

Hævn i Orkfæstningen



Orker er begyndt at

strejfe omkring igen i stadig større bander, og de plyndrer områder, som folk ellers troede var sikre mod deres overfald. Man har fundet rester af karavaner, hvor orkerne har sprættet de rejsende op og hængt deres hud til tørre, som en hæder til deres nye høvding. Folket er i oprør og frygter for en ny opslidende krig med orkerne - og for at undgå det har man lagt en plan om at snige sig ind i fæstningen og gøre en ende på orkhøvdingen og den hævntørst, som orkhøvdingen indgyder sine tropper med.

Et scenarie til Hinterlandet 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 udforsket 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 hjemstødt af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underlægge 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, sæere 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 rygtes det, at en gammel stenfæstning er hjemsted for bander af orker og trolde. Stedet skal derfor udforskes, kortlægges og undersøges, og så skal eventuelle orker og trolde fordrives fra stedet. De udgør en trussel mod Kejserriget og mod fredelige rejsende. Jeres løn for opgaven er 25 gulddukater til hver, der vender levende hjem, samt retten til at plyndre ruinen.

Ruinen er tre dagsrejser herfra i et område af ødemarken kaldet skovlandet kendt for sine dybe og mystiske skove.

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 sæere 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 smedesvend fortæller, at hun har hørt, at orkerne er mere på krigsstien end normalt, og det tyder på, at de har en ny magtfuld leder, som kan holde dem samlet. Sådan har det ikke været i flere år, og den nye leder må være en mægtig kriger.
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. Rejsende fortæller, at han hørt, at der en heks ude i ødemarken, som sælger trylledrikke, hvis man er respektfuld over hende.
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 havde det ikke været for orkernes seneste plyndringer, ville der være færre røvere i ødemarken. Lucinius' eventyrere har sendt flere røverhøvdinge på flugt.
4	På markedspladsen overhøres en flok eventyrere snakke om, hvordan de på en færd gennem skovene rendte ind i en slyngel, som i ly af mørket stjal al deres mad med en hånlig latter, og de var ikke i stand til at hindre det.
5	I krostuen overhøres en uhyggelig historie om en flok eventyrere, der på en ekspedition ud i skovene blev overfaldet af orkerne, som hakkede dem alle i småstykker og satte deres hoveder på stager, mens de overlevende blev sprættet op levende som ofringer til mørke kræfter, mens orkerne drak deres blod.
6	Nede hos rebslagerne går snakken lystigt, og de flittige rebslagere skiftes til at overgå hinanden med historier, som de har hørt fra eventyrere. Blandt andet lyder det, at orkerne i skovene har en gammel borg, de holder til i, og den er til at genkende, fordi de sprætter deres ofre op og hænger dem på borgmurenes ydersider til en skræk og advarsel for alle.

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: 75 point for hvert kortlagt rum. For fælder, mysterier og undere oplevet erhverves yderligere følgende eventyrpoint:

- **Meta:** Indse af høvding Skarthug ikke findes – 100 eventyrpoint
- **Fælde:** Rum #9 – giftpile 100/200 eventyrpoint
- **Fælde:** Rum #26 – faldgitter 50/150 eventyrpoint
- **Fælde:** Rum #33 – giftnål 100/200 eventyrpoint
- **Fælde:** Rum #33 – skrammelalarm 50/100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Rum #6 Det dybe kammer – 100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Rum #35 Levnet fra en anden tid – 100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Rum #23 Sauskas slanger – 50 eventyrpoint

- **Mysterium:** Rum #21 Hellig aura – 100 eventyrpoint
- **Mysterium:** Rum #34 Statuerne – 50 eventyrpoint pr statue
- **Mysterium:** Rum #34 Jernkistens kraftfelt – 50 eventyrpoint
- **Mysterium:** Opleve effekten af rottesyge – 100 eventyrpoint
- **Under:** Rum #36 Levnet fra en anden tid – 100 eventyrpoint
- **Under:** Rum #29 Fatamorgana – 100 eventyrpoint
- **Under:** Rum #29 At samle nøglen op – 50 eventyrpoint

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.

Orkfæstningen på højen

Orkernes fæstning ligger på en stor jordbanke, som er groet til med græs, lave tornebuske og ukrudt. Stier er trampet i græsset, og stierne fører op til stenfæstningen på højen. På lang afstand kan man se stenfæstningen og tårnet, som begge rager op i det halvt åbne landskab. Omkring fæstningen kan man også se pæle banket i jorden, og omkring dem svæver sorte fugle. På hver pæl er anbragt det afhuggede hoved af en af orkernes fjender opsat som advarsel. De afhuggede hoveders kroppe er hængt op på ydersiden af den grå stenfæstning, som et rådende, ildelugtende værn.

Selve stenfæstningen og stentårnet er bygget op af store, grove grå sten. Det er hverken mennesker eller dværges håndværk, men derimod orker og goblinernes bygninger. Der er meget lidt liv at se omkring jordbanken, men overvåger man området i et stykke tid, kan man se orkpatruljer ankomme eller forlade fæstningen, eller man kan se fæstningen modtage gæster i form af svartedværge og andre onde væsner, som kommer for at handle med orkerne. Ved tårnet er der intet liv.

Bevæger man sig rundt om jordbanken eller undersøger den nærmere, kan man på sydsiden gemt mellem lave træer se en indgang i siden af banken, som fører ind i et koldt mørke. På østsiden kan man finde en tilsvarende skjult eller rettere overset indgang.

Udgange

Hulesystem har flere udgange. Fæstningen og ruintårnet har deres egne udgange, og der er yderligere to udgange i selve bakken. En ved grotterne i syd og en nordøst for fæstningen.

Folk omkring fæstningen

Inde i fæstningen er høvding Skarhug og dennes orktropper. Der er omkring 60-80 orker, men mange er ude i dagtimerne for at jage eller røve – og på den måde holdes de distraheret. Hver aften ved skumring samles de ved brønden i bordgården for at drikke af vandet og gøre ofre. Eventyrerne kan splitte orkerne ved at eliminere deres ledere – Skarhug og dennes løjtnanter.

Skjult i ruintårnet er Korya og hans folk. De er i gang med at udforske kældrene, men de er kun lige gået i gang, og de frygter orkerne, som de skjuler sig for. Eventyrerne kan alliere sig med Korya og dennes folk.

I de underjordiske gange kan møde andre væsner, som har overlevet tidens tand eller for nyligt har fundet vej hertil.

- **Af sydindgangen** i højens side gemt blandt træer kommer man ind i rottehulerne, hvor man kan møde heksen Lubich, der sælger trylledrikke, hvis man er flink.
- **Af østindgangen** i højsens side skjult blandt buske og krat finder man en flok røvere anført af røverhøvdingen Janusch og af alkymisten Conon. Forholdet mellem de er anstrengt, og man kan spille dem ud imod hinanden, og bruge dem imod orkerne.

Eventyrersken Claudiana Empta (se monster appendikset for baggrund og stats) er en birolle, som kan indsættes et sted i hulerne, hvor der er plads til lidt ekstra, eller hvis spillerne har brug for assistance, fordi de er kommet galt af sted. Claudiana Empta er kommet til fæstningen for at få hævn over høvding Skarhugs

plyndrende orker, og hun kender ikke stedet på forhånd, men hun er gået i gang med at udforske, og hun allierer sig gerne med heltene. Indsæt Claudiana Empta et sted, hvor hun kan dukke op og være en god hjælp for eventyrerne.

Ruintårn #1-3

Over jorden består bygningen af et lavt, rundt tårn på tre etager og en sidebygning. Det er vejrbidte bygninger i grå sten omgivet af højt, vildtvoksende græs. Bygningen har en dør i tårnet. Vinduer er kun i tårnets to øverste etager, og toppen af tårnet er et flat tag med . Taget på sidebygningen er tegl.

- **Døren:** Lytte 8; dirke lås 10; tvinge op 16
- **Murene:** Klatre-tjek 10 (*fordel* med reb); hvis et tjek fejler med mindre end 4, støjer man og alarmerer folk i bygningen, fejler det med 4 eller mere, falder man støjende for 1t6 skade.
- **Lokalerne:** Oliekerter lyser lokalerne op; vinduerne er lukket til med lærred

Tårnets beboere

Ruinbygningen er for nyligt blevet taget i brug af Koryas folk, som har planer om at udforske og plyndre kældrene, mens de undgår orkerne i fæstningens opmærksomhed. De sniger sig kun en ind og ud om natten og bruger kun begrænset med lys, så det ikke ses udefra. Foreløbigt er det ret begrænset, hvad de har fået udforsket, da de ikke tør gå for hurtigt frem.

Korya og hans folk er sønner og døtre af Uigthar, og de er alle lavstammede og omtrent 80 centimeter høje. Sønner og døtre af Uigthar er jordbrune i løden, og deres strittende hår, som altid formår at stikke ud fra hjelme og huer, er hvidt, gråt eller kulsort - og det meste af hovedet er dækket af omfangsrige hjelme og huer. Deres øjne er gamle, og bag deres blik hviler den gamle verdens visdom. Mange af dem har store næser, der fylder det meste af ansigtet og rager langt frem, deres ører er brede og pyntet med vedhæng, der hænger og dingler som små lodder.

Korya og hans folk er udsendt af Den udødelige regent, som de er ude og finde gaver til. De samler ragelse og skatte - begge dele er det samme for dem - og deres intentioner er at bringe gaverne til Den udødelige regents kongssale, hvor de forærer gaverne til Den udødelige regent og modtager velsignelser som tak. Den udødelige regent har hersket over Koryas og hans folk siden tidernes morgen, og Den udødelige regent er altid til stede i ånden hos sønnerne og døtrene af Uigthar.

De udsendte sønner og døtre af Uigthar er draget af sted for at plyndre orkernes forladte fæstning, da de opdagede, at orker samledes ved en del af fæstningen, men tårnet holdt de sig fra, og her var hulerne endnu urørte. Koryas tog den dristige beslutning at snige sig ind i tårnet og derfra udforske stedet og stikke af med dets skatte (inklusiv ragelse), inden orkerne opdagede noget. Imidlertid gemmer der sig ting i hulerne, som har forskrækket Korya og hans folk, så udforskningen går langsomt, og de er forsigtige med ikke at blive set på overfladen.

Uigthars sønner og døtre kan dog se en fordel i at samarbejde med heltene om at udforske hulerne, hvis de kan få deres andel af alle de skatte, man finder i hulerne - og for Den udødelige regents undersætter gælder det både værdier og ragelse.

Oplysninger

- De sydlige gange er hjemsøgte. Om natten kommer spøgelser og stjæler fra dem, og der er underlige lugte og sære lyde fra dybere inde i hulerne (de kan høre heksen brygge, og de plages af madtyven Jarmring).
- I de sydlige huler har de fundet nogle rum, som de skal have udforsket nærmere, men rummene lader til at være hjemsøgte, så det skal ske forsigtigt.
- I de nordlige huler har de fundet nogle rum fyldt med skatte (affaldsrummet #19), som de er i gang med at tømme og udforske (rum #18). Går man dybere ned, skal man være varsom, for dele af hulerne er hjemsøgte og farlige – når man kommer til 'den hvide dør' (rum #21), så går mod venstre i stedet (til rum #29) i stedet for at fortsætte fremad.
- Fæstningen overfor er hjemsted for de fæle orker. Der ankommer flere og flere hverdag, men de bliver holdt samlet omkring fæstningen, undtagen når de skal ud og røve. Hver dag ved skumring samles de omkring brønden. De får ofte besøg af våbenhandlere. Orkerne ved ikke, at vi er herovre.

