

Dødekongens kult vender tilbage



For flere år tilbage truede Dødekongens hær med at rende Kejserriget over ende, men modige helte trængte ned i dybet og bekæmpede Dødekongen og hans håndlangere. Siden har kultens tilholdssteder ligget forladte og ofte også glemte, men for nyligt afsløredes en sammensværgelse, som forsøger at åbne en port til Døderiget for at hente Dødekongen tilbage og udslukke alt i liv. Sporene fra sammensværgelsen fører til kultens gamle skjulesteder og forladte huler, og der er desperat brug for eventyrere til at udforske de forladte huler for at finde og standse kultisterne. Dette er eventyret om færden til et af kultens skjulesteder - er I de helte, som udforsker det?

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

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

Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner 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

Kommandant Lucinius indleder med en længere forklaring:

For nogle år tilbage vågnede Dødekongen af sin dvale og begyndte at samle en hær, som skulle invadere Kejserriget, men heltemodige eventyrere fik sat en stopper for det. Men inden man fik konfronteret dødekongen, vovede mange andre livet ved at udforske de steder, hvor Dødekongens håndlangere holdt til. Et af stederne var en gruppe huler under en stor jordhøj. Dengang holdt en magtfuld ork kaldet Skarthug til her, og orken havde et tempel, hvor den sammen med sine undersåtter tilbad Dødekongen og bragte rapporter om Dødekongens fjender til Dødekongen.

De huler og flere andre steder mistænkes for at være samlingssteder for den genfødte Dødekonge-kult – og der er brug for modige folk til at tage ud til de huler og udforske dem. Hvis Dødekongens håndlangere og kultister er vendt tilbage, så er der på det strengeste brug for at de bliver fordrevet derfra igen, og deres helligdomme ødelagt. Hvis det ikke sker, kan de bringe Dødekongen tilbage, og med Dødekongen i spidsen kan de bringe fortabelse til Kejserriget.

Jeres opgave er derfor at udforske stedet, og alle spor af Dødekongen og dennes kult skal ødelægges. Lønnen for dette er 25 dukater til hver, der vender tilbage fra missionen samt plyndringsretten til hulerne.

Hulerne ligger fem dagsrejser herfra i en egn kaldet slettelandet.

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 kunde hos smeden fortæller, at mange eventyrere har fået røvet deres økser af orker, som leder efter den legendariske økse 'Pandeflækker'.
2	Oppe ved badstuden kommer mange rejsende for at komme af med rejsestøv, og i badstuen udveksler folk gladelig historier om deres oplevelser. De rendte blandt andet ind i en gruppe slavehandlere fra Ash-Kelon, som solgte slaver til kultister og menneskeædere ude i ødemarken. Slavehandlerne afslørede ufrivilligt, at de brugte ordet 'Mangor', når de skulle handle med kultisterne.
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 Dødekongens kultister er vendt tilbage, men man kan altid genkende dem, for de smører sig ind i røde, hvide og sorte farver, når de gør sig klar til ceremonier.
4	På markedspladsen overhøres en flok eventyrere snakke om, hvordan de på en færd gennem englandet flere små selskaber af mennesker og orker, som rejste sammen side om side, som om de var allierede.
5	I krostuen overhøres en uhyggelig historie om en flok eventyrere, der på en ekspedition blev fanget af en kult af menneskeædere, som skindede eventyrerne levende og derefter iklædte sig huderne af deres ofre.
6	Nede hos rebslagerne går snakken lystigt, og de flittige rebslagere skiftes til at overgå hinanden med historier, som de har hørt fra eventyrere. For nyligt fik de bundet en halving en historie på ærmet om, at der var gemt en vældig guldskat i en fængselscelle i et ruintempel ude i ødemarken – og lige siden har halvingen ledt efter rejsefæller, der vil med ud til ruintemplet.

Rejsen

I kan enten spille rejsen rent deskriptivt, hvor du i bedste Ringenes herre eller Willow stil beskriver, hvordan landskabet ser ud, mens bombastisk musik lyder, og eventyrerne marcherer gennem et filmisk smukt landskab, eller I kan gøre brug af rejsereglerne (se disse) for rejsen ud. Ved ankomst til hulesystemet er eventyrerne nået frem, og den næste del af deres rejse er udforskningen af hulerne.

