helligfolk styrke 4 formular) eller en daglig behandling med Bringe Balance ved tre solopgange i stræk.

Dødens blik: En gang pr. kamp kan gengangeren kaste et blik på de levende væsener, der står foran den. De skal hver klare Resistens (vilje 8) eller blive ramt af en voldsom svækkelse, som midlertidigt dræner dem for deres liv. Hvis de i løbet af kampen mister halvdelen af livspoint, som de har, når de rammes af svækkelsen, går de i jorden, som var de døde (f.eks. en lykkeridder med 43 livspoint, vil falde om, som var hun død, hvis

hun mister 21 livspoint). De faldne vil komme til sig selv ved solopgang, eller hvis dødningsen besejres; hvis de ikke falder, men f.eks. flygter fra kampen og kommer på tilpas afstand, kan de ryste dødens blik af sig.

Gravgaverne

- 1t4 irrede bronzekedler med rester af indtørrede korn (15 sølv stykket)
- 1t8x10 sorte sølvstykker
- 1t4x5 guldstykker
- Rusten sværdske, læder rådnet bort men tilbageværende sølvspænder (20 sølv)
- Prangende, irret bronzehjelm med støvede rester af hanekam af farvede fjer (60 sølv; hvis hjelmens hanekam restaureres er hjelmen 100 sølv værd)
- Knoglerne af en hest med rester af sadde, bidsel og remme.
- 1t6 forseglede lerkrukker med indtørrede rester af primitiv øl
- 1t6-2 (min. 0) smukke krystalglas (20 sølv stykket)
- 1t4-2 (min. 0) smukke krystalkarafler (40 sølv stykket)
- 1 smukt udskåret jagthorn i ben "**Glammer**" (se afsluttende tillæg)

Gravhøjen er hjem søgt: De hævn gerrige ånder

Midt på natten stiger hvileløse ånder op gennem højen. De er bundet af et ubændigt had til de levende, da nogen en gang for længe siden stjal deres gravgaver og uden disse, kan de ikke finde ro i dødsriget.

Selskabet angribes af **1t4+3 hvileløse ånder**.

At bekæmpe ånderne

Selskabet kan kaste sig i kamp med ånderne og besejre dem i kamp. Det vil imidlertid ikke gøre en ende på dem. Næste nat vil de vende tilbage. Ånderne kan stedes til hvile ved hver at give dem gravgaver (hver ånd kræver 1t8+2 guldstykker – en ceremoni og et karismatjek kan reducere prisen med 1 guldstykke for hver 2 point, der rulles over 8, min 1 guldstykke skal spenderes) eller ved at guide dem til dødsriget via trolddom og formularer.

De hvileløses forbandelse

Hvis selskabet ikke får stedt ånderne endeligt til hvile (men f.eks. alene overvinder dem i kamp), vil de forsøge at nedkalde en forbandelse over selskabet: *Kollektivt resistenstjek (nekromanti) 10*. Hvis forbandelsen er succesfuld, har selskabet *ulempe* på deres daglige rejsetjek, og hvis rejsetjekket fejler, kommer selskabet til at gå i ring og vende tilbage mod gravhøjen.

Inde i højen

De hvileløse ånders gamle knogler ligger tilbage i rodede grave, som tydeligvis har været plyndret. Lerkrukker er blevet knust, klæder revet i stykker og knoglerne spredt rundt. Hvis en dag bruges på at udgrave gravene og begrave de hvileløses ben, får gruppen +4 bonus til gravgavetjekket.

Gravhøjen er hjemsøgt: Blodsugeren

Højen er græsklædt. Mellem det græsgrønne rejser sig gamle, grå sten, vejrbidte og beklædt med gule og grønne mosser. Der hænger en stemning af usigelig ælde over højen, som om højen strække sig gennem utallige tidsaldre, der alle har passeret den og er gået til grunde.