Ruintårn #1 – tårnet

I tårnet er højt til loftet. Der er ingen mellemliggende etager, men i stedet strækker kammeret hele vejen op til tårnets top. Oliekerter anbragt på stenhylder oplyser lokalet og afslører to stentrapper og tre døre. Den ene trape fører ned under jorden, mens den anden snor sig rundt langs tårnets mur snor og fører hele vejen op til tårnets tag. Fra små vinduer i tårnets øvre etager siver en anelse lys ind, men det meste holdes ude af lærred. Midt i lokalet er et stort træbord.

Kældertrappen fører til lokale #14. På bordet er et kort over hulerne med den del, som Koryas folk har fået udforsket. Ved væggen står tre tønder med vand, og ved siden af dem er en dragkiste med fyldt med polerede metaldele, stumper og stykker fra fakkelholdere til seletøj til stumper af beslag, bestik, rustninger og våben – som Koryas folk betragter som værdifulde skatte.

Bemærk, rummet er under observation af Koryas og hans folk i rum #2.

Ruintårn #2 – brændeskuret

Rummet er oplyst af nogle oliekerter, som står på en træbænk. Stenvæggene beklædt med skind for at dække småhuller ide misvedligeholdte vægge, og gulvet er tilsvarende dækket af halm og klæde, der udgør det for sengelejer. Kammeret har en lugter indelukket og ubehageligt.

Herinde befinder **Korya** sig sammen med **4 af hans folk**. Herfra holder de øje med tårnets hovedkammer for at vurdere, hvem der måtte snige sig ind i tårnet. Hvis det ikke er orker eller andre farlige væsner, vil de tage forsigtig kontakt til dem.

Ruintårn #3 – opholdskammeret

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

En skjult lem i gulvet fører ned til orkernes tunneller under jorden. Lemmen er gemt under nogle slidte skind, som bruges som gulvtæppe. Skind og snavs gør det vanskeligt at se nedgangen (visdomstjek 10; lad folk lave et tjek for om de bemærker hulrummet under fødderne, når de går gennem lokalet; fjernes tæpperne ses lemmen automatisk). Nedgangen fører til korridoren mod lokale #18.

Fæstning #1-7

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

På ydersiden af murene hænger hovedløse ofre for orkerne. De rådnende kroppe får luften til at smage ilde. I området omkring fæstningen langs stierne, der fører op til indgangen, møder man pæle med afhuggede hoveder.

Cirka en gang i timen ankommer eller forlader en patrulje på 7-12 orker fæstningen. De hjembringer bytte, som de har nedlagt, og som de tager til gårdspladsen for at slagte.

Beboerne i fæstningen

Fæstningen er hjemsted for høvding Skarthugs orker. Orkerne bor tæt inde i fæstningen, hvor de styres med hård hånd af Skarthug og dennes udvalgte løjtnanter. Stadig flere orker slutter sig til den voksende hær, og fortsætter det, kan orkerne udgøre en alvorlig trussel mod Kejserrigets grænseegne. Fæstningen besøges fra tid til anden af våbenhandlende svartedværge og af goblin slavehandlere, der sælger orkernes fanger til Ashkelon.

Høvding Skarthug ses aldrig uden for sine kamre, da orken er forbandet af en menneske-troldfolk, og i stedet udstikker orken sine ordrer til sine udvalgte løjtnanter. Hver aften ved skumringstid samles orkerne ved brønden i fæstningens gård for at drikke af 'hadets brønd', da vandet i brønden er fortryllet og styrker deres had og kampevner. Når orkerne har plyndringsgods med hjem, ofrer de det til brønden, som tak for dens styrkende vande, men hver gang lyder murren i krogene, da orkerne selv gerne vil beholde plyndringsgodset.

Orkerne i fæstningen er indkvarteret under trange forhold, og høvding Skarthug gør det med vilje for at fastholde kontrollen med orkerne. Orkerne er ikke klar over, at der er et netværk af tunneller under fæstningen.

Hemmeligheden bag fæstningen: Høvding Skarthug findes ikke. I kammeret er et træstillads dækket af skind og pelse, som forestiller en lyssky orkhøvding. Inde fra stilladset taler alkymisten Conon ud til orkerne og med sin trolddomsstemme manipuleres orkerne. Orkerne beordres til at drikke af 'hadets brønd', som er en trylledrik, som er i bunden af brønden i fæstningens gård, og trylledrikken svækker orkernes vilje, så de lyder deres falske leders ordre. Orkerne ofrer deres plyndringsgods ned i brønden, og nede i brønden er en bande røvere anført af **alkymisten Conon** og **røverhøvdingen Janusch**, som indsamler skattene og opstiller trylledrikken.

Fæstning #1 – Gårdspladsen

Gårdspladsen er en hårdt trampet lerplads. På gårdspladsen er en brønd og to mindre bygninger samt hovedbygningen.

Gårdspladsen: Ved døren til hovedbygningen er lænket **4 orkernes jagthunde**, som er sat til at vogte indgangen – og de behandles hårdhændet af orkerne. I et område er en blodig slagtebænk, og ved den er stativer med tørret bytte, som orkerne har slagtet. **3 orker** er i gang med at skære kød til eller slagte bytte.

Pladsen er desuden under opsyn af **3 orker**, som cirka en gang i timen udskiftes med andre orker fra hovedbygningen. For at komme ind sparker de til hundene.

Brønden: Den nederste del af brønden er dækket af et lag vand, der skaber en illusion af, at brønden er en almindelig brønd. I virkeligheden er der en sidetunnel nede ved vandets overflade, og selve vandet er kun en ½ meter dybt. Der er til gengæld otte meter ned til vandoverfladen.

Ved skumring: At drikke fra brønden

Når det er ved at blive mørkt, samles orkerne på gårdspladsen. Patruljerne ude i ødemarken vender tilbage, og snart er der 60-80 orker klempt sammen på den lille plads. De flokkes først om køkkenet, og mens de spiser, råber Skarthugs løjtnanter instrukser til dem. Efterfølgende samles de ved brønden, og først kaster de ofre i brønden, hvis de har noget plyndringsgods, og derefter sænkes gryder og spande ned for at hente 'hadets drik' op, som de alle drikker. Derefter vender orkerne tilbage til deres opgaver – nogle går til sovesalene, andre går ud på nye patruljer i ødemarken.

Fæstning #2 – Stalden

I staldbygningen har orkerne opstaldet **tre kæmpe vildsvin**, de bruger som ridedyr. De enorme vildsvin fnyser og er fjendtlige – og orkerne behandler dem hårdhændet for at få dem til at adlyde sig.

Fæstning #3 – Køkken

Oprindeligt en lagerbygning men nu ombygget til køkken. Over lave bål fyldt med gløder tilbereder orker det bytte, som bliver slagtet på gårdspladsen. I køkkenet arbejder **4 orker** med at stege og tilberede mad.

Når det er spisetid, flokkes orkernes omkring køkkenet, og der udbryder ofte slagsmål mellem dem, mens de tilkæmper sig dagens mad.

Fæstning #4 – Passagen

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

Hvis alarmen ikke har lydt, anråber orkerne rejseselskabet med deres grove stemmer, og forlanger at få at vide, hvem de er. Hvis alarmen har lydt, råber orkerne op og advarer om, at indtrængerne er her.

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

Fæstning #5 – Sovesal

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

Sovesalen er for høvding Skarthugs orker. Der er 40 senge i lokalet. Der er **4 orker** i rummet, der er i gang med at sove en rus ud – de vågner langsomt.

Fæstning #6 – Sovesal

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

Sovesalen er for høvding Skarthugs orker. Der er 40 senge i lokalet. Der er **5 orker** i rummet. Hvis alarmen ikke har lydt, sover orkerne. Hvis alarmen har lydt, sover de rævesøvn og er klar til at kaste sig over indtrængere.

Fæstning #7 – Stabssal

Et stort langbord i blankpoleret træ står i midten af salen. På begge sider af bordet er slidte stole, og på bordet står vinbægre i sølv og vinflasker. Væggene er beklædt med vægtæpper og skind. For enden af bordet er en tronstol draperet med skind og dyre klæder. På tronstolen sidder en ork iført en tung rustning med en stor hjem udstyret med ansigtsmaske, og over rustningen og hjelmen er en stor vildsvinekappe med en dyb hætte, og oven på hættens er vildsvinets udstoppede hoved, som stirrer på jer med blanke, gule øjne og et gab fyldt med blodråde hugtænder.

Høvding Skarthug opholder sig altid i denne sal – faktisk sidder han altid på tronstolen, og hvis man undersøger tronstolen nærmere, kan man finde en skjult låge på bagsiden af tronstolen, som fører ind i tronstolen og rustningen på tronstolen. Selve rustningen er tom på nær det mumificerede hoved af en ork anbragt på en pind, som sidder oppe i hjelmen skjult bag ansigtspladen inde i den dybe hætte under vildsvinehovedet.

På langbordet er 8 sølvbægre (3 guld stykket) og fire flasker vin samt flere tomme flasker.

Under gulvet under langbordet er løse gulvbrædder, og under dem er en solid trækiste med en stor **hængelås** (lås 10; bryde op 16), som indeholder 900 sølvstykker, 20 guldstykker, **tre flasker helbredende drikke**, en **lusket mønt**, og en flaske **Vinterolie**. Kisten har ligget skjult her i årevis, og ingen ved at den er her.

Væggene er beklædt med tunge skind og vægtæpper hele vejen rundt. Der er i alt 6 vægtæpper (20 sølv stykket) og 12 skind (5 sølv stykket), men de er tunge og klodsede at slæbe på (man er *tungt lastet*, hvis man samler dem op – *ulempe* på fysiske handlinger).

Skarthugs rustning er en pladerustning, som ikke er komplet (giver 1 dårlige forsvarsbonus, kan repareres i en veludrustet smedje for 30 guld).

Skarthugs møde

Lige nu udspiller sig et møde mellem høvding Skarthug og hans løjtnanter. Lytter man ved døren, kan man høre orkløjtnanternes grove stemmer og en gravrøst, som er Skarthugs stemme, der får det til at løbe koldt

ned af ryggen på den lytter. Skarhug beordrer orkerne til at være rede til at marchere ind den ynkelige fæstning, der vogter Kejserrigets grænse – og inden da skal de samles ved brønden for at drikke af vandet, og så skal de ud i patruljer og røve.

Der er **fire orkløjtninger** i lokalet, og inde i Skarhug skjuler **alkymisten Conon** sig. Han har **to flasker usynlighedsdrik** på sig, som han bruger til at snige sig ud med, hvis der går noget galt. Normalt forlader han lokalet, når alle orkerne er samlet i borggården for at drikke af brønden. De er der så distraherede af den fortryllede drik og løjtnanternes ordrer, at de ikke ser ham snige sig ud af fæstningen og hen til røvernes indgang.

Rottehulerne (Kælder #1-8)

Disse huler er rå klippehuler vokset ud af klippernes rødder, og de stikker så dybt at trolddom gennemsyrrer dem. Grotterne er fugtige og kølige, og der hænger en konstant stank af råd. Kolde luftstrømme får fakler til at blafre. Det vrirler med kæmperotter, der let kan rende en uforsigtig rejsende over ende og bide vedkommende til døde. Grotterne er også hjemsted for heksen Libuch, som rotterne lader være i fred.

Rotterne

Hulerne er overrendt med kæmpestore, ulækre rotter. De er forsigtige væsner, som kun angriber, når de er i overtal eller trængt op i en krog. Hulerne påvirkes af ældgammel trolddom, som har muteret kæmperotterne, så de bærer på en magisk *rottesyge*.

Der er talrige kæmperotter samt utallige almindelige rotter i hulerne. Hver eneste krog, som heltene lyser ind i, ser de rotternes øjne blinke rødt tilbage, overalt er der en konstant piben af rotter, og der er en klaustrofobisk fornemmelse ved, at der er rotter i hver en krog og i hver en skygge. Nogle gange falder en rotte ud af mørket, lander på en skulder og piler panisk af sted, og hver gang man træder ind i en grotte, kan man høre rotterne forsvinde ind i skyggerne.