Udforskningen

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

Belønning: Eventyrpoint

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

- **Mysterium: hulesystemet – Dødens aura – 50**
- **Mysterium: lokation #5a – Dødskulden – 100**
- **Mysterium: lokation #5b – De talende kranier – 100**
- **Mysterium: lokation #5b – Skyggebieerne – 100**
- **Under: lokation #6 – Spøgelset, der gives fri – 50**

- **Mysterium: lokation #11 – Templet vågner – 150**
- **Fælde: lokation #12 – Benrør med runer – 125/250**
- **Fælde: lokation #12 – Pil skjult i væg – 75/150**
- **Fælde: lokation #13 – Røgelse og vinkande – 100/300**

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

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

Omstrejfende væsner

Omkring hulesystemet og inde i hulesystemet er væsner, som bevæger sig rundt i forskellige ærinder.

1t6	Hændelse
1	Kultister (1t4) dukker op. De er i gang med a) at udskifte fakler, b) bringe mad til NN eller c) på vej ud på ekspedition.
2	Orker (1t8) dukker op. De er her for a) at hylde Skarthugs grav, b) mødes med NN eller c) for at stjæle vin fra vinkælderen.
3	Kobolder (1t4) kommer bærende på mad til eller fra køkket. De er køkkenslaver uden den store loyalitet.
4	Dødekongens disciple (1-2) kommer vandrende. De er på vej til templet (#11) eller kultsalen (#4) for at udføre deres hverv og tilbede Dødekongen.
5	Kultanføreren Onomastor <i>eller</i> lederen Scorpio <i>eller</i> hobgoblin-snigmorderen Lissar <i>samt</i> 1t6 kultister er på vej i et ærinde.
6	Halvingen Bungo kommer snigende. Han er brudt ind i templet for at finde en legendarisk guldskat, som den oprindelige leder af stedet, dødekongens løjtnant Skarthug, har gemt bag en skjult lem et sted i hulerne. Bungo slutter sig gerne til heltene, og han hjælper gerne med at ødelægge templet, da han er en stærk modstander af templet og Dødekongens kult.

Baggrund

Hulesystemet er resterne af et kældersystem, som ligger inde i en bakke, og det blev gjort til hovedkvarter af en af Dødekongens løjtnanter, nemlig orken, **Løjtnant Skarthug**, som ærede og tilbad Dødekongen i et særligt indrettet tempel inde i helligdommen. Skarthug blev siden dræbt af eventyrere, som fordrev stedets beboere – men nu er kulten vendt tilbage og indrettet en ny helligdom. Før stedet blev overtaget af kulten på ny, var der andre, som begravde Skarthug inde i hulerne, og hans grav er der endnu.

Hulesystemet er lige nu under ledelse af Onomastor og Scorpio, men de to kultledere kan ikke enes, og Onomastor har hyret en lejermorder, hobgoblingen Lissar, til at myrde Scorpio, så han kan overtage magten på stedet. Hulesystemet modtager ofte rejsende i form af kultister og slavehandler, både mennesker og orker, og stedets beboere er der for vant til at se nye tilrejsende. Hvis spillerne er snedige, bruger de det til deres fordel og infiltrerer stedet under påskud af at være kultister eller tilsvarende.

Området uden for hulesystemet

Bakken, der egentlig er en ruinhøj efter et gammelt palæ, som blev ædt væk af tiden for århundreder siden, er vokset til med træer og buske, men området omkring huleindgangen er kun sparsomt bevokset, og der er trådt adskillige stier i området, som alle fører hen til huleåbningen.

Omkring huleåbningen vokser en klynge af træer, der halvt skjuler indgangen, men stierne afslører åbningens tilstedeværelse. Hvis man sniger sig mellem træerne, kan man komme helt hen til indgangens side og spionere på vagtstuen (#1) lige inden for åbningen.

Scene: Kultisternes ankomst

Hvis eventyrerne skjuler sig nær indgangen og overvåger den i et kort stykke tid, dukker et andet rejseselskab op, og eventyrerne kan spionere på deres møde med vagterne inden for hulerne:

En gruppe rejsende, fem styk i alt, ankommer iført tunge, sorte kapper med dybe hætter, som skjuler deres ansigter. De har sække over skuldrene og kortsværd hængende ved siden. De rejsende bevæger sig selvsikkert frem til huleåbningen, hvor de anråber åbningen. Indefra lyder en stemme, der spørger, hvem de er. De rejsende svarer: "Vi er udsendinge fra Mangor". Derefter får de lov at komme ind.