Skjult på gravhøjen er en lille bitte åbning, den ligner et musehul, men åbningen fører helt ind til graven, hvor trækisten for længst er rådnet bort, og der ligger de mørnede knogler af et gammelt lig – det er en *blodsuger*. Ved midnat kommer blodsugeren ud af højen via den lillebitte åbning for at jage de levende og suge deres blod.

Graven

Det tager en halv dags arbejde at grave sig ind til blodsugeren grav. Kisten er næsten rådnet bort, og i de sammenfaldne rester ligger liget under mørnede rester af et ligklæde. Har liget drukket natten forinden, ser det helt friskt og knapt nok dødt ud. Der er 50% chance for, at der er gravgaver (1t6 ting fra listen):

1. Lerkrukker med indtørret korn
2. Liget af en hest; rester af sadel og seletøj
3. Rustne våben, smuldrede rustningsdele
4. Knuste glaskander med indtørrede rester af mjød
5. Smuldrede rester af læderposer med
6. Metalskrin med 1t100 sølvmonter
7. Halskæde med glassten (2 guld)
8. Halskæde med sølvsmykke (5 guld)
9. Løse monter (2t100 sølvmonter)
10. Guldbeslået sværdske (25 guld)

Blodsugeren

Monstret tørster efter de levendes blod, og fra sin grav rejser den sig om natten for at stjæle deres livskraft og finde næring til sin egen eksistens. Monstret kan kun stedes endeligt til hvile ved at ødelægge dets grav og på ceremoniel vis lemlæste liget.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 15 (nekromanti 17; genganger); Morale 11 (sollys 7; frygt 19); Angreb: 2 klør+7; Skade 1t6+4+fastholde

Fastholde: Hvis blodsugeren rammer med begge sine kloangreb, kan den fastholde sit offer i et jerngreb. Sværhedsgrad 10 for at undslippe; *ulempe* på modangreb (kun bruge små våben). Fastholdt kan blodsugeren automatisk suge blod samme runde.

Genganger: Blodsugeren er udød, og ting, der påvirker levende væsner, påvirker ikke blodsugeren.

Listig: +4 bonus på at bevæge sig uset og uhørt. *Fordel* på tjeks mod sovende væsener.

Blodsuger: Fra et forsvarsløst offer eller en person fanget i monstrets greb, kan der suges blod fra.

Blodsugeren dræner 5 livspoint og 1 udholdenhedspoint hver runde, og ofret svækkes. For hver 5 livspoint

heler blodsugeren 1 sår, hvis den er såret. Blodsugeren kan drikke op til 20 livspoint pr. nat, når den er hele helt op, og den kan drikke det blod, der skal til, for at den heler helt op.

- **Blodtabet:** Hvis udholdenhed når 0, dør ofret straks. Hvis ofret ikke stedes ordentlig til hvile, vil ofret sidenhen rejse sig af sin grav som en blodsuger. Skaden kan heles med trolddom, men ellers heles skaden først to dage efter at blodsugeren er holdt op med at drikke af ofret. Derefter heles 2 point udholdenhed hver nat. Tabet af livspoint heler normalt, men kan ikke hele den nat, det blev drænet.
- **Svækket:** Fysiske anstrengelser giver den svækkede *ulempe* på sine handlinger – herunder kamp, trolddom og rejser. Effekten varer ved, indtil helbredt ved trolddom eller to nætter uden blodsugning har fundet sted.
- **Sovende ofre:** Hvis blodsugeren tager sit blod fra et sovende offer, vågner ofret ikke undervejs.

At dræbe blodsugeren: Hvis blodsugeren mister alle sine sår, fordrives den, og den søger straks tilbage til sin grav. Hvis adgangen til graven er blokeret, omkommer den ved solopgang.

Sollys: Ved sollys mister blodsugeren sine kræfter, og den flygter tilbage til sin grav. Hvis det lillebitte hul er blokeret, brænder blodsugeren op, når den ikke kan komme ind i sin grav.

Graven: Blodsugeren får næring fra de levendes blod, og når den suget blod, ser dens lig helt friskt og næsten levende ud. I dagtimerne, mens solen er oppe, ligger blodsugeren forsvarsløs i sin grav, og dens krop kan ødelægges, og den kan endeligt stedes til hvile.