Heltene møder **1t10 kæmperotter** i hvert rum, men ofte stikker kæmperotterne af og samler sig i større grupper, inden de angriber. Hver ekspedition ind i rotternes huler vil højst møde 40 kæmperotter.

Rottesyge

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

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

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

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

#1 Grotte – Grotteindgangen

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

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

#2 Grotte – Rottekammeret

Det stinker af rotter, der er spor af rotter, og overalt høres lyden af rotter, der pusler i mørket. Deres øjne blinker i falkernes skær, og de små kræ piler omkring. Ud over de umiskendelige rottetegn er rummet uden indhold.

#3 Grotte – Kammeret med skrænten

For foden af skrænten er resterne af en stor affaldsbunke, som er fyldt med råd, rester og ondskab.

Før i tiden smed tårnets beboere affald og lig ud over skrænten, og rotterne fandt deres foder her. Her er endnu en forfærdelig stank af rådende mad og en vældig piben og skramlen fra de mange rotter, der piler rundt i affaldsdyngerne.

Skrænten: 4 meter høj, stejl og glat. Ved foden er den indtørrede dyng af affald, uspiselige levn og rotternes egen affald. At bestige skrænten: Klatre-tjek 8 (fordel, hvis man har reb; fejles med 4 eller mere, faldes der med et brag, som alarmerer væsner i nærheden).

Affaldsdyngen: Her ligger afgnavede knogler af gobliner, orker og mennesker. Der er rester af læder, ødelagte lerpotter, metalstykker og søndergnavede træmøbler. Mug gror på det hele, og det er fugtigt af råd og af rotters efterladenskaber. Roder man rundt i affaldsdyngerne, er der en risiko for at blive bidt af en almindelig rotte (rottebid+2; skade 0+rottesyge). En lille pung med 4 sølvstykker ligger i affaldsdyngen.

#4 Grotte – Heksens brygge-kammer

Her er varmt og fugtigt. Der hænger en del damp i luften, og loftet er dækket af en hvid dis. I midten af lokalet står en sort smedjernsgryde over et lille bål, og fra gryden rejser sig en fed søjle af damp. Fra gryden lyder en lystig boblen, og fra ildstedet kan man høre brændet knitre, og til de lyde blander sig lyden af dråber som falder fra loftet. Langs den ene væg står en stabel brænde og en samling store træskeer. På den fjerne side af gryden står en gammel, kroget kvinde.

Rum #4 og #5 er beboet af **heksen Biluch**, der på sin ene finger har **Magisk fingerbøl**. Hun har indgået en pagt med rotterne om at holde alle frøer og tudser ude af grotterne. Hun muntre sig med at skabe trylledrikke og levere spådomme. I dagtimerne er hun i et af de to rum, mens hun ved skumring og dag gry er

En hilsen fra heksene

Hvis man har en hilsen til Libuch fra Doggarg, Lacrozt og Nahl, så bliver hun glad og takker mange gange, og hun belønner folk med 20 sølvstykker. Hvis man kan levere den ordrette hilsen fra hendes tre søstre, så belønner hun gruppen med **en styrkedrik**: "Kære Libuch, må det sikke, det sakke og det rokke, og vi håber, alt bekommer dig vel, og folk nyder smagen, der simrer i gryden, og de får hilst på dine søde rotter."

Hvis man ikke har en hilsen til hende, og man falder i snak med hende, vil hun bede folk tage en hilsen med til hendes tre søstre, Doggarg, Lacrozt og Nahl, som lyder "Kære søstre, må det nikke, det nakke og det nokke, og jeg håber det bekommer jer godt, og at folk får kysset frøen. En kærlig tanke til Doggarg, en kær tanke til Lacrozt og en rar tanke til Nahl.", og hvis man giver dem beskeden, skal de nok give en belønning for det.

udenfor for at plukke urter og andre ting til sine trylledrikke. Hun snakker med rotterne, og på de pibende lyde lader det til, at rotterne forstår hende og svarer hende.

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

Heksens gryde

Over ildstedet simrer en kæmpemæssig sort smedjernsgryde. Væske bobler lystigt, og damp hænger under loftet, hvor det langsomt siver op gennem bittesmå sprækker, og imens sætter det meste af dampen sig på loftet, og drypper sløvt ned igen. Libuch fraråder folk at smage på indholdet af hendes gryde.

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

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

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

#5 Grotte – Heksens opholdskammer

Heksen har sin seng, klædeskab og skab med trylledrikke her samt diverse andet foruden hendes pengeskrin (låst; nøglen har heksen; dirke låsen 12) med 125 sølvstykker. Resten er uden værdi.

Træskabet med trylledrikke

I et solidt, gammelt træskab er trylledrikke gemt i lerkrukker og glasflasker. Skabet er låst (nøglen er gemt bag en løs sten i hulevæggen; at finde nøglen Visdomstjek 16; at dirke låsen 10; at bryde skabet op 12 – hvis tjekket klares med 4 eller mere, gøres det for voldsomt, og 1t4 tilfældigt valgte flasker går i stykker).

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

- Mærkat: **Helbredende drik**. Udseende: røg hvirvler. Flaskens indhold: **Efterårsblæst**. Pris: 50 sølv
- Mærkat: **Gift**. Udseende: gennemsigtig, let brunlig. Flaskens indhold: **Voksevækst**, Pris: 40 sølv.
- Mærkat: **Styrke drik**. Udseende: vagt grønlig, klam bismag. Flaskens indhold: **Gift**. Pris: 50 sølv
- Mærkat: **Modgift**. Udseende: rosenfarvet, dufter af roser. Flaskens indhold: **Styrke**. Pris: 70 sølv.
- Mærkat: **Skrumpedrik**. Udseende: klar, blå væske. Flaskens indhold: **Helbredende drik**. Pris: 70 sølv
- Mærkat: **Usynlighedsdrik**. Udseende: Gråligt, fælt og lidt klumpet. Flaskens indhold: **Listedrik**. Pris: 60 sølv.

#6 Grotte – Det dybe kammer

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

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

De hviskende stemmer er fyldt med kraft, og hver runde man lytter til dem, får man 50 eventyrpoint. Hvis man lytter mere end en runde, skal man hver runde foretage et resistenstjek (viljestyrke) 6. Fejler det, bliver man grebet af nysgerrighed efter mere og bliver ved med at lytte (og tjener fortsat 50 eventyrpoint i runden). Hvis man lytter i tre runder efter at have fejlet det første Resistenstjek, skal man foretage et nyt Resistens (viljestyrke) 8. Hvis det fejler, går personen i opløsning og blæser væk med vinden. Det resistenstjek skal laves hver runde efterfølgende, hvor man bliver og lytter.

#7 Grotte – Kammeret med kløften

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

At krydse kløften

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

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

#8 Grotte – På anden side af kløften

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

Det er muligt at brække knoglerne op, og søger man grundigt mellem dem, kan man finde et ældgammelt kappespænde af guld forestillende to krigere i duel med spyd (30 guld), der ligeledes er blevet dækket af drypsten.

Kældrene ved tårnet (#9-17)

Kældrene er forbundet med en trappe til tårnet nær rum #14, og via en korridor til rottegrotterne (#9). Sidst kældrene var beboet var de hjemsted for en magtfuld ork, orkens håndlangere, en ogre og ogrens slaver, og sporene efter dem anes endnu – stanken efter dem hænger stadig den indesluttede luft.

Tårnet er nu beboet af en flok skattejagende folk, som bebor tårnet (T1-3) og det første kælderrum (#14), men de er stadig ved at tage mod til sig for at udforske resten af kældrene.

#9 Kælder – døren til rotternes huler

Denne dør er låst og udstyret med en **fælde**. Låsen kan dirkes (tjek 10; tvinges op tjek 14), men hvis låsen ikke låses op med en nøgle, aktiveres den skjulte fælde: I nordvæggen over en strækning på tre meter er seks små huller ca. 1 meter over jorden. Ud af hullerne flyver seks giftpile; Resistens (undvige) 9 for at undgå giftpilen; ellers tages 1t4 + gift skade. Gift: Resistens (stamina) 9 eller tage 1t6 skade og falde bevidstløs i ti minutter; er tjekket succesfuldt, tages 1t4 skade i stedet for. Fældens udløser i døren kan opdages (sansetjek 10; demonteres 10; hvis tjekket fejler med mere end 4, aktiveres fælden).

#10 Kælder – Kammeret med kæmpe møbler

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

Lokalet sammen med #11 var oprindeligt beboet af en ogre, og møblerne er indrettet efter dennes behov. Oppe i olielampen er endnu olie (nok til to flasker).

#11 Kælder – Sovekammeret med kæmpe møbler

Der er en vældig seng i dette lokale. Sengen er beregnet til en enorm person, som må være mindst 3m høj. På en hylde over sengen står en ekstrastor olielampe.

Møblerne er tilpasset en ogres behov. Lampen er tom. I sengen har en **giftslange** bygget en rede. I reden er 6 slangeæg, og mellem dem ligger en læderrem med **to dragens tårer – hede tårer**.

#12 Kælder – Sovesalen

Lokalet er mørkt, og der stinker af pis og goblinsved og af surkål fra uvaskede fødder. Stråmætter ligger spredt ud på gulvet som sengelejer. Flere af måtterne er dækket af gul skimmel.

Lokalet var en gang sovesal for gobliner. Der er en klynge af **Gul skimmelsvamp** herinde.

#13 Kælder – køkken

Væggene er beklædt med træhylder, og der er ituslåede krukker på dem. Luften er herinde er tung af tørrede krydderier, som får det til at kildre i næsen. Midt i rummet er et udbrændt ildsted, og i et stativ over ildstedet hænger en kæmpe stor jernpande. Ved væggen er noget, der ligner en vældig stenovn.

Lokalet var en gang et køkken. Nu er køkkenet hjemsted for **madtyven Jarmring**, som stjæler mad fra **Koryas folk** i lokale #14, og gemmer det i stenovnen. Inde i stenovnen ligger flere madvarer, som der er taget bider af: brød, pølse, tørret skinke, en sæk med brune æbler.

Krukkerne på hylderne rummer rester af urter og krydderier, som hænger tungt i luften. Hvis man undersøger dem, skal man klare Resistens (stamina) 8 for ikke at nyse højt. Nede i en krukke har Jarmring gemt en sølvhalskæde med fire dråbeformede perler – den ene perle er en **dragens tårer – vredens dråber** (resten af halskæden er 20 guld værd).

#14 Kælder – vagtstue

Kammeret er lille og oplyst af et par oliekerter, der hænger på væggen. Rundt om et bord sidder fire lavstammede væsner med store næser og hvidt hårsom stritter ud fra deres huer og hjelme, og ved bordet står et metalstativ med kastespyd. På bordet står en messing gonggong, som skinner fint faklernes skær. Ved bagvæggen står en læderkiste og flere små sække. I sydvestvæggen er en dør, som er blokeret med en rusten armbolt.

Dette kammer fungerer som vagtstue, og det er udstyret med et bord, skamler, spydstativ og en stor messing gonggong til at slå løs på, hvis der er indtrængere. Sækkene indeholder korn og æbler til madlavning, og kisten indeholder fade, gryder og bestik samt flere pølser, oste og brød. Der er **4 af Koryas folk** herinde, og de har sat armbolten op for at hindre 'ting' i at trænge ind, førend de er klar til selv at udforske, hvad der er bag døren.

Koryas folk har flyttet deres forsyninger herved efter at noget af maden på mystisk vis forsvandt, da det stod oppe i tårnet. De ved ikke, at tyven er i #13, og at de nu har flyttet deres forsyninger tættere på madtyven Jarmring.

