

Døden i alkymistens grav



Den gamle gravhøj, som alle troede var forladt og øde, er begyndt at udsende en mystisk, sort og fed røg, og rejsende beretter, at de har set bander af orker strejfe omkring i området. Jægere fortæller, at vildtet i området ved de gamle gravhøje er forsvundet, og folk, som overnatter i området har mareridt om et summende insekt-ansigt monster, der prøver at trænge ind i deres hoveder. Der er brug for helte til at udforske den gamle gravhøj og finde ud af, hvad det er, som huserer i højen - og hvem er modige nok til at konfrontere og standse det?

Et scenarie til Hinterlandet på Viking-Con 2016 af Morten Greis Petersen.

Velkommen til Hinterlandet på Viking-Con 2016. I år består Hinterlandet af fire eventyr, hvor eventyrerne vender tilbage til huler, der tidligere har været udforsker og undersøgt, men i tiden efter har de ligget urørt, og nu er noget vendt tilbage og taget bolig i hulerne.

I første del gennemgås scenariernes fælles, ydre ramme. Dernæst følger de scenariospecifikke detaljer.

Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner hjem søgt af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underligge sig ødemarken, og i stedet lod kommandanten et kald gå ud til hele rigets unge befolkning af modige mænd og kvinder. Kaldet var et løfte om eventyr, hæder og ære, hvis de turde udforske ødemarken. Talrige eventyrere flokkedes ved Den ensomme fæstning, og snart voksede en helt teltby omkring fæstningen frem, for med eventyrerne fulgte handelsfolk og håndværkere og svindlere og andre, som kunne leve af de skatte, som eventyrerne succesfuldt hjembragte fra deres ekspeditioner.

Den ensomme fæstning og Frostheksens kunstige vinter

Hvor man tidligere troede at ødemarken – kaldet Hinterlandet – var tomt, ved man nu, at der en gang må have været en mægtig civilisation, hvis navn ingen længere kender, og ingen ved, at de barbariske hinterlændinge, som rejser rundt som nomader i vildmarken er efterkommerne af civilisationer, eller om de er ankommet senere hen. Ude mellem ruinerne er det lykkedes eventyrere at standse talrige onde væsner, men for et par år tilbage stødte en flok eventyrere på en heks, der havde magt over vinteren, og i konfrontationen med hende slap vinterens kræfter løs, og den var ved at ligge sig over landet midt på sommeren, hvor den gradvist frøs alt til.

Heldigvis lykkedes det andre helte at standse vinteren, og den ondskab, som den falske vinter drog med sig, og selvom meget var ødelagt af den voldsomme kulde, som havde overtaget sommeren, var landet reddet. Nu er det tid at undersøge, hvad der er sket ude i vildmarken, siden landet frøs til. Monstre har udnyttet fraværet af eventyrere og Fæstningens indflydelse til at vende tilbage og bebo forladte huler og derfra røve og plyndre kejserriget. Ved fæstningen i teltlejren kan man høre talrige rygter om, hvad der foregår derude, og rejsende beretter om steder, som plejede at være øde, som nu er hjemsted for bander af orker og trolde. I vinstuerne og i ølteltene går snakken – 'nogen bør gøre noget' – og oppe på fæstningen mødes kommandant Lucinius i et væk med udsendinge – 'noget er ved at blive planlagt' – lyder det nede i teltene, og ganske rigtigt, en morgen begynder kommandant Lucinius at indkalde eventyrere. En efter en går ekspeditionerne ud i ødemarken, og mange nævner, at de skal ud til huler og ruiner, som tidligere har været besøgt, måske for et, to eller tre år siden, og de skal undersøge, hvad der foregår. En morgen ikke længe efter, indkaldes vore helte til en lignende ekspedition. Det er her, historierne begynder.

Du kan frit genfortælle forhistorien for spillerne. Forhistorien er baseret på begivenhederne fra de sidste tre år på Viking-Con, og de er almindeligt kendt af eventyrerne, der holder til ved Fæstningen.

På eventyr i ødemarken

Missionerne til i ødemarken følger den samme opbygning. Eventyrerne sendes på en opgave, hvor de skal udforske mystiske ruiner og sære grotter, som tidligere har været udforsket. Nogle gange vil der være hints og

kort til at hjælpe dem, andre gange må spillerne nøjes med at trække på de oplysninger, som veteranerne har – altså den viden, som spillere har tidligere conner har taget med sig.

Scenariernes opbygning

Først indkaldes eventyrerne til en **missionsbriefing hos kommandant Lucinius**, der instruerer dem i at rejse ud i ødemarken til en ruin, en hule eller et mystisk sted, som tidligere har været udforsket. Stedet er udvalgt på baggrund af rygter og beretninger fra rejsende, som fortæller, at stedet atter er hjemsted for uvæsner, som udgør en fare mod rejsende og mod Kejserriget.

Dernæst har karaktererne **kort tid til at forberede sig**. De forventes at drage af sted den følgende dag, og de kan derfor købe ind, og de kan foretage *et* ærinde ved fæstningen: Planlægge rejsen, købe kort eller samle rygter (alle beskrevet i rejsereglerne og opsummeret kort her), eller spilleren kan gøre brug af et Ærinde ved fæstningen mikro-supplement.

- Indsamle rygter: Karismatjek 12
- Erhverve kort: 50 sølv (+2 bonus på et rejsetjek), 80 sølv (+4 bonus på et rejsetjek), 110 sølv (+4 bonus på to rejsetjeks – eller *fordel* på at løse et problem som f.eks. 'faret vild')
- Planlægge rejsen: Kun en spiller planlægger; alle andre kan assistere. Assistance er et tjek 10, og succes giver +2 bonus til planlægning. Planlægning er et tjek mod 10, som betyder at en kedelig hændelse undervejs på rejsen kan ignoreres.

Tredje del er rejsen gennem vildmarken til hulesystemet. Rejsen går **nogle dage gennem ødemarken** (veksler fra scenarie til scenarie). Det kan enten rollespilles med stemningsbeskrivelser, eller man kan bruge rejsereglerne. Undervejs kan karaktererne komme på afveje eller rende ind i diverse mindre udfordringer. Der er ikke nogen fast rute til hulesystemet. Det ligger i et uvejsomt terræn langt fra nærmeste beboelse.

- HUSK: Rejsetjeks er et dagligt tjek mod sværhedsgrad 10 (eller mod sværhedsgrad 8, hvis gruppen til sammen har været på fem missioner i samme terræn).
- Et fejlet rejsetjek betyder at noget sker. Graden af fejlet tjek afgør typen af hændelse.

Fjerde del er **ankomsten til og udforskningen af hulesystemet**. Dette er hoveddelen af spiloplevelsen, og det er her, at det meste drama kommer til at finde sted, men rejsen og forberedelserne er del af opbygningen. At komme frem til hulerne er ikke let, og det kræver forberedelse, men hulerne er der, hvor det virkelig bliver farligt.

Femte og sidste del er **hjemkomst og debriefing**. Eventyrerne beretter om deres succes eller mangel på samme over for kommandant Lucinius, de får deres belønning, og spillere, der er i besiddelse af Det gode liv-mikro-supplement kan aktivere dem.

Missionsbriefingen

Stemningen ved fæstningen har den seneste tid været præget af optimisme. Den fortryllede vinter, som var ved at ødelægge landet, har mistet sit greb og er borte, og forår og sommer kom som det skulle, og ingen katastrofer har tegnet sig på horisonten. I stedet er der den mystiske vildmark, som er hjemsted for så mange mærkelige ruiner, sære væsner og vældige skatte, at den trækker nysgerrige unge folk til fra alle egne af Kejserriget, og de har slået sig ned i teltlejren, hvor de venter på deres store chance for at komme på et eventyr. Fra rejsende hører man ofte rygter om, at der er dukket stadig flere bander af orker og trolde op i vildmarken, og mange

mener, at det skyldes, at de har brugt den fortryllede vinter til uset eller ugeneret at vende tilbage til huler og ruiner, som de tidligere var fordrevet fra. Heldigvis er kommandant Lucinius begyndt at gøre noget ved det. Han udsender ekspeditioner til hulerne for at kortlægge og udforske dem, og for at rydde dem for uvæsner og banditter.

I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en lun efterårsdag, og solen sender sine lune stråler over teltlejren. Der er mørk og køligt inde i fæstningen, og en tjener fører jer op til kommandantens kontor, hvor han tager imod jer. Den alrende officer kigger strengt på jer fra sin post bag et stort skrivebord fyldt med rapporter fra tidligere ekspeditioner. På væggen bag ham er et stort kort over Hinterlandet, og det er fyldt med nåle, som angiver steder, der har været udforsket, og som skal udforskes igen. Mange af nålene angiver huler, hvor andre eventyrere allerede er blevet sendt ud, men der er stadig mange anmærkninger på kortet over steder, som mangler at blive udforsket.

Kommandantens mission

Fra rejsende ryktes det, at folk forsvinder i nærheden af en gammel høj, at mystisk sort røg rejser sig fra højen, og at alle der sover i nærheden af højen plages af grusomme mareridt, hvor et dæmonisk væsen prøver at trænge ind i folks hoveder. Stedet skal derfor udforskes, kortlægges og undersøges, og årsagen til mysteriet afklares, og hvis det udgør en trussel, skal det fordrives fra stedet. Jeres løn for opgaven er 25 gulddukater til hver, der vender levende hjem, samt retten til at plyndre højen for eventuelle skatte.

Ruinen er tre dagsrejser herfra beliggende i en egn kaldet engandet.

Forberedelse og afgang

Spillerne har nu muligheden for at gøre de sidste indkøb. Har de forsyninger nok til at nå ud og hjem igen, eller har de brug for lidt ekstra?

Rygter

Ved fæstningen florerer rygter om de mange mystiske steder ude i ødemarken og om de sære oplevelser, folk har derude. Nogle rygter er sande, nogle er falske, og andre er ikke relevante for eventyrerne.