Gravhøjen er beboet

Med tiden har gravhøjen fået nye beboere, levende endog, som har gjort den græsklædte bakke til deres eget hjem. Rul 1t4 for at se, hvem, der bebor højen.

I en hulning i højen bor

1. Nogle trolde, der har indrettet stedet som en troldehule – brug *Appendikset med troldehuler*.
2. En svartedværg, der har højen som hjemsted – se nedenfor.
3. En vismand, der har højen som hjemsted – se nedenfor.
4. En galning, der har højen som hjemsted – se nedenfor.

Gravhøjen som hjemsted

Væsner, der har højen som hjemsted, kan gøre brug af højens to kræfter: Højens forbandelse og højens port. I det tilfælde gælder det svartedværgen, vismanden og galningen, men ikke trolde, da deres hule ikke er en del af gravhøjen.

Højens forbandelse

Hvis selskabet røver eller stjæler fra højens beboere eller overfalder denne, vil beboeren nedkalde højens forbandelse over misdæderne. Forbandelsen vil give selskabet *ulempe* på alle tjeks til at undgå kampe (f.eks. hvis de vil snige sig eller forhandle med fjendtlige væsener). Forbandelsen kan ophæves med de rette formularer, ved at undskylde til højens ejermand eller give gaver for mindst 50 guldstykker.

Højens port

Siden af gravhøjen er en fortryllet port, som fører ind i højen. Beboeren kan lukke porten, som det behager denne, og når porten er lukket, kan den hverken findes eller tvinges op uden magtfuld magi. Porten kan kun åbnes i skumringen om morgenen eller om aftenen. Gæster man højen, og porten åbnes, kommer man først ud igen ved skumring.

Gravhøjen er hjemsted for en svartedværg

Gravhøjen er hjemsted for en svartedværgs smedje. Svartedværg er skumle dværge, der nogle gange er i ledtog med mørke kræfter, og andre går deres egne veje. De er stolte bygherrer og dygtige smede, der har holdt traditioner fra Ginnum-bjergene i hævd, også selvom de i talrige generationer ikke har kunnet kalde bjergene deres hjem.

En trolddomsport i siden af højen skjuler smedjen, men når der arbejdes, kan man høre en højlydt banken inde fra højen, og daggry og solnedgang lader dværge porten stå åben ind til smedjen. Eventyrerne kan hilse på svartedværgen, handle med ham eller på anden vis interagere med højens beboer. Svartedværg er skumle dværge, og de er ikke altid til at stole på. Forsøg på at bluffe eller bedrage gravhøjens svartedværg sker med *ulempe*.

Gravhøjen er et magisk sted, og svartedværgen har sin smedje her for at kunne bruge stedets trolddom. Svartedværgen har kun en unik magisk ting til salg, og ofte er der en række mindre magiske håndværk, som også er til salg.

Varer til salg

- Trylledrik (vælg 2-3 drikke) 25 guldstykker
- Fortryllet mønt (midlertidig; vælg 1-4) 20 guldstykker
- Fortryllet mønt (fast; vælg 1-2) 35 guldstykker
- Fortryllet værktøj (højst en af hver)
 - Dirk 25 guldstykker
 - Daggert 40 guldstykker
 - Skjold 60 guldstykker
- Unik magisk skat (er der en magisk skat, som du gerne så, at spillernes karakterer fik i hænde, kan svartedværgen have den til salg, typisk for en kombination af guld, blod og dyre løfter).

Gravhøjen er hjemsted for vismand

I den græsklædte side af højen er en fordybning, nærmest en slags niche gravet ind i højens bløde jord. På en lille jerntræfod er en gryde anbragt over et lille bål, og en duft af mager suppe breder sig. Ved den lille suppegryde sidder en ældre mand med vildt hår og pjusket skæg. Hans ansigt er lagt i saglige folder.

Eventyrerne kan opsøge vismanden for at erhverve sig visdom og indsigt. Imidlertid kan vismanden være kryptisk i sine forklaringer og kræve en god pris for sine indsigter.