#15 Kælder – Opholdsstue og slagmark

En kvalmende stank af råd kommer bølgende jer i møde. De kommer fra de rådnende lig af flere orker, som ligger spredt herinde – alle faldet i kamp, såvidt I kan se på dem. To langborde flankeret af bænke fylder det meste af rummet, og oppe under loftet hænger to jernlysekroner.

Orkerne herinde blev dræbt i interne stridigheder med andre orker. Lige siden har de ligget og rådnet i det indelukkede lokale, og der er en sygelig, kvalm stank af råd (Resistens (stamina) 6 for ikke at få kvalme). Der er syv lig herinde, og de er blevet plyndret for våben og skatte.

#16 Kælder – Værksted, helligdom og sidste ståsted

Den kvalmende stank af død blander sig med en svag duft af træ og metal. Det ligner et værksted, som er blevet omdannet til en forskansning. I det ene hjørne er borde og bænke, træbjælker og metalstokke stablet op til en forskansning, og gulvet flyder med stumper af træ og savsmuld, snitteknive, hamre, save og andet værktøj, som ligger blandt de rådnende lig af orker dræbt i kamp.

Orkerne på gulvet er blevet dræbt i interne stridigheder. Der er seks lig bevæbnet med økser og kortsværd (hvert lig har 1t8-2 sølvstykker på sig; våbnene er *ork-våben*), og bag forskansningen sidder to lig, der ser ud, som om de er døde af sult og tørst bag forskansningen bevogtende døren.

Døren er malet hvid, og på den hvide dør er et sort hoved med brændende røde øjne og fra munden snor sig to slanger. Døren er låst (dirke låse 10; nedbryde 16); motivet på døren refererer til orkernes slangekult, hvor de tilbyder *Sauska Slangetunge med de mange liv*, som lover dem liv efter døden.

#17 Kælder – Den mumificerede ork

OBS: Døren er spærret indefra. Døren er spærret af en solid tværbom. Det kræver styrketjek 18 at tvinge døren op, eller det tager 20 minutter med højldt larm at banke døren ned.

En stor seng dækket med skind og pelse. Ved sengens ende står en solid trækiste. Omgivet af slangeæg ligger en ork på sengen, anrettet som i dyb søvn, men huden og ansigtet er viklet ind i blege slangehamme, der giver et spøgelsesagtigt udtryk til den døde ork. Orken er klædt i falmede gule rober, og den har en lædersnor om halsen med en jernnøgle i.

Orken er mumificeret i en rite til Sauska, og hvis orken er forvandlet til **en ork-mumie**, som vågner til live, hvis man forstyrrer den eller orkens skat, som er i kisten.

Kisten er låst (mumien har nøglen i en snor om halsen; dirke 10; bryde 18), og den indeholder mølædte, gule kultklæder, som falder sammen med berøring, og mellem dem er et gulddiadem prydet med lapis lazuli (28 guld) samt en **distractionens mønt** og en **åndedrag på flaske – Salamandernes drag**.

De nordlige kældre (#18-36)

#18-23: Koryas folks område. De har udforsket hertil, og de er i gang med at indsamle alt skramlet i området – som for dem er skatte – som de skal have med sig hjem.

#18 – Tårnets anden kælder

Der er en besynderlig, let kvalm stank i luften, som synes at komme fra dynger af affald, som står rundt omkring tre træborde. I lyset fra oliekerter på bordene kan man se flere skikkelser bøjet over samlingerne med affald i gang med at sortere det, eller ved bordene i gang med at nærstudere deres fund. Ved udgangen står en trillebør og en beskidt skovl.

Herinde er **4 af koryas folk** i gang med at gennemgå de ting, som de har fundet i hulerne. De fleste af 'tingene' er affald, som de har hentet fra næste rum (#19), som de er i gang med at sortere for skatte, som de derefter renser og polerer ved bordene og studerer nærmere for deres mulige værdi.

De fleste af 'skattene' er blankpolerede stumper af metal fra kasseret værktøj, rensede potteskår fra lerkrukker og afvaskede glasskår fra ødelagte vinglas. De har dog funder 11 sølvstykker, to messingbæltespænde (4 sølv), og en **dværgedaggert** – og så en masse værdiløse ting, som de er meget stolte af at have fundet, og som de gerne vil vise frem og snakke om i lang tid, meget lang tid.

#19 Kælder – Affaldsrum

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

Rummet fyldt med skrald fra vagtstuen. En smal sti fører gennem dyngerne af affald. Almindelige rotter piler gennem affaldet. Gennemsøger man al skidt, kan man finde en lille sølvring (10 sølv).

#20 Kælder – Den forladte vagtstue

Et bord ligger væltet om på siden, og der står stablet tre skamler i det rummets ene hjørne. Ud over dette er der intet i kammeret, og det ikke ud som om nogen har været her længe. Der er to udgange og to døre herinde. Døren i sydvæggen er malet hvid, og dekoreret med et sort ansigt med brændende røde øjne, og to slanger snor sig ud af ansigtets mund.

Kammeret er tomt. På gulvet er fodspor fra store, knoglede fødder, som fører til rum #29.

Den bemalede dør henviser til orkernes slangekult (se rum #21).

#21 Kælder – Slangekultens kammer

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

Rummet er en helligdom dedikeret til *Sauska Slangetunge med de mange liv*, og Sauskas velsignelse hænger stadig over kammeret. Herinde er **fire orker velsignet med mange liv**, men velsignelsen gælder kun herinde i kammeret, og hvis orkerne forlader stedet vil de straks dø en gang for hver død de allerede har oplevet.

De fire orker keder sig, og de kommer jævnligt op og slås med hinanden, hvorefter flere af dem dør og vender tilbage til livet. For dem bliver eventyrerne en smule underholdning – orkerne har mistet enhver fornemmelse for tid; de ved blot, at de er strandet i lokalet, da der ikke er nogen kultanfører til at lede dem i heltmodig død. De ved blot, at stedet som en gang var en orkfæstning (hele hulesystemet og begge bygningerne) under høvding Krassik, og at stedet blev kastet ud i kaos, da nogen dræbte høvdingen og kultens anfører, hvorefter det hele ramlede på grund af interne stridigheder mellem orkerne. De ved ikke, at orker har genbefolket selve fæstningen, mens røvere er i den ene del af hulerne og Koryas folk i den anden del.

Hellig aura: Så længe kammeret er indviet, hviler *Sauska Slangetunge med de mange livs velsignelse* over stedet.

Sauska Slangetunge med de mange liv velsignelse af kammeret har tre effekter:

- 1) Orker dræbt i dette rum vender tilbage fra dødsriget efter fire dage, hvis deres lig ligger urørte i rummet. Når de vender tilbage, vil deres tunge være kløftet som en slanges. For at forblive i live skal orken arrangere en offerfest for kulten til Sauskas ære.
- 2) Slangers bid er ikke giftigt i dette rum, i stedet opsamler ofret slangegiften i sin egen mund og kan ved bid give giften videre, og denne gang vil giften være giftig.
- 3) Orker velsignet med mange liv er udødelige, så længe de ikke forlader lokalet, og hver gang de dræbes, vender de tilbage til livet 1-4 runder senere. Forlader de lokalet, dør de en gang for hver gang, de tidligere er omkommet.

#22 Kælder – Kultanførerens kammer

Obs: Døren er malet hvid, og dekoreret med et sort ansigt med brændende røde øjne, og to slanger snor sig ud af ansigtets mund.

Inde i lokalet: *En sælsom, ubestemmelig stank præger dette dystre kammer. Væggene er beklædt med skulpturer af slanger og på væggene er malet sorte hoveder, hvorfra slanger snor sig. På stenhylde er anbragt et par oliekerter, som ikke længere brænder.*

Oprindeligt havde kultens anfører sit kammer her.

#23 Kælder – Slangekammeret

Væggene er beklædt med mosaikker, som er blevet malet over. Det ligner idylliske landskaber, som nu er blevet bemalet med billeder menneskeædende slanger. Overalt på gulvet er ødelagte møbler, og en del af det ligner resterne af træbure, som er blevet slået i stykker. Mellem dem er rester af knogler og ben.

Mosaikken og tegningerne: Mosaikken på væggene er ældgammel og stammer fra en anden tidsalder. Den udgør et billede, som fylder alle væggene, og som forestiller en stor, smuk by, og på byens mure står soldater iført bronzerustninger udstyret med spyd og skjolde, og inde i byens palads er en stor sal, hvor der sidder

seks regenter på tronstole på en lav forhøjning omgivet af folk i grønne og røde rober. Alt dette er siden blevet overmalet af orkerne, som har malet med simple farver i sort, rød og hvid, hvordan slanger æder vagterne på murene, og hvordan glødende røde øjne i det skjulte spreder ondskab ved hoffet, og hvordan høre af orker ligger belejringer til byens mure.

Ragelset på gulvet: Mellem ødelagte møbler og træbure er også resterne af flere slanger, og mellem dem ligger *en lille figur* i sort glassten med rubinrøde øjne, der forestiller en slange klar til at hugge (25 guld). Figuren er omgivet af en trolddomsaura: Hvis den fjernes fra lokalet uden at man anråber Sauska Slangetunge, vægges de døde slanger til live for at atter at udføre deres hverv – nemlig at beskytte kultens skatte. De slangerne dukker op som **4 Sauskas åndelslanger**.

Fæstningens område (#24-28)

Disse kælderlokaler er taget i brug af alkymisten Conon og røverhøvdingen Janusch, som anfører orkerne oppe i fæstningen, og de kontrollerer også indgangen i siden af højen. I kældrene skjuler Conon og Janusch deres håndlangere, og det er hernede, der brygges på planerne om at opbygge en hær af orker. Orkhæren er udstationeret i fæstningen, og de ved ikke, at gangene under fæstningen findes. Nedgangen er via brønden, men orkerne er ikke klar over, at brønden langt fra er nogen brønd.

Røverne

Røverne er anført af røverhøvdingen Janusch og af alkymisten Conon. Oprindeligt havde røverne en hemmelig base i bjergene nogle dagsrejser herfra, men stedet blev stormet af kobolder, og de har måtte forlade deres sikre base. Undervejs mødte røverne alkymisten Conon, der netop havde plyndret en gammel gravhøj for alkymistiske hemmeligheder, herunder formelen til at skabe 'hadets drik', som svækker folks vilje og fylder dem med et ubændigt had.

Janusch og Conon indgik nu en sindrig aftale, hvor deres planer er at narre orker til at røve og plyndre for sig. På skift sniger Conon eller Janusch sig ind i fæstningen for at udgive sig for at være høvding Skarthug via usynlighedsdrikke, så orkerne ikke opdager dem, og udstikke orkerne planer, samt beordre til at drikke af 'hadets brønd' og ofre plyndringsgods til brønden.

Samarbejdet mellem Janusch og Conon en anelse anspændt, da begge mistænker den anden for at ville stikk af med orkernes offergaver, når først der er kommet nok skatte ind, og begge mener de, at de kan klare sig uden den anden. Både Janusch og Conon er villige til at indgå en pagt med eventyrerne om at tage orkernes skatte og forråde deres makker. Røverne er generelt på Janusches side, men de er pragmatiske folk, der følger guldet.

- Janusch befinder sig som udgangspunkt i lokale #28.
- Conon er som udgangspunkt inde i fæstningen, men vil ellers være at finde i sit værksted (#27).

#24 Kælder – vagtposter

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

#25 Kælder – Røverstuen

Rummet er oplyst af en olielampe, som hænger oppe under loftet. Rundt langs væggene er adskillige træsenge, og midt i rummet er et solidt træbord flankeret af bænke. Herinde er seks mennesker – nogle ved bordet, andre siddende på sengene.

Lokalet er røvernes tilholdssted. Der er typisk **6-12** røvere herinde i færd med at spise, slappe af eller sove. Lige nu er en række ude og jage, og de kommer først igen senere. Røverne er mistænksomme over for fremmede, da nye medlemmer ikke dukker spontant op her. Er alarmen gået, står røverne på spring for at forlade lokalet og slutte sig til de andre røvere.