Hvis nogle af karaktererne har evnen til at opsamle rygter, eller hvis spillerne besidder mikro-supplementer, der giver adgang til rygter, kan de samle nogle af følgende op. Alternativt kan spillerne forsøge at erhverve sig et rygte, som måske har relevans for ekspeditionen. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1t6	Rygtet
1	Nede ved smedjen går snakken lystigt, og en smedelærling fortæller begejstret, at der på det seneste har været flere eventyrere forbi, fordi de skulle have koldsmede våben (de koster 50% ekstra).
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. En købmand fortæller, at hans karavane for nyligt blev overfaldet af røveren Mangor, som stjal en stor last af varer, men da man sendte soldater efter ham, forsvandt Mangor og hans folk som dug for solen.
3	Overhørt ved et langbord i en krostue, hvor røgen hang tungt fra tobakken, og hvor trætte rejsende sad bænket tæt side om side, lød det, at der er en rygende gravhøj ude i ødemarken, hvor der rejser sig en røg sort af død og ødelæggelse. Højen rummer en port til Dødsriget, og det er derfra røgen kommer.
4	På markedspladsen overhøres en flok eventyrere snakke om, hvordan de på en færd gennem ødemarken havde nætter, der blev ødelagt af de forfærdeligste mareridt. De drømte alle at en frygtelig fluedæmon trængte ind i deres hoveder og forsøgte at få dem til at begå selvmord. Heldigvis modstod de, men kun fordi nogle af dem pludselig vågnede og så stak de alle af i natten.
5	I krostuen overhøres en uhyggelig historie om en flok eventyrere, der på en ekspedition blev overfaldet en flok orker, som forsøgte at hakke dem til døde og stikke af med ligene af dem, de fældede. Orkerne var nærmest mere interesserede i ligene end af de overlevende.
6	Nede hos rebslagerne går snakken lystigt, og de flittige rebslagere skiftes til at overgå hinanden med historier, som de har hørt fra eventyrere. Nogle af dem fortæller en ældre historie om, hvordan de kender nogen, som plyndrede en alkymists grav og spredte ligets knogler ud i hele området for at hindre alkymisten i at komme igen.

Rejsen

I kan enten spille rejsen rent deskriptivt, hvor du i bedste Ringenes herre eller Willow stil beskriver, hvordan landskabet ser ud, mens bombastisk musik lyder, og eventyrerne marcherer gennem et filmisk smukt landskab, eller I kan gøre brug af rejsereglerne (se disse) for rejsen ud.

Ved ankomst til hulesystemet er eventyrerne nået frem, og den næste del af deres rejse er udforskningen af hulerne.

Udforskningen

Eventyrerne er nået frem til området omkring hulesystemet, og de står nu over for hoveddelen af scenariet.

Belønning: Eventyrpoint

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint. Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum. For fælder, mysterier og undere oplevet erhverves yderligere følgende eventyrpoint:

- **Fælde:** Rum #9 – flaske med giftgas – 100/200
- **Fælde:** Rum #9 – skjult knivblad – 100/200
- **Mysterium:** Rum #15 – de hallucinerende svampe – 50/150
- **Mysterium:** Rum #3 – Den telepatiske statue – 100
- **Mysterium:** Rum #8 – Den magiske aura – 100
- **Mysterium:** Rum #17 – Edderkopperne fra Lengs indflydelse – 100
- **Under:** Rum #1 – de smukke flisebilleder – 50
- **Under:** Rum #5 – de smukke udskæringer – 50
- **Under:** Rum #13 – den fortryllede kilde – 50

Bemærk at ved fælder er to værdier. Den første er opdager og undgår og/eller demonterer fælden, og den anden er, hvis man falder i fælden (uanset om det er før eller efter man fandt den).

Eventyrpointene udbetales straks, at eventyrerne har forladt hulesystemet og befinder sig i umiddelbar sikkerhed. Eventyrpoint for skatte fundet, opnås først ved hjemkomst til Fæstningen, og den sum af eventyrpoint skal fordeles mellem spillerne.

Omstrejfende væsner

Hver time inde i hulerne og hver halve time uden for hulerne er der 20% chance for, at der dukker noget op.

1t6	Hvem	Hændelse
1	Røvere (1t4+2)	Røverbanden vender tilbage. De har været ude og spejde, og da de bemærkede nye spor ind i hulerne, som de er i gang med at udforske.
2	Goblinernes jagtpatrulje (1t4+2)	Patruljen er på vej ud eller på hjem fra jagt, hvor de har ledlagt småvildt, som de både konsumerer og ofrer.
3-4	Orker (1t6+1)	Orkerne er ude og lede efter offergaver i form af fanger eller ådsler. De forsøger at lokke farligt udseende fjender med sig i stedet for i håbet om at lokke dem til at gå frivilligt ind til ådselsånden.
5	Stirges (1t4+1)	Sværmen er ude og jage.
6	Edderkopperne fra Leng (1t2)	Deres stemmer høres hviske i skyggerne, og hvor lyset ikke skinner, kan man mærke deres klistrede tråde. De forsøger at få folk til at hidkalde sig, så de kan trænge igennem.

Området uden for hulesystemet

Hulesystemet ligger under en langstrakt, naturlig bakke beklædt med buske og lave træer. På afstand falder højen i med de omgivende områder. Hulesystemet er ikke synligt som noget særligt terræn eller landskab. Små stier og veksler i området afslører de to huleindgange, og eventyrerne ankommer vest fra af en sti, som deler sig, og hver gren fører frem til sin åbning. Stierne er smalle og ligner dyreveksler, og det er svært at afgøre med sikkerhed, om nogen kommer her ofte (væsner kommer her jævnligt, men de slører deres spor).

#1 – Det hemmelige lager

En gang er blevet gravet ind i siden af højen, og den er skjult udefra af buskads. Rødder trænger ned gennem jordloftet, luften er fugtig og løs jord drysser ned en gang i mellem. I den bløde jord er der talrige støvlespor, og mellem dem er også spor af vognhjul.

Dybere inde åbner gangen sig op til en lavloftet jordhule. Også her rager rødder ned gennem loftet. Rundt i rummet anbragt en masse ragelse. Ude langs den ene side står to ladvogne, men uden heste, og rundt omkring dem er anbragt sække og tønder. Dybere inde reflekteres jeres lys tilbage af en hvid stenvæg. Der er ingen at se herinde.

Nogen har gravet en jordhule, som de bruger til at skjule deres ejendele i. Udgraverne er en røverbande, og tingene herinde er deres tyvekoster, som de har røvet fra rejsende. Inde bagerst har de under deres udgravning ramt en hvid flisevæg dekoreret med et maleri: Der er et bygningsværk inde bag al jorden!

Skjulestedet tilhører Mangors bande, og de er ikke langt fra deres hule lige nu. For hver halve time man bruger herinde, er der 30% chance for at de vender tilbage. Røverbanden består af **røverhøvdingen Mangor** og hans **24 røvere**. Hvis røverne vender tilbage, hører eventyrerne dem snakke på afstand, da røverne ikke har nogen forventning om, at der er nogen i deres hule. Banden består af i alt 25 folk, men de kommer typisk tilbage i gruppe af 5-8, som har været ude og jage eller samle urter og bær.

I hulen er to vogne, 22 tønder (3 med salt, 4 med vand, 3 med vin, 8 med saltede sild, 4 med lagret fiskesuppe), 19 sække (9 med korn, 7 med mel og 3 med kul) samt to små, låste jernkister (dirke lås 10; bryde op 16), som indeholder et sæt skakbrikker i elfenben (20 guld) og et militærbanner for legion XIV (returneret til fæstningen betaler Lucinius 30 guld for at få det intakt tilbage; det blev stjålet, da legionen faldt i et baghold).

Væggen: Udgravningen har ramt en hvid flisevæg, som er usædvanligt velholdt, og af en sjælden høj kvalitet. Lad gerne spillerne forstå, at der her er tale om en rest af kældrene. Motivet på væggen forestiller en kvinde i hvid robe og med ravesort hår, som rækker armene mod himlen, og man kan se skyer, sol og sne samles over hende. Sammen med hende er en mand i fornemme gyldne og røde klæder, og omkring ham er billeder af årets gang.

#2 – Indgangen fra vest

En smule sollys skinner ind af huleindgangen og afslører en jordtrampet trappe, som går nedad. Der lugter af vilde dyr og våd jord og gammel røg. Støvlespor blandet med spor af porter afslører, at flere har bevæget sig ind og ud af indgangen for nyligt. Inde fra mørket høres lyden af vanddråber, der dovent falder fra loftet til en vandpyt. Umiddelbart ligner området en jordhule udgravet af vilde dyr. I den østlige ende er en udgang, og mod syd er der noget i mørket, som rører på sig.

Den forreste del af hulen er en jordhule udgravet ind i bakkens side, men med to undtagelser: Trappen, som er en stentrappe bygget af mælkehvide, klare sten med glasagtig overflade, og så den smalle gang, der fører dybere ind. Dybere indefra kommer en stank af røg (fra lokation #9 via #3). Væsnet i mørket er **et tentakkelbæst** har slæbt sit bytte, et vildsvin ned i grotten, og det er i gang med at fortære sit bytte. Tentakkelbæstet hvæser truende af folk, men den er mere interesseret i at beholde sit bytte i fred end at slås med eventyrerne.

#3 – Den langstrakte grotte

En langstrakt grotte, som strækker sig langt i østvest retningen. Væggene er ujævne, og der er en stank af gammel røg og våd jord.