De **fem tilrejsende er kultister**, som bruger kodeordet "Vi er udsendinge fra Mangor", som lader folk komme indenfor. Hvis eventyrerne bruger samme kodeord, bliver de ladt indenfor, og de bliver af vagterne henvist til lokale #3.

Hulesystemet

Hulesystemet: Gangene er gravet ud af klipperig, tung lerjord og flere steder forbinder de rester af et oprindeligt kældersystem. Terrænet skifter fra lerede jordgange til flisebeklædte kælderrum. Nogle gange (forbindelserne mellem rum #10, 11 og 12) er gravet fornyligt og endnu ikke helt tilpassede. Andre steder har været ramt af sammenstyrtninger (forbindelsen ml #1 og #2, de afbrudte gange i den sydlige ende af hulerne førte oprindeligt til flere rum).

Fakler på væggene: Hulesystemet er generelt oplyst af fakler, der giver et dæmpet skær, som ikke generer beboernes eller lysfølsomme øjne. Hvis rejseselskabet nøjes med det begrænsede lys, behøver de ikke egen belysning. Faklerne holdes løbende ved lige af kultisterne i de områder, hvor kultisterne kommer, hvilket blandt andet er rum #1, #2, #3, #4, #10, #11, #12, #13 og #14.

Gangene nede ved rum #7, #8 og #9 samt rummene #5, #6, #7, #8 og #9 er ikke oplyste.

Dødens aura: Hulesystemet er gennemsyret af ondskabsfuld kraft af dødens nærhed. Levende væsner kan mærke, at i grotterne er Dødsriget ikke langt borte. Skygger bliver mørkere og dybere, og der er en livsgnavende kulde, som kan mærkes langt ind i knoglerne.

- **Første gang eventyrerne træder ind i hulerne:** *Da I træder ind i hulerne og ud af solens lys, mærker I en isnende kulde løbe ned langs rygsøjlen, og I kan mærke de små hår på armene rejse sig. En dunkel kraft smyger sig om jer, og det er halvt som at være trådt ind i dødens rige.*
- **Mind løbende spillerne om,** hvordan mørket fra Dødsriget kryber ind på dem, og hvordan de kan mærke dødens kulde helt ind i deres knogler. Husk at det er dødens kulde, der siver igennem barrieren fra Dødsriget til de levendes verden, ikke frost, så ingen væsker fryser til i hulerne.
- Dødskulden har ingen spillemekanisk effekt, men er en påmindelse om den ondskab og den fare, som Dødekongens kult udgør.
- Hvis eventyrerne standser kultisterne eller ødelægger helligdommene dedikeret til Dødekongen, forsvinder dødens aura fra hulerne. Helligdommene er #4 og #11.

Dødekongens kult: Det er en mulighed for eventyrerne at udgive sig for at være kultister eller klæde sig ud som kultister. Alt efter hvad de gør ud af deres forklædning og roller som kultister, kan de snige sig mere eller mindre ubesværet ind i hulerne.

- Nogle kultister bærer særlige hvide kåber dekoreret med sorte kranier (kåber i rum #2, 12).
- De fleste kultister har malet deres hud kulsort og dekoreret det med tegninger af hvide knogler, så de minder om levende skeletter, og i ansigterne har de malet hvide kranier med rødt blod om munden (farve i rum #2, 13).

Dødekongens kultister veksler mellem at være mistænksomme og at forvente flere tilkommende kultister, så de angriber ikke enhver fremmed, de ser, men afprøver dem gerne for at sikre sig, at de er kultister. Nogle gange sker det ved at forlange at folk erklærer troskab, andre gange ved at bevise det gennem offergaver, gennem at lade ens eget blod flyde eller i værste fald ved at ofre et andet levende væsen.

#1 Vagtstuen

Inden for i den mørke hule sidder fakler på væggene. De kaster et dæmpet skær og oplyser et simpelt kammer, hvis vægge består af groft tilhuggede fliser. Ved et bord står fire mennesker bevæbnet med spyd og økser. Deres ansigter er malet som levende kranier, der drypper blod fra mundene.