Røverne har hver 1t6 sølvstykker på sig, og under den ene seng er skjult under et skind et lille metalskrin (den ene røver har nøglen på sig), som indeholder en bronzehalskæde pyntet med ravstykker (9 guld).

#26 Kælder – Røvernes skattekammer

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

Rundt langs væggene står tønder, kasser og krukker. Der er en ragelse, som ligger hulter til bulter. Oppe under loftet hænger en olielampe og oplyser rummet. Midt i rummet under olielampen står stensokkel med en jadegrøn kande.

Rummet er lager for alt det, som orkerne har plyndret ofret til brønden, men som ikke er skatte. Her er grej og udstyr af en masse forskellig art – meget bulet og forslået, og tingene er langsomt ved at forgå. Spillerne har 30% chance for at finde et stykke almindeligt udstyr fra udstyrslisten, som de savner. Ved siden af almindeligt udstyr er en tønde med hesteko, en kasse med stofferuller, 48 skårede tallerkner, fire vognhjul, ni jernbarer, en spand sæbe og seks hvide kåber dekoreret med sorte kranier. Jadekanden på soklen er en smukt dekoreret jadekande, der forestiller en svane (8 guld).

Fælde – faldgitter: Hvis døren til #26 ikke åbnes med en nøgle eller dirkes op, falder et faldgitter ned ved døren til dette rum (finde fælde 12; demontere 12; løfte gitter 16), når den første træder ind i lokalet, og nummer to skal klare et Resistens (undvige) 10. Hvis det er en succes, når karakteren at springe frem og undgå gitteret; hvis det klares med mere end 4, må spilleren vælge på hvilken side af gitteret, man ender. Hvis det fejler, rammes man af gitteret for 1t8 skade, inden man ryger frem. Hvis det fejler med mere end 4, fanges man under gitteret for 3t8, og gitteret skal løftes væk for at man kan komme fri.

#27 Kælder – Alkymistens værksted

Luften er hed og fugtig af sære dampe, hvis lugte minder jer om vrede og raseri. Herinde står en stor jerngryde og koger lystigt over en fordybning i gulvet fyldt med gløder. Væsken i gryden er slimet, grøn og tyk, og hver gang der kommer en bobel til overfladen sprænges den med en højtlydt kvækkende lyd. Rundt langs væggene hænger bundter af tørrede urter og ting, som I ikke lige kan genkende.

I rummets ene hjørne står en stak lave træfade, der stinker fælt af trylledrikken, og ingredienserne på væggene er tørrede urter, der skal tage stanken fra væsken, og det er tørrede lemmer fra alkymistens ofre (afhuggede tunger, afhuggede fingre, samlinger af små hænder, klasser af indtørrede øjenæbler, samlinger af negle), som bruges til trylledrikke i gryden. I et træskab på væggen er en trylledrik (**usynlighedsdrik**).

Alkymisten Conon har sit værksted her, og her fremtryller han 'hadets drik', som han bruger til at svække orkernes vilje med. Den bobler i den store gryde, og den lugter fælt af vrede og had. Conon kommer og går løbende for at passe gryden, idet han også skal snige sig ind i fæstningen for at udgive sig for at være orkhøvdingen. Ved skumringstid kommer han med 6 røvere for at hælde væsken over i lave fade og bære det over til brønden.

Hadets drik: Drikkens evner fortager sig kort efter, at den er hældt fra gryden, så den skal helst serveres frisk men afkølet, og røverne sørger for, at orkerne får drikken til rette tid ved skumring hver dag. Når man indtager drikken, har man *ulempe* på at modstå ordrer, og man fyldes med en uforklarlig vrede og had mod ens fjender.

#28 Kælder – Røverreden

Kammeret er oplyst af fakler, som hænger rundt langs væggene. Ved grove egetræsborde og -bænke sidder mennesker med solide træbægrer, og bæller øl, som de har i store kander.

Her opholder **8 røvere** og **røverhøvding Janusch** sig. Hvis alarmen lyder i #24, bevæger røverne sig til undsætning. Deres opgave er at vogte døren mod vest og holde øje med, om orkerne har offergaver, som de smider i brønden. Ankommer der offergaver, samler røverne dem ind, mens en af dem taler i hornet (se #28b), og resten af banden alarmeres. Døren mod vest er de ikke opmærksomme på, da der aldrig sker noget der.

Foruden borde og bænke er her fire tønner øl, og to dragkister fyldt med madvarer (24 dagsrationer) i form af pølse, ost og brød samt rester kød fra dyr, som røverne har nedlagt i skoven. Hver røver har 1t6 sølvstykker på sig, og Janusch har en pung med 30 guldstykker og to nøgler. I en aflåst jernkiste (Janusch har nøglen; dirke lås 12; bryde kiste op 16) gemmer røverne de skatte, som orkerne har bragt dem: 431 sølvstykker, **heksesøm**, **3 helbredende drikke**, **en pose med listepulver** og tre øreringe i sølv dekoreret med tyrkis (15 sølv stykket).

Højlydte røvere – På afstand kan man let høre røverne i rummet. Der er højlydt, grov snak fulgt af høj latters. Røverne snakker planer og politik, og hvis man sniger sig ind på (liste 7), kan man overheøre dem snakke om, hvordan de vil lokke orkerne til at overfalde den næste karavane fra fæstningen. Røverne er ikke tilfredse med det bytte, som de har narret orkerne til at ofre ned i brønden, og de vil gerne have, at orkerne røver dyrere og mere værdifulde ting.

De urørte områder (#29-36)

Disse kamre har ikke været besøgt af de nye indtrængere siden hulerne blev forladt, men livet er gået videre, og der er kommet andre væsner til, som på den ene eller den anden måde kalder kældrene for deres hjem.

#29 Kælder – Opholdsstue

Fra lokalet høres den hvislende lyd af slibesten mod metal, nogen sliber deres våben. Fra olielamper hængt op på væggen kommer et blødt skær, som lyser en flok orker op. De sidder rundt om i rummet; en sliber våben, to raffer terninger, og tre andre sidder og spiser, og mellem ligger en lang sølvnøgle på bordet. Så blegner det hele bort, og I står et tomt, mørkt rum. En slibesten ligger væltet omkuld, og olielamperne brænder ikke længere.

Opholdsstuen er hjem søgt. Når ingen er til stede og kigger, dukker det spøgelsesagtige landskab op, og lyset og lydende kommer igen, men så snart man kigger, bliver det hele til et fatamorgana, som blegner bort. Hvis man ikke kigger, forbliver vistaet der, og man kan bevæge sig ind i fatamorganaet. Så snart nogen kigger, er det et fatamorgana.

- Hvis man bevæger sig ind uden at se, kan man gå ind i fatamorganaet, og man kan gå til bordet og samle sølvnøglen op (sølvnøglen skal anvendes til låsen i #34). Hvis man forstyrrer orkerne, griber de til våben (de seks orker har evner som almindelige orker, men hvis man kigger på dem, blegner de bort, og hvis man dræber dem, blegner hele rummet bort – og de vender tilbage næste gang at blændbilledet toner frem).

Når der ikke er et fatamorgana, kan man se fodsporene, der rum #20 af de store, sære knoglede fødder. Sporene fører videre til rum #31.

#30 Kælder – Slavekammer

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

Rummet er tomt.

#31 Kælder – Tæppekammeret

OBS: Åbningen til kammeret er blokeret af et tæppe syet sammen af skind og hud fra forskellige væsner.

Luften er tung og fuldt med sære dufte af huder og pelse. Fra loftet hænger tæpper af skind og hindrer udsynet. I kan kun se et lille stykke ind i det dunkle lokale. Gulvet er dækket af samme skind, og væggene ligeså. Det gør det svært at se rummets størrelse, og tæpperne opsluger alle lyde.

Inde i labyrinten af skindtæpper har **en skindflæns** sin rede. Den kender ikke vejen ud, da dens indgang styrtede sammen (se rum #33), da den kom ind, og den har opbygget en rede i lokalet. Reden er opbygget af tæpper, som den har lavet ved sirligt at skrælle huden af de ork-, goblin- og menneskelig, som den har fundet rundt om i hulerne, og indtil for nyligt har den overlevet på resterne af orkerne. Skindflænsen har ikke samlet nogen skatte.

#32 Kælder – Trofækammer

Lyset fra jeres fakkel/lanterne/lysmagi fanger de blege knogler, som er strøet ud over gulvet herinde. Dynger af knogler ligger spredt overalt herinde, og en stak består udelukkende af kranier. Nogen har omhyggeligt samlet og sorteret en masse knogler herinde.

Rummet er indrettet af skindflænsere (se rum #31). Den har spist kødet på knoglerne, og den har omhyggeligt pillet huden af. Knoglerne kommer fra mennesker, orker og gobliner. I det ene hjørne ligger en bunke rustne ork-sværd (de er alle *ork-våben* (ikke-orker har -2 på angreb med dem)), og mellem klingerne ligger 32 sølvstykker, 4 guldstykker og et bæltespænde i sølv formet en slange, der bider sig selv i halen (50 sølv).

#33 Kælder – Vagtstue med sammenstyrtning

Luften er tung af støv herinde, som dækker et stort rundt træbord, væltede skamler og spredte ølkrus. Rundt langs væggene er høje smedjernslysestager omkring 1½ meter høje med nedbrændte stearinlys. Den bagerste del af lokalet er styrtet sammen. Mellem de store jorddynger ligger resterne af et væsen halvt fanget under sammenstyrtningen. På det støvede gulv omkring væsnet er der talrige spor i støvet.

Klem fast i jorddyngen er det bortrånede lig af en skindflænsere, som forsøgte at trænge ind i kældrene via en nordlig passage, som nu er borte. I støvet er der fodspor af et lignende væsen, som har forladt rummet via den østlige udgang (den er nu i #31).

Røverne (se område #24-28) har plantet to fælder ved den østlige dør, som en del af deres vagtværn:

- En **giftsnål i dørhåndtaget**, som aktiveres, når man tager i håndtaget for at åbne døren – sansetjek 12 for at finde nålen; demontere 6 for at fjerne nålen (alternativt kan døren åbnes ved at man bruger en genstand til at presse dørhåndtaget ned med). Aktiveres fælden skal man foretage et Resistens (gift) 12. Hvis det fejler, tager man 2t8 skade og falder bevidstløs i 1t6 minutter. Er det succesfuldt, tager man 1t8 skade.
- På dørens yerside (ude på gangen) er **stabet metalskrammel** op, som læner sig skrøbeligt op af døren. Hvis døren åbnes, vælter det og støjer højlydt. Et sansetjek 10 eller en meget forsigtig åbning af døren på klem, afslører stablen, og ved at pille stablen forsigtigt ned langsomt og omhyggeligt, undgås det at stablen vælter (evt. et behændighedstjek 8). Det tager 15 minutter at rydde stablen.

#34 Kælder – Statuekammeret

Rundt om i dette rum står en række genstande dækket af hvide lagner. Det ligner statuer på lave sokler, som er dækket af lagner, og der er seks af dem. Mellem dem står en stor, sort jernkiste på gulvet, og midt på den glimter en sølvlås. Væggene er flotte mosaikker, som forestiller en tronsal, hvor talrige folk i særlige røde og grønne rober er samlet, og oppe på en lav platform står seks personer.

Rummet indeholder foruden mosaikken en jernkiste og seks statuer dækket af et lagen. Statuerne er de samme, som de seks personer på mosaikken, og repræsenterer tilsyneladende seks regenter eller rådsfolk. Ser man efter, kan man på omridset af statuen under lagenet se hvem af de seks personer, som statuen er.