3A) [I den vestlige ende] *Mod syd er vægge og gulve forarbejdede. De er dækket af mælkehvide sten med en glaslignende klar overflade, som et par millimeter inde bliver for mælkevid til at man kan se dybere ind. Alt er beskidt og snavset, som om det er blevet gravet frem af jorden. I sydvæggen åbner en passage sig.*

3B) [I den østlige ende] *Hulen har her ujævne jordvægge, fugtige og mosbeklædte. I den fjerneste ende mod øst anes en åbning, og stanken af røg er tydeligere. Et stykke fremme står besynderlig statue står midt i det hele. Statuen er som skudt op af gulvet, og den giver et indtryk af at være forankret dybt i jorden. Dens alabasterhvide overflade er hel spørgelsesagtig at se i mørke grotte.*

Røgen i den østlige ende kommer fra #9. Åbningen mod øst munder ud i en skrænt. Her står en vakkelvorn stige med en lille metalklokke monteret. Den alarmerer orkerne i rum #9.

Statuen: Statuen kan kommunikere med folk mentalt, og den tørster efter blod. Konstant sendes et mentalt budskab om at skænke den blod og læske dens tørst. Hvis man hælder frisk blod ned i gabet på den, skifter den farve fra hvid til rød.

Mættet af blod begynder den røde statue at kommunikere med eventyrerne. Den præsenterer sig som **Angartha**, og udover frisk blod ønsker den at være sammen med sin elsker og rival, alkymisten **Ma Ald Web**, som ligger begravet i den nærliggende katakombe, for hun kan mærke hans mentale tilstedeværelse. Hun ønsker hans lig flyttet til sin grav, så de kan være sammen, og hun vil belønne folk rigt, hvis de flytter hans knogler til hende. Hvis folk skænker hende mere blod, vil hun også belønne dem for det.

I virkeligheden er statuen en del af låget til Angarthas grav, og rydder man jorden bort omkring statuens sokkel, dukker låget til hendes grav frem et stykke under jordoverfladen. I graven ligger Angarthas frosne krop forvandlet til levende is, som holdes sammen og fra at tøj af Angarthas viljestyrke, men hun hungrer efter blod til at holde sin krop sammen. Hvis man ikke har Ma Ald Webs ben med til hende, når man åbner hendes grav, vil man konfronteres med hende. Besejres hun, smelter hendes krop, opløst i vand. Hvis man har knoglerne med, giver hun følgende oplysning som belønning: "Skjult i årstidernes sal, hvor sommer forlader vinter, skal man vende forår til efterår, og så vil belønningen vente" (det er en henvisning til den skjulte skat i lokation #5).

#4 – Det store stenkammer

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

Kammeret er tomt.

#5 – Sidekammeret i sten – Årstiderne sal

Salen er forunderlig at kigge ind i. Den er stor og rummelig, og hele vejen rundt er stenvæggene fyldt med detaljerede udskæringer, som synes at have overlevet tidens tand. Selvom alt herinde føles som glemt af århundredernes gang, er udskåret af væggene i går. Overalt, hvor I kigger rundt, er detaljerede billeder af skove, enge og byer – og byerne er imponerende, for paladsernes spidse tinder rækker helt ud mod himlen og op mellem stjernerne. Salen synes derudover tom, bortset fra en udgang i nordvæggen.

Hvis Angarta og Ma Ald Web mødes

1) Hvis eventyrerne manifesterer Ma Ald Web i hans grav, vil han ikke følges med dem til Angartas grav, men i stedet blive i sin. Med tiden vil de to mentale kæmper duellere om graven, og alt og alle i graven vil blive involveret i deres magtkampe.

2) Hvis eventyrerne får bragt Ma Ald Web til Angarta, vil hun takke eventyrerne mange gange og give dem den belønning, hun har lovet. Derefter vil hun og Ma Ald Web over en periode glide sammen til et mentalt væsen, der vil forsøge at genskabe fordums palæ, som de blev begravet i.

Væggene bærer fantastiske udskæringer af sten, som forestiller årstiderne, der ruller hen over marker, skove, enge og byer med paladser, der har spir, som når ud til stjernerne. Udskæringerne er lavet med stor præcision, og de er smukke i deres store detaljerigdom. De er et under at studere. Bruger man mere tid, kan man se, at årstiderne skifter, når man kigger rundt på væggene, og nogle steder er der sommer, andre steder er der vinter, forår og efterår.

Den skjulte skat: På en sektion kan man se, at årstiderne skifter brat fra vinter til sommer, og sommeren er flankeret af efterår, og vinteren af forår (efterår → sommer → vinter → forår). Man kan her trykke på de fire sektioner, som hver især drejer om egen akse. Trykker man på en sektion, roterer den til næste årstid. Hvis man vender rækkefølgen (forår → sommer → vinter → forår), dvs. kun vender den første sektion to gange, så åbnes en skjult lem i gulvet, og op af lemmen kommer en stenklods med et tungt stenlåg. Under låget et forgyldt skrin, hvis sidder dekoreret af billeder af folk, der ligger på brikse, og ud af deres hoveder flyver fugle op mod en gylden sfære (skrinet er 50 guld værd), og nede i skrinet er en flaske med en væske, der skinner, som var det flydende guld – væsken er 'Sjælenes visdomsdrik' (flasken indeholder en dosis, og drikkes den, indtager man folks indsigt og lærdom, og man opnår en permanent +2 visdom bonus).

#6 – Det lille stenkammer – meditationskammer

Det lille gemak har falmende hvidpudsede vægge og slidte geometriske mønstre, som åbenlyst er blevet smadret. Nogen har slået huller i bagvæg, og ved foden af væggen ligger de ituslåede vægstykker. Ved nordvæggen og ved sydvæggen er en stor stenklods, som ligner en slags briks. I loftet over de to brikse er en forunderlig fordybning, som ligner en perfekt, kugleformet fordybning. Midt i rummet er en stor bunke gråligt støv.

Rummet støvet af talrige ofre, som kammeret kan genskabe som en slags tomme kroppe uden livsgnist, og de 'tomme kroppe' sendes ud efter levende folk. Hvis et levende væsen ofres på briksen, vil dets livsenergi forny kammeret, mens kroppen forvandles til gråt støv (se rum #8 for yderligere informationer).

7) Det sydlige stenkammer

Støj! Forude kan eventyrerne høre dæmpede klinkelyde af metal mod sten. Nogle gange hører de dæmpede kommandoer fra vrede stemmer og pibende lyde.

Lys! Kammeret er dæmpet oplyst af et blåligt lysskær, som kommer fra tre lanterner, som har blå glas for at give et dæmpet lysskær, som passer onde væsner godt.

Kammeret har i den nordlige ende af kammeret er en trappe, som fører opad. I Kammerets østvæg er en stendør. Rundt langs væggene er fem, små sammenkrøbne, hæslige væsner i gang med hakker at vriste sten løs af væggenes smukke udskæringer. De er oplyst af et blått lysskær, som kommer fra tre lanterner, der står på gulvet. Midt ude i rummet står to lavstammede skikkelser med hvert sit bølgende sorte, flotte skæg.

På væggene er fakkelholdere udformet som krogede træstamme, og ved hver fakkelholder er der sodmærker. Væggene selv er dekoreret med udskæringer af grene og træstammer, som snor sig om hinanden Stendøren i østvæggen er udformet som en træstamme.

To svartedværge og deres **fem rottegoblin-slaver** har sneget sig herind for at udvinde ædelstenene i væggene. De er ved at skamfere de meget smukke udskæringer, som pryder stedet, og som fortæller om stedets hemmeligheder: *Billederne forestiller en skov oplyst af stjerner (ædelstene), som reflekteres af regndråber på træernes grene (ædelstene), og mellem træernes blade sidder skikkelser, der alle ser væk eller skjuler deres blik.*

Svartedværgene **Grimra** og **Broka** ankom for en dags tid siden, hvor de sneg sig usete ind af vestindgangen (rum #1, som tentakkelbæstet siden indrettede til rede) med deres slaver, som de nu tvinger til at plyndre væggene for deres ædelstene. Motiverne på væggene er ødelagte, hvilket dværgene ikke kerer sig om, og kun dværgene og slaverne kender det komplette motiv: *Borte er billederne af folk, som træder ind mellem træerne, efterlader deres kroppe, og som siden optræder siddende oppe mellem bladene* (billederne var bemalet med guld, og de er nu hugget i stykker af dværgene).

Slaverne er de hæslige rottegobliner, som holdes på plads af de specielle halsbånd, som Grimra og Broka har smedet. Rottegoblinerne er ikke videre loyale over for deres herrer, og hvis de slippes løs, er de villige til at forlade hulerne uden at genere eventyrerne.

Skatte: Fra væggene har rottegoblinerne løsnet 37 ædelsten (7 sølv stykket). Der er talrige flere ædelstene, og man kan løsne 1t3 ædelstene i timen. For hver time man arbejder, er der 30% risiko for at nogen eller noget lader sig lokke til af støjen. Grimra og Broka har desuden en sæk med ødelagte vægstykker beklædt med rester af bladguld (i alt guldrester for 4 guld) og en pung med 38 sølvstykker og en **pose med listepulver**.

#8 – Det fjerne stenkammer

Det aflange rum strækker sig i øst-vestlig retning. I den vestlige væg er en kort passage, som ender i en stendør. I den nordlige vægs østlige ende er en stendør. Væggene i den østlige ende er kridhvide og tæt dekorerede med geometriske mønstre i rødt bånd. Væggene i den vestlige er smukke, bemalede udskæringer i stenvæggene, som forestiller træstammer – nærmest som om, man stod midt i en skov.

Luften herinde summer af trolddom. Alle kan mærke de små har i nakken sitre og rejse sig. Anvendes evnen sanse magi, mærker man to bølger af trolddom skylle imod hinanden og mødes på midten – og man skal foretage et Resistens (viljestyrke) 12 for ikke at blive slået omkuld af bølgerne og tage 1t4 mental skade. Tager man skade, får man en instinktiv fornemmelse for de to typer af trolddom, der bølger i salen: *"I den ene ende kalder skoven, og i den anden vrider båndene sig hungrende efter livskraft, de kalder på væsner til at ligge sig på briksene"*.