Bag de fire mennesker er en bred, mørk korridor, som fører dybere ind i mørket.

De fire mennesker er **4 kultister**, der fungerer som vagter. Der er altid mindst fire vagter i kammeret, og med nogle timers mellemrum bliver de afløst. Vagterne fordriver som oftest tiden med terningspil, men de er altid opmærksomme på, om nogen er på vej ind til dem. På bordet er terninger, 46 sølvstykker og drikkebægre med doven øl. Ved bordet står en tønde med 8 kastespyd og et halvt tømt ølanker. På væggen hænger en tromme til at slå alarm med.

Den bagerste del af rummet er dels en sydgående flisebelagt korridor, og dels en sammenstyrtet jordgang mod øst.

#2 Den ekstra vagtstue

Blafrende fakler rundt om på væggene afslører et sparsomt indrettet rum. Op af den flisebeklædte østvæg står et simpelt træskab, og midt i rummet står et vakkelvorent bord omgivet af lave skamler. Ved Nordvæggen er en bred sovebænk. Rundt om i rummet er seks mennesker, hvis ansigter er malet som levende kranier med blodige munde. Midt på bordet ligger et vagthorn.

Dels forbundet via den sammenstyrtningen til #1 og af en låst dør (dirke 8; nedbryde 14) til en en sydgående gang, fungerer dette rum både som en ekstra vagtstue, og som et rum, hvor kultisterne kan gøre sig klar.

Herinde er **6 kultister**, der fungerer som ekstra vagter, og rummet bruges til at tage imod kultens gæster. I skabet hænger tre hvide kåber dekoreret med sorte kranier, og i et træskrin i skabet er tre små rum, som indeholder hver sin fedtede cremefarve i farverne rød, hvid og sort (gæster kan bemale sig her eller genopfriske deres bemaling. Der er nok til fem personer). Vagterne ejer til sammen 59 sølvstykker, og en af dem har en **flaske katteblik**.

#3 Opholdsrum

Obs: Støj kan høres på afstand. Flere forskellige stemmer blander sig.

Et vakkelvornet træbord og slidte bænke står i lokalet. Tomme vinkander ligger på bordet og gulvet, og en olielampe hænger oppe under loftet og giver stedet et dæmpet skær. En broget flok væsner befinder sig herinde.

Orkerne Rastyk, Grob og Stragan lader som om de er kultister, men deres mål er at finde Skarthugs grav og plyndre den, da det siges blandt orker, at Skarthug blev begravet med **øksen Pandeflækker**. Orkerne holder med den side, som klarer sig bedst, og de indgår gerne en alliance om at plyndre graven, men uundgåeligt vil nogen overhøre, at de planlægger at rende med skatten selv.

Menneskene Curtius, Herennius, Gnaeus og

Vibius er kultister. De er budbringere for kulten, og de kommer fra forskellige Dødekonge-kulte, der holder til skjult rundt om i Kejserriget. De loyale over for kulten. For hver af dem man tager som fange og leverer levende tilbage til fæstningen, betaler Lucinius en dusør på 10 guld.

Hobgoblinen Lissar er en snigmorder, som **Onomastor** har hidkaldt til at myrde hans rival **Scorpio**. Lissar udgiver sig for at være kultist, og Lissar frygter Dødekongen nok til ikke at gå mod

kulten, men nøjes med at udføre sin opgave. Lissar har en kopi af nøglen til Scorpios værelse (#14).

#4 Kultsal

Luften herinde er tyk af sød røg og stanken af blod. Væggene er beklædt med sort klæde, og på hvert stykke stof er malet et hæsligt, grinende hvidt kranie med horn. I den vestlige ende af rummet står et messingbækken med mørkrød væske, og udgangen i væggen er omgivet af hæslige kranier. Rundt om i rummet sidder fire skikkelser ikklædt tunge, hvide kåber dekoreret med sorte kranier med dybe hætter, og der er en besynderlig kulde herinde, som kan mærkes dybt ind i knoglerne.

Lokalet anvendes af kultisterne til at hædre Dødekongen og anråbe ham og hans tjenere om nådesgaver og velsignelser. Kultisterne vender generelt deres opmærksomhed mod vest, da den del af hulerne er hjem søgt, og det siges, at Dødekongens håndlanger, Krigsherren Skarthug, er begravet her, og gennem ham kan man opnå kontakt med Dødekongen.