Jernkisten med søvlås og kraftfelt

Midt mellem alle de lagen-dækkede statuer er en stor jernkiste med en søvlås. Kisten er fortryllet, så den kan ikke flyttes ud af stedet, og den kan ikke ødelægges, da den er omgivet af et usynligt kraftfelt, som ligger en centimeter over kisten, og kun ved nøglehullet, er der en åbning i kraftfeltet. Nøglen til låsen er i fatamorganaet i rum #29, men man kan forsøge at dirke låsen (dirketjek 12 med ulempe, fordi kraftfeltet er i vejen; fejler tjekket med mere end 4, går dirkene tabt, da de går i stykker mod kraftfeltet).

Kisten indeholder 100 guldstykker, sølvhalskæde med opaler (70 guld), obsidian-statuette af dansende figur (25 guld) og *Nivssivs daggert*.

Statuerne gemt under lagner

Under hvert lagen står en smuk marmorstatue, og ingen af de seks statuer er ens. Statuerne udstråler alle en trolddomsaura af forvandlingsmagi.

Løfter man lagenet af og kigger på statuen, udsættes man for en magisk effekt. Det veksler fra statue til statue, hvad der sker, og effekten rammer kun den, der hiver lagenet af. Effekten resettes, hvis man dækker statuen til med lagenet igen.

- (A) *Den gamle mand med det store skæg og frugtkurven* – Et mærkeligt lys strømmer fra kurven og rammer vedkommende, som skal klare et Resistens (stamina) 10. Hvis det fejler, rammes man af kraftige mavekramper, der hvert minut gør 1t6 skade (op til seks minutter, eller indtil man spiser en dagsration). Uanset succes, har man nu evnen til at spise sten og få næring af det de næste 24 timer.
- (B) *Den gamle kone med bogen* – En besynderlig mumlen lyder omkring statuen af den gamle kone, og efter nogle øjeblikke, kan vedkommende mærke en forandring. Vedkommende har permanent opnået +1 visdom (hver person kan kun opnå effekten en gang).
- (C) *Kvinden med harpen* – Hvis man har et våben i sin hånd, når man løfter lagenet af, forvandles våbnet til en harpe dekoreret med sølvmonstre, der forestiller vinranker og tykke grise (4 guld). Hvis man ikke har et våben i hånden, hører man et kort øjeblik lyden af harpemusik, og man helbredes for en førstehjælpsterning skade (kan opnås en gang i døgnet).
- (D) *Ridderen med det strenge blik* – Man skal klare et Resistens (viljestyrke) 12. Hvis det fejler, forvandles man til en stenstatue. Hvis den statue ikke dækkes til af et lagen, vil den langsomt komme til live som en morderisk **levende statue**.
- (E) *Den unge mand med kornneg og segl* – Hvis man ikke har et våben i sin hånd, når man løfter lagenet, hugger statuen straks ud med sit segl – foretag Resistens (undvige) 8. Hvis det fejler, kappes hovedet af, og håret på hovedet forvandles til guld (10 guldstykker). Hvis man har et våben i sin hånd, forvandles en dagsration til guld i stedet (5 guldstykker) (kan opnås en gang i døgnet).
- (F) *Den unge kvinde med krukke og bæger* – Når lagenet løftes af, forsvinder al væske, man har på sig, og i stedet er fyldes hendes bæger med en liflig rødvin. Rødvinen rummer trolddom, så længe man drikker direkte af statuens bæger. Hvis karakteren mistede nogen trylledrikke på denne måde, vil vinen besidde alle de positive effekter af trylledrikkene. Vinen desuden den effekt, at den hærder folk (+1t3 livspoint permanent) (hver person kan kun opnå effekten en gang).

#35 Kælder – Et levn fra fortiden

Salen bærer stadig tegnene fra dets brug i en fjern fortid. Væggene er bemalet med malerier af krigere i bronzepanser kæmpende på rad og række med lange spyd beskyttet bag en mur af skjolde. Deres fjender er dyremænd, som kommer myldrende ud fra skove og bjerge. Malerierne viser en sørgelig historie om de bronzebeklædte krigeres samfund, som rendes over ende, deres templer og byer brændes af, og mens de sidste kæmper for holde fjenden stangen, flygter resten af folket over det store hav til en ny verden.

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

Kammeret blev anvendt i en fjern fortid af et ukendt folk for at mindes forfædres gerninger og heltemod, som bragte indbyggerne til dette land, hvor de byggede deres prægtige by, som nu er borte og glemt. På hylderne tændte de lys som offergaver til forfædrene. Opmærksomme folk vil bemærke, at der over hver stenhylde er en person på vægmaleriet, og ofringer har været til den person.

Forfaderdyrkelsen har påvirket kammeret og skabt en hellig aura, som endnu eksisterer, da rummet ikke er blevet vansiret. Orker og andre onde væsner kan mærke den hellige aura, og da den udstråler heltemod, har de ikke vovet at ødelægge vægmalerierne.

Hellig aura: Forfædrenes minde

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

Effekt: Efter at have oplevet vægbillederne springe til live, føler karaktererne sig opildnede og fyldt med det samme mod, der drev folket til at krydse det enorme hav. Karaktererne får hver et bonus omslag indtil solopgang. Omslaget kan bruges på t20-tjeks.

#36 Kælder – Et levn fra fortiden

Rummet er støvet, men det skjuler ikke de smukke vægmalerier af en idyllisk have med blomster, frodige frugttræer og dyr, som lever i fordragelighed med hinanden. Vægmalerierne glider sammen med gulvets enorme mosaik, som fortsætter illustrationen og forestiller blandt andet et tæppe, hvor to mennesker ligger sammen og nyder havens idyl. Der er stille i rummet, men lytter man godt efter, lyder der fuglefløjt i det fjerne, og vindens blide brusen i træernes blade, som blander sig med en sagte duft af blomster.

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

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

Trolddomsaura: Den store hvile

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

Appendiks: Monstre

Kæmperotte

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

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

Instinktiv frygt for ild: Truet med levende ild er rotterne mere tilbøjelige til at holde sig tilbage (Morale 8 mod ild).
Trængt op i en krog: Rotten går i panik, og den har *fordel* på alle sine angreb, indtil den kan flygte fra sine angribere.

Sauskas åndeslanger

Slangerne manifesterer sig ved at skyggerne omkring deres skeletter tager form, og gule slanger med sorte tegninger og glødende røde øjne former sig øjnene af folk. De er omtrent en 75cm lange, og de rejser sig svajende for at bide ud efter folk.

- Forsvar 12; Tærskel 11; Sår 2; Resistens 11 (Gift 17; Helligfolks magi 16); Morale 16; Angreb: slange+7; Skade 1t10+giftbid

Giftbid: Resistens (gift) 10; succes og ofret tager 1t10 i skade, fejler det, tager ofret 2t10 i skade.

Åndevæsner: Slanger forvandles til skygger, når de er besejret. I skyggeform kan de ikke påvirkes, og hvis de er besejret i fysisk form, tager det dem et døgn, førend de kan gendanne sig. Slangerne er ikke udøde væsner, og når de har fysisk form, kan de påvirkes som levende væsner.

Orkerne velsignet med mange liv

De fire orker er velsignede af Sauskas for deres mod i kamp og deres grusomme behandling af deres fjender. De kan ikke dø endeligt, så længe de er i kultens sale. En kultanfører fra Sauskas kult kan lade dem forlade lokalerne uden at omkomme straks, men ellers vil de dø en gang for hver død, de har undgået i et grusomt skue og derefter aldrig vende tilbage. De fire orker har et non-chalant forhold til døden.

Orkerne gustne at se på. Deres øjne gløder rødt i mørket, deres hud er dækket af gul farve, hovedet hårløst og tungen spaltet som en slanges, og deres kroppe er dækket af sorte tatoveringer af slanger, og deres brystkasser er dækket af sorte kranier – en gang for hver død.

- 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.

Gemopstå – efter 1t4 runder efter at være dræbt, rejser orken sig op igen, uskadet og klar til kamp.

Sønner og døtre af Uigthar, Den udødelige regents undersåtter, Koryas folk

Sønner og døtre af Uigthar er alle lavstammede og omtrent 80 centimeter høje, og de er jordbrune i løden. Deres strittende hvide, grå eller kulsorte hår formår altid at stikke ud fra hjelme og huer – og det meste af hovedet er dækket af omfangsrige hjelme og huer. Deres øjne er gamle, og bag deres blik hviler den gamle verdens visdom. Mange af dem har store næser, der fylder det meste af ansigtet og rager langt frem, deres ører er brede og pyntet med vedhæng, der hænger og dingler som små lodder.

Den udødelige regents undersåtter er sendt ud i verden for at samle skatte til, og de samler både værdigenstande, men også ragelse, som i deres øjne er skatte, og alt det bringer de tilbage til Den udødelige regents kongssale, hvor de forærer gaverne til regenten og modtager dennes velsignelser. For Uigthars sønner og døtre er Den udødelige regent altid til stede i ånden.

- Forsvar 13; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11 (Alkymi 16); Morale 11; Angreb spyd+1; 1t6

Nattesyn – kan se i dæmpet belysning som f.eks. måneskær eller fakkellys, som var det dagslys.

Identificere trylledrikke – kan ved at lugte med deres store næser til trylledrikke altid sikkert identificere en trylledrik.

Triste drømme – hvis man dræber i koldt blod en af Uigthars sønner og døtre, vil man ved næste søvn blive hjemstøgt af deres triste blik, som vil være at se i alles øjne, når man ligger og sover, og al effekt af nattesøvnen vil være tabt (ingen heling af sår, ingen generhvervelse af formularer etc.).

Madtyven Jarmring

Jarmring er en lille nisse-agtig mandsling med lang spids næse, stikkende øjne og et frygteligt humør. Han er sulten, ynkelig og tyvagtig og besiddende en talrige hemmeligheder, som han har listet ud af folk. Hans lange næse vejrer mad og hemmeligheder, og han begærer begge dele lige meget. Kun de to ting kan holde på Jarmrings interesse. Trods sin beskedne størrelse er Jarmring næsten altid sulten, og Jarmring er altid interesseret i sit næste måltid.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3; Resistens 16; Morale 16 (mad 10; hemmeligheder 12); Angreb: Ynk og Sult; Skade speciel

Særlig svaghed: Koldsmedet jern – koldsmedet jern bider særligt på Jarmring, som hader og frygter koldsmedet jern. Et bur af koldsmedet jern kan holde Jarmring indespærret.

Ynk: Ynk er et magisk angreb, hvor Jarmring kigger med store bedende øjne på folk. Ofret skal klare et resistens (viljestyrke) 12 for ikke at lade sig påvirke. Jarmring kan påvirke en person af gangen, og højst tre personer på en gang kan være under Jarmrings besværgelse.

Med ynk har Jarmring store, tårevædede øjne, som har en smittende effekt på andre, som fyldes med en dyb medynk for Jarmring, og så længe man er påvirket af effekten, vil man ikke lade allierede angribe Jarmring, og man kan ikke sige nej til at forære Jarmring mad. Effekten varer, indtil Jarmring har fået spist.

Sult: Med sin knurrende mave kan Jarmring fortrylle andre til også at være sultne. De kan mærke deres mave knurre og føles tom, og hvis der er mad i nærheden skal ofret hver runde klare et Resistens (viljestyrke) 8 for ikke at gå i gang med at spise (hvis man ved, maden er giftig eller lignende, er der *fordel* på at modstå).

Jarmring kan anvende sin Sult-evne på alle væsner inden for høreafstand, og de er påvirkede, indtil de eller Jarmring får spist.

Forsvinding: Jarmring kan forsvinde, hvis man ikke aktivt kigger på ham. Er man påvirket af Jarmrings ynk eller sult, tæller man ikke som kiggende på Jarmring.

Ork-mumien

Orken er klædt i sin kults falmede klæder, og huden er viklet ind i slangehamme, der giver et sært spøgelsesagtigt skær til det indtørrede lig, som har snydt døden. Det er typisk orker af Sauskas slangekult, som lader sig mumificere.