- I den vestlige ende 'kalder skoven' på folk.
 - hvis en person frivilligt presser mod væggen, der er mellem træstammerne, forlader denne sin krop, som falder livløs til jorden, mens ånden synligt på væggen som en levende udskæring bevæger sig op mellem træstammerne og forsvinder op mod trætoppen og ud af syne. Hvis en karakter gør det, har denne forladt sin krop for et evigt liv mellem udskæringerne, og der dukker et billede op af karakteren inde mellem udskæringerne af trætoppene i sal #7 (hvis en spiller gennemskuer dette og bekræfter, at en karacters ånd er endt mellem trætoppene i sal #7, belønnes spilleren straks med 100 eventyrpoint; derefter indser spillerne forhåbentlig også gruen i at hugge billederne i stykker, som dværgene har gang i).
- I den østlige ende 'vrider båndene sig hungrende efter livskraft, de kalder på væsner til at ligge sig på briksene'.
 - disse bånd er magen til de ødelagte mønstre i rum #6, og hvis man ofrer et levende væsen på briksene i rum #6, vil de suge livskraft til sig og reparere skaderne. Når skaderne er reparerede, har mønstrene igen kraft nok til at løsrive sig fra væggene og binde og tvinge folk til briksene for at ofre dem og tage deres livskraft – tilbage ligger en bunke gråt støv. Overskydende livsenergi vil blive brugt af kamrene til at vedligeholde og reparere stenudskæringerne i rum #7 og #8.

Helt grundlæggende er de geometriske rum fortryllet til at holde sig selv ved lige og derved vedligeholde rummene med udsikringerne. Nogle levende væsner giver deres livskraft (ufrivilligt) for at opretholde dette system, som lader andre levende væsner leve videre i århundreder blandt udsikringerne i en slags kunstigt efterliv. Lige nu er de geometriske dele stærkt svækkede, og lige nu er dværgene Grimra og Broka ved at ødelægge det kunstige efterliv med deres grådighed. Hvis en spiller gennemskuer dette, så belønnes spilleren straks med 300 eventyrpoint.

#9 – Ork-kultisterne

Luften er tung af fed, sort røg fra et stort, buldrende bål, der sender høje flammer mod loftet. Det vrir med fluer omkring jer, de sætter sig overalt på jeres hud, hvor de irriterer, indtil viftet bort igen. Røgen gør det svært at se grottens omfang, og den får øjne til at løbe i vand og gør det svært at trække vejret uden at hoste. Dybere inde i grottens nogle mørke skikkelser.

Grotten er højloftet, men loftet er skjult i bølgende sort røg. I den nordlige ende er en udgang, der ender i en naturlig trappe, som fører opad. Mod vest er en stejl skrænt, som en vakkelvorn stige læner sig opad. For enden af stigen er en grotteåbning. I Grottens nordøstlige område er en høj skrænt, der ender i en afsats oppe under loftet. I den østlige væg er en åbning. I bunden af grotten mod syd er to huleudgange.

Her har orkerne slået lejr. Luften er tyk af fluer, som de dør med, og som de forsøger at holde på afstand med et stort buldrende bål, der sender en fed, sort røg ud (røgen går ud af begge åbninger, og der er røg både i rum #2 og #3). Orkerne er samlet omkring bålet, når de ikke er ude og hente ådsler eller jage. Ådsler og rester bliver slynget ind i næste grotte, hvor ådselsånden vokser i styrke med sit tiltagende bytte.

Hindring: Luften fuld af røg – hvis det kommer til action, skal man klare et Resistens (stamina) 8. Hvis det fejler, får man røg i lungerne og har *ulempe* de to første runder.

Orkerne: Der er **7 orker** (Grezk, Hrusk, Traggl, Fruschk, Eggras, Ofl og Brutta) skjult rundt om i grotten, og ikke alle dukker op lige med det samme. Orkerne er kultister, som tilbeder ådselsånden i næste grotte (rum #10). Orkerne har lænket deres tidligere allierede, ogren Krangagak til en tilstødende grotte (rum #12). Orkerne henter normalt bytte ude i vildmarken, som de kaster ind til ådselsånden, men hvis de kan lokke eller tvinge gæster derind, så meget desto bedre.

Nøgler: En ork har en jernnøgle i en læderrem om sin hals (til skatkisten), og en anden ork har en jernnøgle i en læderrem i sit bælte (til ogrens lænke, se rum #12).

Orkernes manøvrer: I løbet af kampen med orkerne kan du lade dem udføre en manøvre, når orken har et succesfuldt angreb. Hver manøvre kan kun foretages en gang. Manøvrerne er til for at skabe mere drama i kampen. Hvis spillerne er hårdt pressede, skal de ikke bruges.

- Kraftfuldt slag – Flækker et stykke ikke-magisk udstyr med sin økse (våben, skjold, grej i rygsækken etc.)
- Blødende sår – blod fosser ud af sår (1t4 skade i begyndelsen af hver runde, indtil standset med trolddom eller førstehjælp (tjek 10))
- Slynge modstander – Samlet op og kastet ind til ådselsånden i næste rum

Skat med fælder: Skattekosten

Skjult oppe på den ene hylde er en skatkiste, hvor orkerne opbevarer deres skatte. En ork bærer en jernnøgle til kisten (dirke lås 8; bryde kiste op 12). Kisten er beskyttet af to fælder:

- *Den ene* er en glasbeholder med giftgas, der spredes ud, hvis kistelåget smadres eller låsen dirkes op (kan demonteres, når man dirker, hvis den opdages – sansetjek 14). Hvis giftgassen frigøres, spreder den sig ud i område op til 3 meter fra kisten, alle skal klare et Resistens (stamina) 12. Hvis det fejler, tager man 2t6 skade (succes giver halv skade); flasken kan demonteres med stor vanskelighed – demontere 16; hvis det fejler med mere end 8, aktiveres fælden.
- *Den anden* fælde er et knivblad, der er skjult nær kistens bund, og som fejer ud, hvis man fjerner det røde tæppe, som ligger nederst i kisten, eller hvis man fjerner den grønne statuette (finde fælder 12; demontere 12; fejler det med mere end 4, aktiveres fælden). Aktiveres fælden springer et stort, tungt knivsblad frem – Resistens (undvige) 8. Hvis tjekket fejler, rammes man af klingens for 2t8 skade. Hvis tjekket fejler med mere end 4, eller hvis man kun klare tjekket med 4 eller mindre, skal man foretage et balance-tjek 8 for ikke at vælte ned af hyliden.

I kisten er 231 sølvstykker spredt ud, og midt mellem alle dem sidder en grøn marmor-statue, der forestiller tre Udødelige, der er samlet omkring et drikkefad, hvor de gør drikofre. Statuetten er tung og klodset at slæbe på (man er *tungt lastet*) (værdi 50 guld), og den sidder på et smukt vævet rødt tæppe (5 guld).

10) Uglebjørnens lig og Ådselsånden

Luften er tyk af råd, fluer sværmer højlydt og mærkbart herinde, og den intense rådstank er kvalmende – øjne løber i vand, og mavens indhold truer med at komme op. Gulvet er overstrøet med ligdele, mest fra rester af orkernes bytte, og meget af det er sort af fluer. Ligvæsker og rådnende kødsaft dækker grottegulvet i gullig, klæbrig væske, som sætter mærkbare spor på støvler.

Grotten strækker sig i en næsten nord-syd-gående retning. Udsynet er begrænset af to høje søjler strækker sig fra midt på gulvet til højt op under loftet, hvor de forsvinder i mørket. I grottens sydlige ende er en udgang, der fører nedad. I grottens nordlige ende fører en udgang mod vest. På gulvet flyder enkelte knogler fra dyr og mennesker. Længere inde er noget, der ligner en krydsning mellem en stor bjørn og en gigantisk ugle med store rådnende sår. Det ligger stille, helt stille, ... eller gør det?

Centralt i grotten er det opsvulmede lig af en uglebjørn, hvis ansigt er ædt ind til knoglerne. Sværmen af fluer omkring dyret er tæt, og det synes nærmest som om at uglebjørnens lig rører på sig. Det er i virkeligheden **ådselsåndens** tilstedeværelse, der kan mærkes. Hele skabningen er centreret omkring det svulmende lig af uglebjørnen, der er holdt intakt af ådselsånden og det bytte, som den modtager. Ådselsånden tager det meste af tiden form som en sværm af fluer, der former en dæmonisk skikkelse, der taler gennem summen, men den kan besætte uglebjørne-liget og stavre rundt med det.

Ådselsånden ynder at lege med sin mad, da den er et ondsindet, dæmonisk væsen, som lider under, at den føler sig voldsomt overlegen over for alle levende væsner. Den eksisterer gennem tilstedeværelsen af råddenskab, og den belønner sine tilbedere med et liv i råd. Den forlanger offergaver i form af levende væsner og rådnende lig, men helst førstnævnte, da det er sjovest.

På et udspring af klippevæggen hænger et pilekogge med **6 spaltepile**.

Hindring: Klæbrigt gulv

Gulvet er klæbrigt af rådrende væsker fra uglebjørnens lig. Støvler klistrer til gulvet og gør det svært at manøvrere. Alle liste-tjeks er med *ulempe*, og hvis man står stille en runde, skal man klare styrke-tjek 6 for at komme fri (andet forsøg klares automatisk).

Hindring: Kvalmende stank

Den voldsomme stank er kvalmende. Øjne løber i vand, halsen snørrer sig sammen, og det er vanskeligt at trække vejret. Første gang man træder ind i lokalet, og hver gang man begynder at tale (eller bruge verbale komponenter i trolddom) skal man klare et Resistens (stamina) 8 eller gå i stå og kaste op (formularen er ikke spildt, bare ikke anvendt; har man fejlet to gange, er man immun over for stanken).

11) Den oversete gang

Væggen er tydeligt styrtet sammen for nyligt, men det lader ikke til, at orkerne har bemærket det, og ådselsånden har ignoreret det. Hele passagen er fyldt med stenbrokker, og den er vanskelig at bevæge sig hurtigt eller lydløst af. Gangen er lavloftet, kun 120cm høj. Et stykke nede splitter gangen ud i to mindre kamre, der er halvt forbundet med hinanden.