Udgangen mod vest er mørk, og rundt om døråbningen er malet med rød og hvid maling en dæmoniske kranier med horn, hugtænder og et onskabsfuldt blik i deres tomme øjenhuler. Foran åbningen står et messingbækken på en lav jernfod. Bækkenet er fyldt med blod. I hvert hjørn af rummet står en lerkrukke fra hvilken sødlig røgelse rejser sig.

De fire skikkelser er **4 Dødekonge disciple** (Sculpius, Rufia, Asinia, Didius), som sidder mediterer efter, at de har haft gjort et blodoffer til bækkenet. Medmindre alarmer er gået eller noget tilsvarende, antager disciplene at eventyrerne også er kultister, som er her for at tilbede Dødekongen. Disciplene fraråder dem at

bruge udgangen mod vest, da det fører til en hjem søgt del af hulerne, som er farlig.

Dødsfald: Hver gang nogen dør i kammeret, høres et voldsomt brag fra korridoren mod vest, som om noget er ved at bryde fri. Hvis fire væsner inden for samme dag dræbes i lokalet, hidkaldes **et gespenst** fra Dødsriget, som ankommer i vestkorridoren (ved #5a). Effekten sker kun, hvis kultsalen ikke er ødelagt, og hvis graven i rum #5b er intakt. Kulten kender ikke til denne effekt, men de kan regne ud, at noget er ved at bryde igennem fra Dødsriget og ind i de levendes verden, når de hører lyden.

Skatte: Dødekongens disciple har hver en pung med 1t4-1 guldstykker og 3t6 sølvstykker.

#5A Korridoren op til gravkammeret

Gangen er unaturligt mørk, og dødskulden er mere markant her end andre steder. Alt lys får halveret sin effekt, og for hvert minut man opholder sig i gangen eller gravkammeret (#5b) skal man klare et Resistens (stamina) 6. Hvis det fejler, trænger dødskulden ind, og kroppen bliver stiv og kold. Man har *ulempe* på fysiske aktiviteter. Effekten forsvinder efter fem minutter, når man forlader området, eller straks man røres af solens lys. Nekromati styrkes i området – nekromantikere kan få deres spenderede formularer og trolddomsevner igen for hver 5 livspoint/1 sår de ofrer (kan ikke heles med førstehjælp).

Ved punktet #5a er en strækning på 3m af gangen så mørk, at vægge og gulve ikke oplyses af mørket, og de er helt kolde at røre ved. Her er barrieren til Dødsriget tyndest, og det er her, at gespenstet (se rum #4) kan trænge igennem.

#5B Gravkammeret

OBS: Døren til gravkammeret er låst.

Døren: Døren er en tung, sort jerndør, og den udstråler en aura af trolddom og ondskab. Der er et nøglehul (men ingen nøgle; dirke låse 10 – man skal have dirke-evnen til denne lås), og døren er styrket af tunge beslag. Midt på døren er fire små hylder, og på hver hylde er et kranie. Hvis man forsøger at tvinge døren op eller flytte på kranierne, vågner de fire kranier op.

Kranierne vågner: Et rødt lys toner fra i de tomme øjenhuler og en dyb gravrøst kommer fra dem: *Hvem er I, og hvad er jeres ærinde?*

De fire kranier er krigsherren Skarthugs elskerinder, som han tog med sig i døden, og de er nu forbandet til at vogte døren til hans grav. Kranierne præsenterer sig som Grina, Krasva, Gryk og Xragga, og de er mere end villige til at snakke, da de keder sig. Hvert af kranierne har evnen til at åbne døren og lade en person træde ind i graven, og hvert kranie stiller et særligt krav til at lade folk træde ind (så spillerne kan vælge hver især, hvad de vil betale):

- Grina: "Skænk mig blodet dit" – Grina vil have frisk blod for 10 livspoint/2 sår for hver, der vil passere (ofringen kan ikke heles med førstehjælp).
- Krasva: "Skænk mig trolddom" – Krasva vil have en trylledrik, magisk olie eller tryllepulver som offergave for hver, som hun skal lade passere.
- Gryk: "Skænk mig guld og skatte" – Gryk vil have skatte for 20 guld for hver, som hun skal lade passere
- Xragga: "Skænk mig minderne dine" – Xragga vil have minder om stunder med elskede og elskende, og man forære hende mindet, mister karakteren for altid mindet sammen med 300 eventyrpoint.