Kundskab: Vismanden besidder store mængder af viden, både historisk, okkult og glanet fra omgivelserne ved at studere dem, og han kan afklare mysterier for heltene. Du kan enten give spillerne den ønskede viden, eller du kan give deres karakterer et fornyet kundskabstjek med *fordel*.

Rygter: Vismanden kender lidt til selskabets mission, og han kan komme med 1-2 relevante rygter om hulesystemet. Vælg et par rygter fra tabellen, som er sandfærdige.

Kryptisk hint: Vismanden har på fornemmelsen, hvor der er skjult en betydelig skat i hulesystemet (mindst 20 guld værd), og han kan komme med et kryptisk hint, om hvor den ligger skjult (giver evt. heltene *fordel* på deres tjek til at finde den).

Vismandens person: Vismanden kan godt lide at foregive at være en galning, så han ikke bliver plaget af alskens rejsende, som vil forstyrre ham med deres kedelige spørgsmål. Heltene kan identificere vismanden ved at han er en normal person, der foregiver at være tosset.

Gravhøjen er hjemsted for en galning

I den græsklædte side af højen er en fordybning, nærmest en slags niche gravet ind i højens bløde jord. På en lille jerntrefod er en gryde anbragt over et lille bål, og en duft af mager suppe breder sig. Ved den lille suppegryde sidder en ældre mand med vildtert hår og pjusket skæg. Hans ansigt er lagt i saglige folder.

Eventyrerne kan opsøge den forpjuskede skikkelse i håbet om at erhverve sig visdom og indsigt. Imidlertid er galningen ikke sådan at stole på.

Vildfarelser: Galningen besidder store mængder af tossede ideer og vrangforestillinger, som ofte kan være svære at skelne fra sandfærdigheden, da galningen ofte taler næsten sandt og med stor overbevisning. Hvis selskabet søger viden, giver galningen dem gerne svar på spørgsmålet, men ofte farlige svar, som vil medføre katastrofer.

Rygter: Galningen kender til nogle rygter, men det er de falske og misvisende rygter, eller dem, som ikke er relevant. Han kommer med 1-2 falske eller irrelevante rygter.

Kryptisk hint: Galningen har på fornemmelsen, hvor der skjuler sig en fælde i hulesystemet, og han kommer med et kryptisk hint om, hvor der lurker en skat i håbet om at lokke folk til at aktivere fælden.

Galningens person: Galningen vil gerne give udtryk af, at han er normal, men hans galskab skinner igennem, og han giver indtryk af at være tosset. Heltene kan identificere galningen, idet han forsøger at være normal men kan ikke.

Appendiks II: Magiske ting i gravhøjene

Glammer - det fortryllede jagthorn

Glammer er hvidligt, skåret i ben og dekoreret med motiver af jægere, hunde og byttedyr i skovrige landskaber. Hornet er omtrent 50cm langt, og i den bredeste ende 12cm i diameter.

Unik: Glammer er en unik magiske ting

Evne: Jagthorn – hvis et rejseselskab stopper op for at fouragere, har de *fordel* på deres rejsetjek til jagt ved at bruge hornets magiske jagtkald.

Evne: På sporet – hvis sporet til et bytte er gået tabt, kan der en gang om dagen blæses højlydt i hornet, og der kan gøres et nyt tjek på at finde byttet med *fordel*.

Evne: Jagtkald – Glammer kan opildne brugeren og dennes allierede ved at langt højlydt kald. Effekten kan anvendes en gang om dagen, og giver bærer og allierede et nyt resistenstjek med *fordel* mod fejlede tjeks mod frygt.

Evne: Nedlægge byttet – Med dette kald får allierede inden for hørevidde *fordel* på næste spydangreb i denne eller næste runde. Effekten kan anvendes to gange om dagen.

Dragende: I jagtsituationer skal bæreren af hornet klare et Resistens (viljestyrke) 8 for ikke at blæse højlydt i hornet.