Loftet i de to grotter er højt, og i det sydlige af dem er det en grålig vækst, som er en stirge rede, hvor **6 stirges** har hjemme. På gulvet ligger en ork drænet for blod – orken har et lille smykseskrin i sin favn.

Skat: Smykseskrinet indeholder et sæt på 12 sølvnåle, der hver har en velholdt perle (3 guld stykket) og smykseskrinet er i sig selv værdifuldt (6 guld), og sammen med nålene er en lille flaske af blød, grøn sten (*Åndedrag på flaske – frøernes drag*).

Nordvæggen består af Leng-edderkoppernes klistrede skyggespind, og man kan trænge gennem klippen. Trænger man gennem ender man ved #17.

12) Grotten under ruinen

I grottens næsten runde kammer er der en passage ud mod øst, og i den nordlige ende er en udgang i form af en naturlig trappe som fører opad. Enkelte knogler ligger spredt rundt på gulvet, og der er en ubehagelig stank af rådrende kød og af rovdyr. Ikke langt inde får I øje på en stor skikkelse, bred og muskuløs, der rejser sig, da I dukker op, og skikkelsen er næsten en halv gang højere end jer.

Skikkelsen er den lænkede **ogre Krangagak**, som var orkernes allierede, men denne ville ikke tilbede ådselsånden, så den har de lænket her og den drives til vanvid af ådselsåndens summen og stank af råddenskab. Ogren hader sine tidligere forbundsfæller, men er afkræftet (mindst tre dagsrationer skal til at bringe ogren til hægterne). Den er lænket i den nordlige ende af rummet, og ingen har rigtig udforsket den fjerne ende af grotten. Lænken kræver 30 styrkepoint (maks tre personer) eller et styrketjek 15 at rive fri. Låsen om anklen kræver et dirke lås-tjek 12.

Skat: Ogrens få ejendele er en pung med 4 sølvstykker og en lille træeske med **seks blodtårer**. **Alkymistens kranie** er her. Kraniet er i den fjerne ende af grotten længst fra trappen og den lænkede ogre, og Krangagak har ikke tænkt nærmere over kraniet.

13) Den fortryllede kilde

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

Gennem århundreder er sære, søde dråber drypper fra loftet ned i vandet. Hver dråbe er fortryllet, bærende en alkymistisk effekt, og de falder fra et sindrigt glas-apparatur, som hænger i loftet, og som er monteret i et fliseloft – resterne af alkymistens palæ. Vandet i bassinet har oversvømmet bunden, men gennem vandet kan man se et rustent gitter til et afløb.

Drikker man af vandet, rulles på følgende tabel. Hvert væsen kan kun påvirkes en gang af vandet.

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

14) Nordindgangen

Sort, fed røg kom sivende ud af åbningen. Sammen med stanken af røg kommer også en stank af råd. En smule lys falder ind af indgangen og afslører at passagen, som strækker sig mod syd, deler sig i to, og at den vestlige passage snart fører til en trappe, der går nedad. Herfra kommer røgen og stanken. Den østlige passage åbner sig op til et kammer. Der er svage spor af støvler på det beskidte gulv i flere størrelser, og de blander sig med hinanden.

Røgen kommer fra orkernes bål (#9). Støvlesporene er både fra orkerne (#9), deres ogre-ven (#12) og fra goblinerne (#15-16). Stedet er tomt.

15) Den østlige grotte ved nordindgangen

Indgangen: *Foran jer er et gyseligt syn. På et simpelt træstav er udspændt, hvad der på afstand ligner et skind, som afskærmer indgangen til grotten, men da I kommer tættere på, bliver det tydeligt, at det skindet i virkeligheden er det opsprættede lig af en ork, som er blevet spændt ud i trærammen, og derefter er mavesækken blevet skåret op og indvoldene er væltet ud. I gætter på, at orken var i lige indtil da.*

Ved at skubbe stativet til side, kan man komme ind i grotten.

Grotten: *Der er en dæmpet lugt af røg og stegt kød, som kommer fra resterne af bålplads midt i grotten, som blander med en fugtig lugt af jord. Det meste af grottens gulv, og de nederste dele af væggene er bevoxet med store klynger af svampe, og flere steder rager svampene 20-30 centimeter frem. Svampene er lilla, hvide og røde, og de vokser sammen side om side. Grotten er næsten rundt, og i vest- og østvæggen er en udgang.*

Dette er goblin-territorium. En flok gobliner har forskanset sig dybere inde (lokation #16), og de bruger svampehulen både som foder og som forsvar, da andre væsner påvirkes af gassen, og svampenes ploppende lyder advarer dem. Den opsprættede ork er deres varsel om, at dette er goblin-territorium. En gang imellem sniger en goblin sig gennem området for at komme ud.

Svampene

Gulvet er tæt bevoxet med lilla, hvide og røde svampe. De udsender hallucinerende sporer, og de går i stykker med højlydte ploppende lyde, som alarmerer goblinerne (#16). Hvis man plukker eller ødelægger en svamp, plover den højlydt, og en sødlig duft spreder sig. Hvis man forsøger at bevæge sig gennem lokalet, skal man klare et Kollektivt Resistens (undvige) 10 for ikke at træde på en klynge svampe ved et uheld. Ødelægges en svamp, frigiver den en sødlig giftgas, der får folk til at hallucinere og gør dem paranoide. Alle inden for 4 meter skal klare et Resistens (viljestyrke) 10-tjek. Hvis det fejler, påvirkes de af gassen i 1t8+4 minutter, og klare man det, påvirkes man i 1t4+2 minutter – men uanset om man fejler eller ej, ved man ikke, at man er påvirket af den hallucinatoriske gas! Hallucinationerne får skyggerne til at blive levende, og man fyldes med paranoia. Konstant ser man skyggerne forvandle sig til dæmoner, som besætter væsner omkring en.

16) Katakomben

Forskansningen: Grottegangen ender i en barriere i træ og tømmer, som spærrer for videre adgang. Kan væltes med et styrketjek 14.

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

Kammeret er rent og pænt, som var det konstrueret for nyligt, og som ingen siden har sat sin fod herinde. Gulvet er rent og adskiller sig tydeligt fra det ellers så beskidte hulegulv. Rundt om sarkofagen er anbragt udskårne træpedestaler, og på hver af dem ligger gamle knogler, og på væggene hænger blussende fakler, og på gulvet brænder stearinlys skabt af ligfedt. En brun stank hænger i luften, og omkring pedestalerne flimrer luften af mental energi.

Der er **8 gobliner**. Goblinerne har indrettet stedet som helligdom. De prøver at vække alkymistens ånd igen, og de har talrige relikvier, som er forskellige dele af alkymistens mumificerede lig. Alle kan mærke en mental kraft omkring relikvierne, og i takt med at de samles, bliver kraften mere mærkbar. Sarkofagen er tom – den er blevet plyndret for længe siden, og alkymistens knogler spredt. Goblinerne er grebet af knoglernes psykiske energi, og deres håb er at samle alkymistens ånd og derefter sende ham til korrekt af sted til Dødsriget – og ifølge goblinernes traditioner er edderkopper dødens budbringere, fordi de har evnen til at vandre via deres spind mellem de levendes og de døde verden. Goblinerne er langsomt ved at lokke edderkopperne fra Leng til sig, så de kan hente alkymisten og bringe ham til Dødsriget.

Gobliners manøvrer: I løbet af kampen med goblinerne kan du lade dem udføre en manøvre, når goblinen har et succesfuldt angreb. Hver manøvre kan kun foretages en gang. Manøvrerne er til for at skabe mere drama i kampen. Hvis spillerne er hårdt pressede, skal de ikke bruges.

- Spidde fod – goblinen jager sylespids daggert gennem offers fod, så denne er fæstnet til jorden
- Klynge sig til våben – goblinen griber fat og bliver hængende (ikke på klinger og lignende) (*ulempe* på angreb; styrketjek for at bruge det)

Nicherne: Statuer bemalet af goblinerne i grelle farver og dekoreret med tøjstykker baseret på de billeder, som goblinerne får af at røre ved at deres relikvier. Bag en statue er en hemmelig dør, som goblinerne ikke har bemærket. Statuerne forestiller gamle vise mænd og kvinder.

Den skjulte dør: Befinder sig i bunden af nichen bag en stor statue. Inde fra salen bemærkes døren på et sansetjek 12; fra gangen ses den automatisk.

Alkymistens knogler: Goblinerne har indsamlet knogledele og opstillet på pedestaler udskåret i træ. Mentale energier flimrer omkring pedestalerne ved benstykkerne med rester af alkymisten med små minder fra hans fortid, som er samlet omkring knoglerne. På bagvæggen er tegnet en silhouet et menneske, og på det er angivet de knogler, man har fundet. Der mangler med al tydelighed kraniet (er i grotten #12) og brystkassen (er i gangene #17). For hvert relikvie, man besidder, øges risikoen for at man besættes af tanken om at genskabe alkymistens krop.

Alkymisten

Hvis alkymisten knogler samles, kan alkymisten **Ma Ald Web** atter samle sig. Han er ikke rigtig død, men via sine mentale kræfter og psykisk energi har han holdt sin bevidsthed i live og bundet dem til knoglerne, så i stedet for at være en udøde ånd, er en de mentale rester af et menneske med et magtfuld intellekt. Når han atter er bevidst, er hans mål at re-etablere gravkamrene, som han i tidernes morgen etablerede til at give ham selv og hans tjenere evigt liv.

Ma Ald Web ønsker ikke at blive overført Angartas grav og vil modarbejde forsøg på at flytte ham. Han vil dog være folk taknemmelig for at have samlet hans knogler og genskabt ham, så han tilbyder dem enten evigt liv som hans tjenere eller at de må forlade hans grav uskadte. Ma Ald Web vil gerne samles af goblinerne, men han har ingen intentioner om at følge den anden halvdel af deres plan og lade sig føre til Dødsriget.