- Forsvar 13; Tærskel 11; Sår 4; Resistens 12 (Udød 16, Ild 10); Morale 18; Angreb mumiehånd+6; Skade 1t8+dræne livskraft

Korporlig udød: Mumien er ikke levende, og den er derfor ikke påvirket af angreb, der særligt rammer levende væsner (træthed, sygdom, gift, sult etc.).

Sårbar – Ild: Mumien er pakket ind i de tørre slangeskind, men det gør den sårbar over for ildbaserede angreb. Ildangreb har 50% chance for at gøre et ekstra sår skade.

Dræne livskraft: Mumier dræner 5 livspoint fra deres ofre, når de rører ved dem, og hver gang 10 livspoint drænes, får Mumien et ekstra sår (højest 10 sår).

Frygtens aura: Mumien er omgivet af en mørk aura af rædsel. Alle i nærkamp med mumien skal hver runde klare et Resistens (frygt) 7. Hvis det fejler, rammes de af frygt og har *ulempe* på deres angreb. Hvis man er ramt af frygt og fejler endnu et Resistensstjek mod frygtens aura, fyldes man med rædsel, og man tager hver runde 1t8 i skade af lutter rædsel, hvor man er i nærheden af mumien. Både frygten og rædslen forsvinder, hvis man flygter fra mumien i to runder og er ude af syne. I de runder, hvor man flygter i rædsel, skal man klare et visdomstjek 8 for ikke at fare hovedkulds i en retning.

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).

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 klinger, nulles giftangreb mod ofrets resistens).

Heksen Biluch

Heksen Biluch er tudsegammel og krumbøget, hun har en lang kroget næse og et ondskabsfuldt blik i sine øjne. Hun kigger gerne sultent på folk med sine skæve, gule tænder, mens hun påstår, at hun ikke spiser børn.

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

Heksen kan anvende to forskellige evner hver runde.

Forbandelse: Heksen slynger en forbandelse ud på et offer, der begynder at forvandles til et dyr. I løbet af tre runder tager ofret stadig flere dyretræk på sig (ofret har *ulempe* på sine handlinger imens), og netop som forvandlingen er ved at træde igennem, må ofret foretage et resistens (magi)-tjek 9. Fejler det, forvandles ofret til et dyr indtil dag gry.

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

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

Skindflænsere (knokkelmonster)

Knokkelmonstre er i virkeligheden kæmpemæssige semi-intelligente insekter, som ofte forveksles med levende skeletter, fordi deres kitin-skeletter er benhvide, og de er sammensat af en masse bevægelige plader, der bevæger sig nærmest som knoglerne i et skelet. Knokkelmonstre kan godt lide at konversere med

venlige væsner, uanset om de har planer om at spise dem eller ej – for et knokkelmonster må man godt konversere med maden.

Knokkelmonstre kan erfarne eventyrere identificere på deres øjne, for ser man nærmere efter, er deres dybtsiddende øjne sammensat af tre mindre øjne, som kan se i hvert sit spektrum af lyset (fra infrarødt til ultraviolet), hvilket gør dem ferme til at jage og spore deres ofre i selv det dybeste mørke.

Skindflæsere er en type af knokkelmonstre, der har lange sylepidse klolignende spidser for enden af dens lemmer, der giver et indtryk af, at de har 10-15 cm lange, krogede kløer, og dem bruger de sirligt til at skrælle huden af deres ofre, som de efterfølgende iklæder sig, så de i dårlig belysning forveksles med bjørne eller lignende væsner.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 5; Resistens 12 (Gift 15); Morale 11 (Frygt 15); Angreb: 2 sæt sylespidse kløer +8; Skade 1t12+4+sirligt angreb

Sirligt angreb: Skindflæsere er særdeles ferme til at lave fine og omhyggelige snit med deres lange kløer, som de bevæger med en besynderlig elegande, og der følger altid en ekstra effekt af, at blive ramt af deres kløer. Hvis der på skadesternen rulles (effekten er kumulativ, så 12 i skade har tre effekter):

- 1, 3, 5, 7, 9, 11 – rustningen på ofret tager skade, da et stykke snittes fra. Rustningen mister 1 forsvarspoint (når rustningen 0 er den permanent ødelagt; overlever rustningen, kan skaden repareres med 10 minutters arbejde pr. rustningspoint).
- 2, 4, 6, 8, 10, 12 – et stykke udstyr eller klæde skæres, snittes eller løftes fra ofret og lander intakt 1t4 meter borte (spilleder vælger et stykke udstyr, som karakteren ikke længere har på sig).
- 4, 8, 12 – kløerne giver et blødende sår; karakteren tager i slutningen af hver runde 1t4 skade indtil helbredt med trolddom eller førstehjælp 10.
- 3, 6, 9, 12 – pinefuldt stik fra kløerne, da de rammer en nerve, og karakteren har *ulempe* på sin næste fysiske handling.

Claudiana Empta

Claudiana Empta er en erfaren eventyrerske. Hun har været på mange færde i vildmarken, og hun er godt velbevandret særligt i skovområderne.

Claudiana Empta foretrækker list i kamp, og hendes foretrukne strategi er at skjule sig i kampens første runde og cirkle rundt om slagmarken, hvorefter hun springer ind og stikker sine fjender ned og hjælper sine allierede.

Hun er drevet om et ønske om hævn over høvding Skarthug og dennes brutale krigere, som for nyligt overfaldt hendes rejseselskab og slagtede hendes venner. Hun var heldig at overleve, og nu har hun svoret hævn. Hun har forfulgt orkerne til fæstningen, hvor hun har planer om at snige sig ind for at dræbe høvding Skarthug. Hun vil følge loyalt med rejseselskabet, så længe der er en reel mulighed for hævn.

Hvis Claudiana Empta opnår hævn, vil hun som tak følges med rejseselskabet i et lille stykke tid (f.eks. 2-4 møder), hvorefter hun vil stikke af fra gruppen, når de er distraheret i kamp eller lignende tagende noget af gruppens skat med sig, som "løn" for sin assistance (et smykke til omkring 5-10 guld eller noget af stedets

skat). I første omgang vil det sikkert se ud for eventyrerne, som om Claudiana bruger sin sædvanlige strategi, men sært nok dukker hun ikke op igen:

- Claudianas indledende manøvre: Forsvinder ud af syne – via en manøvre-handling gemmer hun sig og cirkler rundt om fjenden.
- Claudianas efterfølgende manøvre: Claudia sniger sig ind på fjenden og angriber med et rygstik.

Claudiana Empta

- Forsvar: 14; Tærskel 8; Sår 4 (20 livspoint); Resistens 12 (eller +2 bonus); Morale 14; Angreb sværd+4; Skade 1t8

Rygstik: Når Claudia angriber uset, har hun *fordel* på angrebet, og hun gør 1t8+4 skade.

Listig: Fordel på at snige og liste sig.

Røverhøvdingen Janusch

Janusch er lidt mere end en røver, han er en røverhøvding, og det er barske og snedige folk, der har udmærket sig blandt deres egne, og som gennem intiger, rygstikkerier og velvalgte ord har arbejdet sig til tops i deres egne rækker.

- Forsvar 15; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 14; Morale 12; Angreb: Kortsværd+7 skade 1t6+5 eller armbrøst+6 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 1t8+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.

Alkymisten Conon

Conon er alkymist og skattejæger, der foretrækker yderst udspekulerede planer, når det gælder om at blive rig, og han bruger ofte langt flere ressourcer og besvær på at vinde sig rigdom, end han egentlig tjener på det. Conon har et pragmatisk forhold til alliancer og venskaber, og han opretholder dem, så længe de tjener ham.

Conon har for nyligt haft plyndret en alkymistisk grav for hemmeligheder, og han har lært at producere Hadets drik og usynlighedsdrikke, men det er opskrifter, som han vil tage med sig i graven. Conon bærer på **to usynlighedsdrikke**.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 4; Resistens 12 (Alkymi 18); Morale 12; Angreb: Daggert+5 skade 1t4+1 eller trolldom

Conon kan hver runde aktivere en af nedenstående effekter i stedet for et angreb:

Isnende blod – Conon forvandler blodet i en modstanders årer til is. Modstanderen kan mærke sin krop isne, og mærke hvordan kroppen stivner, mens blodet fryser til.

En modstander inden for 5 meter skal klare Resistens (Stamina) 10 eller tage 1t6 skade hver runde og have *ulempe* på fysiske aktiviteter. Effekten varer, indtil Conon anvender anden trolddom, eller indtil man ryster effekten af sig. Hver runde må man forsøge et nyt Resistenstjek (og hvis man udsætter kroppen for varme, f.eks. brænder sig på en fakkel, får man *fordel* på tjekket).

Efterårshvirvelvind – Conon hidkalder en lille hvirvelvand fra efteråret, og sender den efter en modstander. Hvirvelvinden samler modstanderen op og kaster vedkommende hid og did.

En modstander inden for 5 meter skal klare Resistens (undvige) 10 eller blive samlet op af hvirvelvinden, som flytter vedkommende rundt, så denne ikke er i nærkamp med Conon. Modstanderen tager hver runde 1t4 i skade og har *ulempe* på sine handlinger, indtil vedkommende får vredet sig fri af hvirvelvinden, eller hvirvelvinden forsvinder efter 1t4 runder. Conon kan kun have en hvirvelvind af gangen, men han kan bruge anden trolddom, når først vinden er hidkalt.

Bladdød – Conon fremmaner en sværm af visne blade fra sidste efterår. De kommer hvirvlende, brune og våde, og de klæber sig til alt i et område på 3m x 3m, hvor de hæmmer angreb og afslører skjulte fjender.

Alle væsner inden for området på 3m x 3m, rammes af klæbrige efterårsblade, som sætter sig på dem. Usynlige og skjulte væsner afsløres, missiler bremses (afstandsvåben virker ikke inde i området). Alle nærkampsangreb gør -2 skade (min. 1). Effekten varer 5 minutter, men kan brændes væk med en fakkel eller tilsvarende (1 våben i runden pr fakkel). Conon kan aktivere effekten flere gange, så større områder dækkes af blade.

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.

Orkerne i fæstningen

Orkerne i fæstningen er ondsindede væsner, der nyder ødelæggelse og at plyndre og hærge, og for dem er deres fjenders angstskrig liflig musik. Orkerne er muskuløse og tætbyggede, deres træk er grove, og i deres blik ulmer ondskaben. Deres kraftige kæbepartier skjuler omtrent deres spidse hjørnetænder. Luften omkring orker er tung med stanken af gammel sved, der blander sig med lugten af indtørret blod fra deres ofre.

Orkerne er iklædt skind og læder, som de påsyr eller fastbinder metalskinner, som fungerer som panser – og hver orks panser er forskelligt fra de andres, og ofte indrettet til at passe lige præcis den ene ork. De bærer læderstøvler tunge af nitter og søm, og orkerne er bevæbnede med tunge, klodsede klinger og køller, der ofte er dårligt balancerede, men til gengæld ser frygtelige og grumme ud. For orkerne opvejes våbnenes manglende duelighed af, at de mange spidser, kanter og tænder på våbnene, der bibringer mere grumme sår.

Orkerne er ofte kujoner, når de er i undertal, og de ynder at kæmpe unfair og i overtal. Enhver ork stræber efter at blive den næste leder, og når en leder ikke kuer dem nok, plages orkerne af af interne stridigheder, hvor de slås om magten. En større gruppering af orker kan opløses ved at eliminere deres ledelse, da det vil splitte dem i mindre røverbander, der kun er farlige over de enkelte rejsende frem for at orkerne samlet i hære, som udgør trusler mod hele samfund.