17) Grottegangene

Luften står næsten stille i passagerne. En kvalm stank af rådne kød og død hænger i området. Loftet er skjult i mørket, og herfra hænger støvede tråde af gamle spindelvæv. Gangene er smalle, og de deler sig hele tiden i mindre gange. Gulvene er ujævne, løse stenbrokker blander sig med små dynger af gamle knogler – og så er der lige ud af øjenkrogen et kæmpestort stykke spindelvæv, som blaffer i en umærkelig vind, og da du kigger refter spindelvævet er det væk.

Grottegangenes skygger er hjemsted for en gruppe **Edderkopper fra Leng**. Edderkopperne fra Leng er langsomt ved at trænge gennem her i takt med at goblinerne påkalder dem. Ceremonierne åbner gradvist for porten til Leng, og edderkopperne kan komme langs deres fortryllede spind. Lige nu er edderkoppernes spind delvist nået frem til grotterne og er ved at forankre sig i dybe skygger, og snart kan edderkopperne trænge fysisk igennem,

men lige nu er det kun deres hviskende stemmer, man hører. De beder om, at man gennemfører ceremonier, så de lettere kan komme frem.

I skyggerne flagrer edderkoppespind, men de er der ikke, når man lader lyset falde på det. Kun ved bagvæggen er spindene koncentrerede nok til, at de ikke forsvinder i skæret fra lys. Her kan man trænge gennem væggen ind i næste grotte - eller man kan vælge at vandre langs spindet til en anden verden (til Leng plateauet). Når man er i mørket, kan man blive fanget i edderkoppernes spind, og man kan høre dem hviske – men ikke hvor der er lys. De er stadig ved at spinde stærke bånd nok til, at de kan nå helt frem. Hvis goblinerne får lov til at fortsætte deres ceremonier, trænger **1t3 edderkopper fra Leng** igennem barrieren.

I gangene kan man finde **brystkassen fra alkymisten**. Mellem brystkassens knogler er en sølvhalskæde med **to Vejrets tårer – Sommersolens stråler**.

Appendiks: Monstre

Gobliner

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

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

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.

Ogre

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

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

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

Kæmpeedderkop fra Leng

Edderkopper fra Leng er edderkopper på størrelse med en mindre hund. Fra deres skarpe tænder drypper mørkegrøn gift, og deres ben har lange, stride hår. De er intelligente, og de kan rejse via deres spind mellem de levende og de dødes verden. De holder til på det fjerne plateau Leng, som er halvvejs mellem liv og død. Deres primære opgave er at fragte fortabte sjæle til dødsriget, og de kommer, når gobliner, kobolder og andre humanoider påkalder dem.

- 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.

Rottegobliner

Rottegobliner er små, hæslige væsner. De er spinkle af bygning, knap 80cm høje, og dækket af en kort, strid, sort pels. Deres lange snuder ender i lange, sylespidse og betændte tænder, og deres øjne gløder et dragende rødt fyldt med ondskab. Deres poter eller hænder ender i krogede kløer, som de ofte kigger forundrende på i bålet's skær.

De er halvt rotter og halvt gobliner. De lærde fra Kilicien mener, at rottegobliner er rotter udsat for gobliners ondskab, som har forvandlet dem til disse hæslige væsner, mens Turicums troldfolk mener, at rottegobliner er rottefolk, der er blevet udsat for den særlige ondskab, der er i de dybeste grotter under jorden – og nogle mistænker dem for at have fremsat tesen, fordi de i deres dybeste kældre selv har fremavlet rottegobliner på den måde. Andre påstår, og det gælder for de fleste i Kejserriget, at rottegobliner er pestbefængte gobliner udstødt af deres stamme og muterede af sygdom. Rottegobliner er ofte at finde i grotter og huler, hvor dunkle kræfter gennemsyrrer stedet – steder befængt med ondskab, dødsrigets nærhed eller forbandede af fortidens grådighed. Om de opstår der, eller flokkes ved disse steder vil ingen erfarne eventyrere sige noget endeligt om.

Rottegobliner er sadistiske væsner, der griner af deres ofre med skingre, hæslige hvin, og de holder af at pine deres omgivelser. De hader sollys, men er dybt fascinerede af ild og flammer, som de ellers afskyr. Rottegobliner bærer ofte store kutter, når de skal udendørs for at undgå solens skær, og eventyrere beretter, at de har holdt dem stangen med fakler og kraftige flammer. Omvendt begejstres de af månens blege skær, og de har en forunderlig evne til at forsvinde i mørke og skygger.

Rottegobliner kan hypnotisere viljesvage væsner med deres store, sorte øjne, som rummer et sært rødt skær, og de kan på mystisk vis forsvinde ind i skygger og blive helt væk. Ifølge traditionen kan de forbande guld og skatte, så de bliver hjemstøgt af pestrotter.

Rottegobliner har en forkærlighed for at spise andre intelligensvæsner, som de mørner ved at drive til vanvid først, hvorefter de kapper hovederne af ofrene for at smovse i deres øjne og hjernemasse.

En af de besynderlige ting ved rottegobliner er deres bersærkerang. Under stressede situationer sker der det sære, at nogle rottegobliner undergår en bizar forvandling, og på få øjeblikke vokser voldsomt fra deres ringe størrelse og op til noget, der er langt større og bredere end et menneske. Udstyret med enorme klør og et vanvittigt blik i deres øjne, opsluges de af blodtørst og går amok knap nok skelnende venner fra fjender. Forvandlingen er permanent, og de monstrøse rottegobliner lever sjældent i lang tid, da de er grebet af blodtørst, og de stormer af sted i en konstant bersærkerang. Kun faldne fjender kan distrahere dem for en stund, når de stopper op for at vandalisere liget, og kun tilstedeværelsen af andre væsner holder dem fra at angribe andre rottegobliner.

Forvandlingen til amokløbende rottegoblin er en proces, som er frygtet af rottegoblinerne, da ingen af dem lyster at undergå forvandlingen og blive et blodtørstigt bæst, men de kan dog se den taktiske fordel i at deres rivaler forvandles, når fjender trænger sig på.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 14 (ild 9); Angreb: Våben+2 eller bid+3; Skade 1t6 eller 1t4+1

Hypnotisk blik: Hvis en rottegoblin forhandler med en person, kan rottegoblinen forsøge at bruge sit hypnotiske blik. Ofret skal klare et Resistens (viljestyrke) 10. Hvis ofret fejler, falder denne i en trance, som holder i 10 minutter, og ofret er i en drømmelignende tilstand uden at mærke at tiden går. Hvis ofret ruskes voldsomt eller tager skade, ophører trancen.

Forsvinde i skygger: Hvis man ikke holder øje med en rottegoblin et sted med skygger, kan de forsvinde ind i skyggerne og ud af syne. Når en rottegoblin er forsvundet ind i en skygge, er der ulempe på sansetjeks for at få øje på dem.

Svagthed – frygter sol og ild: Forsøg på at holde rottegobliner stangen og true dem til at holde sig tilbage gøres med *fordel*, hvis man kan true dem med levende ild eller direkte sollys.

Forbände guld: Rottegobliners had til solen, udtrykkes også i deres evne til at forbände guld, som er solens metal. En rottegoblin kan med sit friske blod nedkalde en forbandelse over guld, som dens blod falder på. Forbandet guld er fortryllet i en måned, og i den periode er der 30% risiko for, at guldet er forsvundet, når man skal anvende det til noget.

Blødtørstforvandlingen: Når rottegobliner er stressede, pressede eller i stærkt livstruende situationer, er der 30% risiko for at 1t4 af dem rammes af blødtørstforvandlingen. De ramte rottegobliner forvandles til enorme, blødtørstige monstre: Tærskel 12; Sår 3; Angreb: Klør+6; Skade 1t8+4.

Hver gang en blødtørstig rottegoblin fælder en fjende, er der 50% chance for at den distraheres af at lemlæste den faldne fjende, at den ikke angriber eller forfølger andre fjender i 1t6 runder, medmindre den er under angreb.

Svartedværg

Svartedværg er en dværgesamfundet, 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.

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

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 trænete i at afvæbne deres modstandere i nærkamp. På 19-20 på terningslaget, kan de afvæbne deres modstander og gøre samtidig med gøre normal skade.

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.

Tentakkelbæst

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

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

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

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

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

Alkymistinden Angarta

Angarta er en magtfuld vejrhæks og alkymist, en elsker og rival til Ma Ald Web, og hun er begravet i samme høj som ham, og i lighed med ham har hun gennem sin viljestyrke og via psykiske kræfter undgået døden. Hendes krop er forvandlet til is, og når hun mister grebet om sin krop og dør, tør den efterladende isblokke. Hendes hud er hvid som is, hendes hår ravnensort og hendes øjne isnende blå.

Angarta er tilstede som en psykisk kraft. Hun kommunikerer telepatisk med omgivelserne, som for deres indre blik ser et par glødende, isblå øjne. Når hun skal forsvare sig selv eller sin fysiske krop, manifesteres hun som et mentalt spøgelse, der giver et blegt billede af hende hængende stolt i luften over sin grav.

- Forsvar 17; Tærskel 12; Sår 8; Resistens 14 (Angarta er uden fast form); Morale 16
- Angartas frosne krop: Forsvar 10, Tærskel 4, Sår 2, Resistens 10.

Angreb: Angarta kan foretage tre forskellige mentale ting i runden (samtale tæller som en mental handling).

Telepatisk skrig – Angarta kan udsende et telepatisk skrig, som påvirker alle levende væsner inden for 10 meter. De rammes af intense smerter omkring ørerne, som begynder at bløde.

- Effekten modstås med et Resistens (viljestyrke) 8; hvis det er succesfuldt, tages kun 1t4 skade fra den mentale smerte, men fejler tjekket, koster det 1t8 skade, og ofret skal klare et Resistens (stamina) 8 eller være ude af stand til at foretage noget resten af runden (har ofret allerede ageret, sker der ikke noget).

Psykisk greb – Angarta kan overtage kontrollen med en arm eller ben inden for 10 meter og tvinge lemmet på klodset vis til at gøre forskellige ting.

- Hun overtager kontrollen i en runde, hvis ofret fejler et Resistens (viljestyrke) 12. Med kontrollen kan hun enten få ofret til at angribe en anden inden for rækkevidde (angrebet er med *ulempe*) eller hun kan vride lemmet af led (ofret tager 1t4 skade, og kan ikke bruge lemmet, indtil det er vredet på plads igen – det kræver førstehjælp 12, og første handling efterfølgende sker med *ulempe* på grund af smerter).

Mental labyrint – Angarta kan spærre sit offers sind inde i en mental labyrint på en modstander inden for 10 meter, og indtil offeret finder vej gennem labyrinten, er vedkommende set udefra i en slags coma, hvor der ingen bevidsthed er i kroppen. Angarta laver et mentalt angreb mod en modstander, som fanges i labyrinten, og indtil vedkommende undslipper, kan Angarta ikke lave yderligere labyrinter, og hun har en handling mindre til rådighed. Ofret finder sig selv fanget i en labyrint med glatte vægge, og et uendeligt univers fyldt med stjerner over sig (giv spilleren indledningsvis et indtryk af, at dennes karakter er blevet teleporteret et sted hen, men for de andre karakterer befinder vedkommende sig pludseligt i en coma tilstand).

- Karakteren skal finde vej gennem labyrinten. Det kræver enten et intelligens eller et visdom mod sværhedsgrad 10. Hvis det fejler, farer karakteren vild og ender tilbage ved startpunktet. Hvis det er succesfuldt, finder karakteren ud efter 1t3 runder. Når karakteren slipper ud, vender denne pludselig tilbage til sin krop. Hvis karakteren studerer nattehimlen over sig, optjener denne 100 eventyrpoint (kun opnås en gang), da karakteren instinktivt indser, at dette er nattehimlen, som den så ud for mindst 1000 år siden.

Åbne mindernes dør – Angarta kan tvinge et ubehageligt minde frem i en modstander inde for 5 meter af hende. Ofret kan mærke, hvordan hun rækker ind i sindet og åbner og lukker døre til minder, indtil hun rammer et smertefyldt minde, hvis dør hun tvinger op, så minderne fosser frem.

- Karakteren står mentalt lammet over minderne, der kommer frem. Karakteren kan modstå effekten med et Resistens (viljestyrke) 12. Hvis det fejler, er karakteren handlingslammet i 1t3 runder; karakteren har fordel på resistenstjekket, hvis spilleren fortæller de andre, hvad det er for et minde, der lamslår karakteren.

Livsdræn – Angarta kan dræne livskraften af et forsvarsløst offer inden for 15 meter – f.eks. en der er lammet af den mentale labyrint eller af mindernes dør – hvor hun trækker livskraft som en dis, der flyder ud af munder på ofret og forsvinder hen til Angartas statue eller hendes frosne lig.

- Ofret skal klare Resistens (stamina) 10; hvis det fejler, tager ofret 1t8 skade. Livskraften styrker Angarta, der heler et sår for hver 5 livspoint, hun dræner.

Alkymisten Ma Ald Web

Ma Ald Web er en magtfuld alkymist, der har snydt døden ved at leve videre gennem sin viljeskraft og psykiske styrke til trods for hans krops død. Han har i århundreder hvilet i sin grav i samme kældersystem, som hans elsker og rival, Angarta, og her har han fortsat sin eksistens som en mental kæmpe, der stadig var bundet til de skrøbelige rester af hans krop. Sådan er det stadig, mens fysiske legeme er blevet splittet ud over hele hulesystemet af eventyrere, der plyndrede hans grav, og med det forsvandt han. Gobliner har på det seneste samlet de fleste af knoglerne, og Ma Ald Web er ved at vende tilbage.

Ved scenariets begyndelse eksisterer Ma Ald Web kun som rester af mental energi forbundet til knogleresterne, og han kan manifestere lige akkurat nok energi til at få goblinerne til at tilbede ham. Hvis hans knogler samles, manifesteres han med nedenstående sæt evner.

Alkymisten Ma Ald Web

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

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

Mentalt piskesmæld+6, skade 1t6+4

Telekinetisk lås+8, skade: Ofret løftes op i luften og holdes i et mentalt greb. Vedkommende kan ikke foretage fysiske angreb eller bevægelser. Sværhedstjek 13 for at rive sig fri.

Livsdræn+4 (automatisk mod folk i telekinetisk lås), skade: Ofrets livskraft suges ud og forsvinder ind i sarkofagen, der mistes 2t4 livspoint automatisk hver runde, indtil ofret kan ryste sig fri af drænet (sværhed 12). Hvis ofret dræbes af dette angreb, opløses legemet helt og energien bruges til at holde Ma Ald Web og hans grav ved lige.

Psykisk jag: Ofret får 1t8+2 i skade hver gang denne foretager en fysisk eller magisk handling, som er rettet mod Ma Ald Web. Effekten kan rystes af med et Visdomstjek 13.

Hviskende stemme+6: Ma Ald Webs kasserede ideer og tanker indskyder forvirrende ord og sætninger i ofrets hoved. Ofret er forvirret (rul 1t6): 1-2 – ofret foretager sig ingenting; 3-4 ofret agerer med *ulempe*; 5 - ofret angriber en allieret; 6 - ofret lærer nogle af Ma Ald Webs hemmeligheder, men bliver en anelse gal (+1 intelligens, -1 visdom; permanent effekt).

Tankestorm: en næsten synlig hvirvelvind af løsrevne tankebilleder (3m i diameter). Hvirvelvinden forårsager voldsom mental smerte, og ofrene har *ulempe* på alle handlinger. Ofre kan efter effekten forsøge sig et intelligenstjek 15 for at fastholde nogle af tankebillederne i deres hukommelse. Tankebillederne er minder fra Ma Ald Webs tidsalder, og man kan påkalde sig disse minder tre gange for at "huske" noget fra perioden (*fordel* på intelligenstjek for at mindes ting; f.eks. bygninger, personer, skatte, magiske ting, legender etc.).

Ma Ald Webs svaghed: Ma Ald Webs eksistens er betinget af, at hans legeme stadig eksisterer. Ødelægges liget, blegner Ma Ald Webs mentale legeme efter 1t6 runder. Liget er skrøbeligt (Forsvar 10, Tærskel 4, Sår 2, Resistens 10).

Ådselsånden

Ådselsånden er levendegjort råddenskab. Den er sværmen af fluer, klumpen af maddiker, den vridende masse af orme, som kravler ude af rådnende ådsler, og dens eneste formål er at skabe mere råddenskab, så den kan vokse, sprede og udbrede sin pulserende masse af rådnende væsker, af muggent kød og af kvalmende stank, der sætter sig i næseborerne som en stinkende pestilens. Den er hadet til livet, glæden over døden efterladt til glemsel, der kan yngle i mørket og sprede fordærv.

Ådselsånden har to former. Den er en sværm af fluer, der taler med en summende stemme, og som inficerer sovendes drømme med løfter om undergang og fordærv, og den efterlader råddenskaben kim i sine ofre, som gror i dem som en muggen knude, og den kan besætte rådnende ådsler – og i scenariet har den det rådnende lig af en uglebjørn som værtskrop – som den kan tale og angribe sine omgivelser med.

- Sværmen af fluer – Forsvar 12; Tærskel 10; Sår 6*; Resistens 12 (uden fast form 16); Morale 16
- Den rådnende krop – Forsvar 10; Tærskel 8; Sår 4**; Resistens 12 (besat død krop 18); Morale 16, Angreb 2 lemmedask (uglebjørnskrop)+6; skade 1t10+2

*) se 'flueform'-evnen.

**) se 'besætte rådnende krop'-evnen

Særlige angreb og evner:

Flueform – Ådselsånden er i sin flueform vanskelig at angribe. Sværmen viger uden om hug og stik, som går langsomt gennem sværmen af fluer.

- Almindelige nærkamps- og afstandsangreb har ingen effekt på sværmen af fluer, men område angreb virker mod sværmen – et skjoldbask gør 1t4 skade, en fakkel gør 1t6 skade; spilleder må vurdere skaden af andre områdeangreb.

Ådselsstank – ådselsånden kan udsende en kvalmende stank af råddenskab, som gør levende væsner syge.

- Alle levende væsner inden for 5 meter af ådselsånden skal klare Resistens (stamina) 6 eller få kvalme, falde på knæ og kaste op resten af runden, og der er 50% risiko for at effekten fortsætter den følgende runde. Modstandere, der endnu ikke har ageret, mister deres handlinger denne runde.

Summende stemme – ådselsånden har en hypnotisk, mareridtsstemme med sin summende stemme. Når ådselsånden taler, kan den samtidig med forsøge at manipulere sine ofre med sin summende stemme.

- Modstandere inden for 5 meter skal klare et Resistens (viljestyrke) 10. Hvis det fejler, falder de i en mild trance, som gør at de ubevidst udsætter deres handlinger en runde (til samme initiativ-resultat), mens de stirrer på ådselsånden, som kan fortsætte med at agere. Hver gang samme dag en modstander, er blevet udsat for effekten, får modstanderen en +2 bonus til at modstå effekten.

Indhylde i sværm – ådselsånden kan i sin flue-form sværme omkring et offer, indhylde dem og forsøge at inficere med råddenskab.

- Modstanderen omhyldes og skal klare Resistens (stamina) 10 eller fluer trænger ind (masker, åndeværn og lignende giver *fordel* på tjekket). Ofret tager 1t10 skade og yderligere +4, hvis ofret har fysiske sår. Hvis det dræber ofret, kan ånden straks besætte liget, som begynder at rådne.

Besætte rådnende krop – ådselsånden kan besætte en rådnende krop.