Orkerne i fæstningen – orkerne er anført under høvding Skarthug, som skjuler sig for solen i sit hovedkvarter, hvor han planlægger menneskenes undergang. Med sin frygtelige, rapsende stemme, der ekkoer af døden, instruerer Skarthug sine udvalgte løjtnanter og krigere, som derefter samler orkerne omkring brønden i fæstningens gård, hvor de instrueres, og derefter drikker af 'hadets brønd', som indgyder dem med mod, styrke og had til menneskene. Dag for dag styrkes deres rækker af flere tilkomne orker, og Skarthug gæstes fra tid til anden af svartedværge og andre ondsindede væsner, der kommer for at levere våben og udstyr til orkerne.

Sandheden om orkerne i fæstningen – Høvding Skarthug findes ikke. I kammeret er et træstillads dækket af skind og pelse, som forestiller en lyssky orkhøvding. Inde fra stilladset taler alkymisten Conon ud til orkerne og med sin trolddomsstemme manipuleres orkerne. Orkerne beordres til at drikke af 'hadets brønd', som er en trylledrik, som er i bunden af brønden i fæstningens gård, og trylledrikken svækker orkernes vilje, så de lyder deres falske leders ordre. Orkerne ofrer deres plyndringsgods ned i brønden, og nede i brønden er en bande røvere, som indsamler skattene og opstiller trylledrikken.

Trylledrikken i hadets brønd – Kort før orkerne skal indtage vand af brønden ved skumring, anbringer røverne fade med friskbrygget trylledrik, som orkerne intetanende henter op. Drikkens evner fortager sig kort efter, at den er hældt fra gryden. Når man indtager drikken, har man *ulempe* på at modstå ordrer, og man fyldes med en uforklarlig vrede og had mod ens fjender.

De udødelige – i lighed med de fleste andre levende væsner tilbyder orkerne også de Udødelige. Særligt hædrer orkerne Sauska, som ofte symboliseres ved slanger – sorte slanger, slanger, der snor sig ud af munden – og ikke sjældent har orkerne i deres lejr en slangekule, som de betragter som et helligt sted, hvor de kan skænke deres krigsfanger til Sauska. Til gengæld lover Sauska dem, at de kan vende tilbage til livet, hvis de er Sauska favoritter og bliver dræbt. Det sker, at orker vender tilbage til livet efter tilsyneladende at have lidt voldsomme skader og banesår.

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.

Orkernes natur – orkerne i fæstningen er med at have at gøre, hvis man appellerer til deres grådighed og bestikker dem med guld og skatte, og hvis man kan friste den enkelte bandes leder med drømme om at blive den nye høvding i stedet for høvdingen. Orkerne kan spilles ud i mod hinanden – særligt hvis man kan fjerne deres adgang til trylledrikken og afsløre den falske høvding.

Orkvåben – orkvåben har karakteristika 'ubalanceret' og 'grumme flænger'. *Ubalanceret* – kun orker kan bruge våbenene uden at have -2 på angrebsrul; *grumme flænger* – på terningkast på 19-20 kan orken vælge at aktivere våbnets effekt: *grum flænge* – angrebet gør normal skade, men såret er sværere at hele: -2 på førstehjælpstjek på at hele sårene efter en kamp, hvor man blev såret af våbnet.

Orkløjtnant

- Kreshgal den Blodige
- Gnerl Hudflænseser
- Brisk Øgleæder

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.

Orkernes jagthunde

Orkernes jagthunde er hunde, der opfostres af de barbariske orker 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

Orkernes kæmpe vildsvin

Udstyret med gråsort pels og stride børster og med lange krogede stødtænder er de enorme vildsvin, som orkerne bruger som ridedyr på størrelse med ponyer, og de er i stand til at trampe deres ofre til døde og sprætte dem op med deres lange stødtænder.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 3 Resistens 10; Morale 10 (med orkrytter: 14); Angreb: Hugtænder+3; 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.

Appendiks: Magiske skatte

Magisk fingerbøl

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

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

Nivssis Daggert

En kortskaftet daggert med en bred, bølget klinge dekoreret med grønne ranker. Nivssi smedede denne daggert under månens skær og skænkede den til skovens elvere, og den er fyldt med magisk kræft, der får daggerten til at gløde i hænderne på alle, der kan anvende trolddom. Daggerten er fyldt med skovens frodige energi, og den livgivende kraft gør våbnet til gengangeres naturlige fjende.

Nivssis Daggert fungerer som en almindelig daggert (1t4 skade; effekt: dødeligt stik).

Unik: Nivssis daggert er unik.

Den frodige daggert: Anbringes daggerten i frisk, rindende vand, vil alle, der bader i vandet omkring daggerten straks få helbredt skader for en førstehjælpsterning, og der gives et fornyet resistenstjek med *fordel* mod sygdomme. Denne effekt kan bruges en gang om dagen.

Morgenduggens stik: Ved at løfte daggerten højt i vejret over sig, kan daggertens bærer få morgendug til at falde over et område på 10m radius omkring sig. Alle levende væsener i området heler straks 1 livspoint, og daggerten laver et magisk angreb mod alle udøde i området: Morgenduggens stik+0; skade 1t6+1 Denne effekt kan bruges en gang om dagen.

Effekt: Elvernes hævn (hvis der på angreb mod udøde rulles 19-20 på terningen, kan denne effekt vælges): Daggerten lyser pludseligt op med et kraftigt grønt lysskær, der bader gengangeren i et ætsende lys.

Hvis det er en korporlig udød, springer slyngplanter frem af kroppen og begynder at æde dødningen op. Hvis det er en ulegemlig udød, springer slyngplanter frem af daggerten og snor sig om ånden, mens de river og flår i den. Skaden bliver 2t4+2+skadesbonus.

Dragende: Nivssi smedede sin daggert til at være forkæmper for elverne, og daggerten drager sin bærer til at følge dette. Hver gang bæreren møder udøde, skal bæreren klare et resistens (viljestyrke) 7. Hvis det fejler, opsluges bæreren af et ubændigt raseri mod udøde (i en runde) – hvis dette ikke rollespilles, har bæreren *ulempe* på angreb de næste tre runder.

Legendarisk: Nivssis daggert er kendt fra elvernes sange, hvor den optræder i talrige eventyr. Elvere og halvinger, der genkender daggerten, som Nivssi elverven smedede og skænkede skovelverne, er positivt indstillede over for ejeren, og de er villige til at indgå i forhandlinger.

Dværgedaggert

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

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

Heksesøm

Et bulet jernsøm i sort smedjern, omkring 15cm langt. Heksesøm kan skubbes ind i træ med tommelfingeren i stedet for med en hammer, og døre og lignende åbninger, der lukkes med et heksesøm er indtil solopgang sværere at tvinge op. Der er *ulempe* på alle forsøg. Et heksesøm kan kun anvendes en gang, men dets effekt holder til solopgang.

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.

Dragens tårer – hede tårer

Da perlen rammer jorden, opløses den i en sky af aske og ulmende gløder, som hvirvler omkring i en sky, der først fylder 2m i diameter, men vokser med 1m hver runde, indtil den fylder 5m i diameter. Luften er tung af aske og gløder, som svider og gør det vanskeligt at se og høre noget. Alle i skyen har *ulempe* på sanse tjeks og på angreb. Skyen holder i 3 minutter, eller indtil blæst væk af en kraftig vind. Opholder man sig i skyen i mere end en runde, skal man i efterfølgende runder klare et Resistens (stamina, dragemagi) 12 eller tage 1t6 i skade.

Dragens tårer – vredens dråber

Da perlen knuses, springer frem en sky af gløder og flammer, der brænder alle, som deres flammetunger kan nå. Perlen kan kastes op til 3m bort, og den brænder alle væsener inden for 2m af sig, da de fanges i skyen af gløder og flammer, og 1t4 tilfældige væsener (brugeren undtaget) op til 6m borte rammes af flammetunger, der springer ud fra skyen. Væsener fanget i skyen i skyen, laves der et magisk angreb+4 imod (karakterer skal klare Resistens (undvige; dragemagi) 12). Hvis de påvirkes, tager de 1t4+4 i skade. Flammetungerne laver magiske angreb+4 (eller Resistens (undvige, dragemagi) 12), og gør 1t4+4 i skade, hvis de rammer.

Trylledrik: Efterårsblæst

I denne drik er essensen af efterårsblæsten destilleret, og drikker man væsken, kan man spy et kraftigt vindpust. Alle i område 2m bredt og 20m langt rammes af et kraftigt vindpust, som slår dem omkuld og vælter ting (angreb: vindpust+4; skade: væltes omkuld, kan enten bruge en runde på at rejse sig, eller rejse sig med det samme og få ulempe resten af runden). Med pustet følger løv og visne blade.

Trylledrik: Helbredende drik

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

Trylledrik: Styrkedrik

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

Trylledrik: Usynlighed

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

Trylledrik: Voksevækst

Brygget på snottet fra kæmper lader denne trylledrik folk vokse i højden. Voksevækst strækker folk, så de bliver højere, op til den dobbelte højde, og med den øgede højde får de bedre rækkevidde, så de har +1 bonus på nærkampsangreb. Efter en time ophører trylledrikkens effekt, og personen får næsten sin normale højde igen: Der er 50% chance for, at personen ender med at være 1t6cm højere eller lavere end normalt.

Trylledrik: Listedrik

Denne trylledrik gør personen bedre i stand til at bevæge sig uhørt og ubemærket. Når man indtaget drikken, har man +4 bonus til at snige sig og undgå at blive bemærket. Effekten holder i en halv time, og når den udløber skal man foretage et Resistens (stamina) 6 for ikke at komme til at give et højlydt host, nys eller lignende lyd fra sig.

Fortryllet mønt: Lusket mønt

Denne mønt vender altid tilbage til sin ejers hånd, hvis denne bruger mønten til at handle for.

Fortryllet mønt: Distraktionens mønt

Mønten er fortryllet af illusionister, og man kan bruge mønten til at distrahere væsener, man snakker med, hvis man leger med mønten. Det giver +4 bonus på at misvise eller til at hjælpe allierede med at liste væk og forsvinde ud -af syne. Virker en gang.

Fortryllet olie: Vinterolie

Metaller, der påsmøres olien, bliver iskolde. Våben bliver farligere med deres frosne klinger, mens rustninger bliver isnende kolde. Våben påført olien giver 1t8 i frostskaade ved siden af våbnets skaade (dvs. frosne våben giver op til to sår) – effekten holder kun til et succesfuldt angreb, men en dosis er nok til seks våben. Frostne rustninger giver bæreren 1t8 i skaade, hvorefter effekten ophører.

Glitterpulver

Et fortryllet pulver, der ligner hvidt salt, indtil det kastes op i luften. Herefter begynder pulveret at blive hængende i en sky på 2m i diameter, hvor det glimter og reflekterer lys i alle regnbuens farver.

Glitterpulveret bliver hængende i fem minutter, eller indtil vinden fejer det bort. Imens pulveret hænger i luften distraheres alle seende væsner. De skal klare et resistens (viljestyrke) 10 eller have *ulempe* på deres sansetjeks, så længe er synligt (alternativt giver glitteret *fordel* på snige tjeks).

Åndedrag på flaske – Salamandernes drag

En lille flaske med en lang, slank hals i rødt glas. Gennem glasset kan man ane en rødlig røg hvirvle, og når proppen løsnes står et rødt åndedrag ud fra flasken, som dæmper gløder og ild.

Hælder man åndedraget fra en salamander ud over flammer og gløder, dæmpes flammerne straks og varmen går af gløderne i et område på op til 3x3x3m. I det næste minut kan man bevæge sig uskadt gennem de påvirkede flammer og gløder, hvorefter varmen blusser frem igen. Står man klar med flasken, kan man forsøge at fange åndedraget, når minuttet er gået, og hælde det tilbage på flasken – det kræver et behændighedstjek 6 – og lykkes det, kan åndedraget i flasken atter bruges, og ellers kan flasken ikke længere bruges.