- Det kræver at ånden i sin flueform sværmer ind i et rådnende legeme, og den foretager ingen andre angreb den runde. I den runde, hvor flueånden besætter kroppen, tager kroppen kun halv skade fra angreb, da kroppen er halvvejs mellem at være et rådnende lig og et besat legeme. Ådselsånden kan besætte en krop, som den tidligere har haft besat (den kan således vende tilbage til uglebjørnens lig, hvis den bliver fordrevet, så længe kroppen ikke er helt ødelagt).
- Den rådnende krop er en død krop, og den påvirkes ikke af effekter, som kun virker mod levende væsner (sygdom, træthed, gift etc.).

- Hvis den rådnende krop 'dræbes', fordrives ådselsånden fra sin værtskrop, og den vender tilbage til sin flueform. Tabet af kroppen koster flueformen et sår, og det er muligt at dræbe ådselsånden ved gentagne gange at ødelægge den krop, som den besætter.

Den rådnende krop – ådselsånden, når den besætter en rådnende krop, styrer kroppen som en marionetdukke, der svajer omkring på mareridtsmaner, mens pus og væsker drypper ildelugtende fra mugne sår fyldt med betændelse. Den rådnende krop er konstant ved at falde fri hinanden, rådnende kød drypper slasket af knoglerne, og hver gang der går hul på noget kroppen, myldrer det ud med fluer.

Den rådnende krop er 'blød' at slå i, og hvert angreb stikker ofte dybere end angriberen havde intenderet, og når man jager sit våben i kroppen, er der sjældent nogen rigtig modstand, i stedet jager man våben og arm igennem.

- Succesfulde angreb, der gør 5 eller mere i skade, løber gennem den rådnende krop, og modstanderen ramler ind i råddenskab, og vedkommende kan enten tabe sit våben for at komme fri, eller forsøge et Resistens(stamina) 14 – hvis det fejler, tæller modstanderen som ramt af effekten *ådselsstank*.

Svagheder:

Rensende ild – ild renser råddenskab bort, og et forkullet lig kan ikke besættes af ådselsånden, ligesom ting den har inficeret eller sat sit spor på, kan renses med ild. Flammer er effektive angreb mod fluesværmen og flammer fra bål kan svækk ånden. Ådselsånden hader og frygter ild.

Sæbe – sæbevand ødelægger åndens indflydelse. Folk badet i sæbevand har fordel på deres resistenstjeks mod åndens indflydelse, og en spand sæbevand kastet på ådselsånden gør 1t8 skade.

Kan sultes bort – ådselsånden har brug for råddenskab for at overleve. Uden rådnende legemer at inficere dør ånden af sult. Hver anden dag ånden ikke har noget at fortære, mister den et sår, indtil den ophører med at eksistere.

Appendiks: Magiske skatte

Spaltepil

Spaltepile er fortryllede pile skabt af skovens jægere til bedre at nedlægge deres bytte. Pilene er lavet af bøjeligt grønt ved, og pilehovedet i sten har to spidser. Spaltepile er fortryllede, så de spalter sig i to, når de affyres, og de to pile kan bruges til at ramme to fjender eller til at lave et mere dødbringende pileskud mod en fjende.

Spalte: Når pilen affyres, spalter den i to. Man kan enten forsøge at ramme to fjender, som står umiddelbart ved siden af hinanden, eller man kan forsøge at ramme samme modstander to gange. Pilene gør 1t6 skade.

- Affyret mod to forskellige fjender, rulles et angreb for hver fjende. Træffere gør normal skade.
- Affyret mod samme fjende, rulles et angreb for fjenden. Hvis angrebet rammet, gør angrebet +2 skade.

Træfsikker: Hvis man ruller en *ekstrem succes* med en spaltepil, kan man vælge effekten *Træfsikker*. Effekten *træfsikker* gør, at hvis man spaltede pilen for at ramme to modstandere, så rammer den anden pil automatisk, men man ruller stadig et angrebsrul for den anden pil for at se, om man kan opnå en ekstrem succes (og alle andre rullede resultater end ekstrem succes ignoreres, da pilen automatisk ramte).

Hver pil kan kun anvendes en gang. Derefter går pilen i stykker, og dens trolddom er tabt.

Listepulver

Listepulver er et tykt, hvidt pulver, der minder om pudder. Listepulver har en sær evne til at absorbere lyde, når det berøres. Kaster man det ud på jorden og træder på det, laver ens fodtrin ingen lyde. Smøres det på knirkende hængsler, laver de ingen lyde, når døren åbnes. En dose listepulver er nok til at smøre en dør, låge eller port, eller det er nok til at drysse ud på en fem meter lang, smal sti. Folk, der lister af sted på listepulveret, har *fordel* på at liste lydløst.

Blodtårer

Blodtårer stammer fra grædende statuer og ansigtsmasker, men ingen ved, hvorfor de græder, og hvor tårerne stammer fra. De siver langsomt fra øjenhulerne værende ofte måneder eller år om at falde. Tårerne er meget eftertragtede af troldfolk, som gerne høster dem, da de styrker deres trolddom. Blodtårer er en klæg, harpikslignende masse, som er knaldrød, og som glimter let gyldent, når man lyser på det.

Hvis troldfolk indtager en blodtårer lige inden de bruger en trylleformular (og det skal være en formular, ikke en magisk færdighed), får de *fordel* på formularen magiske angreb – hvis formularen ikke rummer noget magisk angreb, er der ingen fordel. Hvis troldfolk indtager mere end en blodtåre på en dag, skal de for den ekstra tage, klare et resistens (viljestyrke) 8. Hvis tjekket fejler, bliver de begejstrede for smagen af trolddomskraft i blodtåren, at de straks sluger en ekstra blodtåre. Den ekstra blodtåre har ingen yderligere effekt, men den smager godt.

Vejrets tårer – Sommersolens stråler

Da perlen splintrer bades hele området i det hede skær fra sommersolen. Alle ondskabens mørke tjenere og nattens monstre blændes af sollyset. Lav et magisk angreb+4 mod væsnerne, hvis de er inden for 5m af perlen. Væsner ramt af sollyset har *ulempe* på deres næste angreb (foruden solens effekt på dem), og parlay-tjeks på at true dem til flugt og retræte har *fordel* mod dem, hvis foretaget denne eller næste runde.

Åndedrag på flaske – Frøernes drag

En lille flaske af blød, grøn sten, der giver et indtryk af, at flasken er fugtig. En næsten grønlig luft står ud fra flasken, og den afslører, om en væske er forgiftet.

Hælder man åndedraget fra en frø ned over en giftig substans, forvandles åndedraget til en grøn dis, der driver bort. Tætheden af den grønne dis afslører om giften er øjeblikkeligt dødelig, skadelig eller om giften har en anden effekt (som f.eks. søvn). Hver gang åndedraget i flasken anvendes, skal man foretage et behændighedstjek 7 for at fange åndedraget igen. Hvis det fejler, underslipper draget, og flasken kan ikke længere bruges.

Flammetunge – dragedræberklingen

Det fortryllede sværd flammetunge er kulsort, lunt at røre ved, og dets klinge bølger som en flammetunge.

Sværdet har ikke noget skæfte, når man finder det, og ifølge legenden er det op til sværdets nye ejer at give det et håndtog, som ejeren kan bruge til at føre sværdet med.

Flammetunge er drevet af sin egen intelligens, som det siges stammer fra den første drage, som sværdet besejrede, og i blodet fra dragen, fik det sin egen bevidsthed. Andre påstår, at det er en drages ånd, som bæres i klingen - men uanset sværdets intelligens, er sværdet tydeligvis smedet af dværge.

Flammetunges håndtag: Når en ny ejer overtager Flammetunge, kræver sværdet et nyt skæfte, og har sværdet et skæfte, går det nu i stykker. Indtil Flammetunge får et nyt skæfte, vil brugeren tage 1t4 skade efter hver kamp for skaderne på sin hånd fra at holde Flammetunge direkte i hånden. Skæftets udformning kommer til at være bestemmende for forholdet mellem Flammetunge og sværdets bærer – spilleren skal notere, hvordan skæftet ser ud.

Dragebane: Flammetunge giver +2 angreb og +2 skade mod drager og lindorme. Hver gang Flammetunge sårer et væsen med drageblod i årerne, drypper blod fra sværdet.

Dansende klinge: Hvis Flammetunges bærer falder i kamp, kan Flammetunge vælge at kæmpe videre på vegne af sin bærer - spilleren laver et karismatjek 8, når spillerens karakter falder; hvis det er succesfuldt: Flammetunge bruger sin trolddomskraft til at holde bærerens krop oppe, og Flammetunge kæmper videre. Hver runde angriber Flammetunge sine fjender, indtil den ene eller den anden side i kampen er besejret (hvis Flammetunge er alene tilbage, er Flammetunges side besejret) eller indtil Flammetunges bærers krop er destrueret eller hakket i småstykker. Mens Flammetunge danser, udspringer der sorte flammer fra klingens.

Ekstrem succes (20): Ved ekstrem succes kan effekten ”**Dyb flænge**” vælges. Ved Dyb flænge mister ofret 1 sår i stedet for skade, og flængen skaber et hul i modstanderens forsvar, som kan udnyttes. Hvis flængen rammes på efterfølgende (angreb mod ofrets forsvar med -4 straf), har ofret en tærskel, der er 4 point lavere. Når Flammetunge laver en dyb flænge, springer blodige flammer fra klingens.

Dværgeven: Hvis Flammetunge nogensinde bruges i en forbrydelse mod dværge, vil sværdet ikke lade sin bærer bruge dets kræfter, og det vrider sig i bærerens hænder givende *ulempe* på angreb.

Dragende: Flammetunge drager sin bærer til at snakke med sig. Når Flammetunges bærer er alene med klingens, og stilhed ikke er strengt nødvendigt, falder bæreren i snak med klingens, selvom det for andre lyder som om bæreren taler med sig selv. Bæreren skal klare et Resistens (viljestyrke) 5 for ikke at ubemærket at falde i snak med klingens.