Hvis de angribes eller man forsøger at tvinge døren op, forsvarer de sig:

- Kranier: Forsvar 8; Tærskel 7; Sår 5; Morale 16; Resistens 12 (udød)

Spy flammer: Knitrede røde flammer skyller ud fra kraniet. Alle op til fem meter borte skal klare Resistens (undvige) 8. Fejler det, gør det 3t6 skade, med succes gør det kun 1t6 skade.

Frostsky: Luften fyldes med en sky af skarpe iskrystaller og intens frost. Alle inden for fem meter skal klare Resistens (stamina) 8. Fejler det, rammes man af forfrysninger, som gør 1t4 i skade i 8 runder, eller indtil man varmes op eller røres af solens lys. Med succes forsvinder forfrysninger automatisk efter to runder.

Lynkile: En lynkile knitrer pludseligt som skarpt hvidt lys ned gennem gangen. Alle inden for 15 meter skal klare Resistens (undvige) 6, men har de metalrustning på sker det med *ulempe*. Fejler det, tager man 3t6 skade, med succes gør det kun 1t8 skade.

Livsdræn: Livet suges ud af alle levende væsner inden for 3 meter. En hvid dis ses forladende munden på de levende og blive suget ind i kraniet. Der skal klares et Resistens (viljestyrke) 10. Hvis mister man 1t6 livspoint, og effekten forsætter hver runde, indtil man klarer tjekket eller omkommer. Ved succes river man sig fri af effekten.

Kammeret: Rummet er rundt, og væggene er beklædt med rødbrune mursten (hvor resten af rummene enten har været udgravet i den lerede jord eller dele af et glemt sæt kældre med store fliser dækkende vægge og gulv). Mørket er tæt og klynger sig til murstene, og dødens kulde gennemsyrrer alt.

Gulvet består også af mursten, og midt på gulvet bulner det hele op. Her ligger Skarthug begravet, og for at komme til liget, skal gulvet brydes op.

Det tager ca. en halv time og er en højtlydt proces. Hvis man bruger improviseret værktøj, skal man foretage et behændighedstjek 6 for ikke at det knækker eller på anden vis går tabt halvvejs inde i forløbet.

Graven: Nede i graven er skelettet af krigsherren Skarthug, en ork, iført en sort pladerustning, hvis brystpanser er udformet som et grinende kranie. Skelettet har ved sin side **slagøksen Pandeflække** liggende og et metalskrin, som indeholder 300 sølvstykker og et forgyldt kranie, **Det hviskende kranie**, (20 guld – hvis det ikke identificeres som magisk).

Krukken med skyggebie: Ved skelettet er en forsegleet lerkrukke. På krukens rødbrune sider er malet sorte bier, og hvis man bryder forseglingen, bryder en sværm af skygge-bier fri og angriber levende væsners skygger. Sværmen kan angribe op til tre skygger i runden, hvis de er inden for tre meter af hinanden, og ofrene skal klare Resistens (undvige) 8. Sværmen gør 3t4 i skade fordelt mellem de ofrer, der fejlede deres resistenstjeks. Sværmen kan ikke angribe et væsen, som ikke kaster nogen skygge. Bierne forsvinder, hvis der er helt mørkt og i solens lys, eller hvis sværmen dræber et væsen, hvorefter sværmen forsvinder ind i liget og finder vej til Dødsriget.

#6 Den låste, hjem søgte stue

OBS: Dørene til rummet er låst. Kulten har ikke nøglerne, og de undgår stedet, som de kan mærke er hjem søgt. Rummet er ikke oplyst.

De låste døre: Et dirketjek 10 eller nedbryde 16 kan tvinge en dør op. Lytter man ved døren, kan man høre lyden af to dybe, grove stemmer, som med al tydelighed kommer fra store, primitive væsner. Det lyder, som om de to væsner skændes eller prøver at overgå hinanden med, hvordan de kan kvase og knuse folk. Der er ingen reaktion, hvis man banker på døren eller lignende.

Når døren åbnes: Døren åbnes ind til et tomt rum, hvor der er helt stille. En kold vind fejer sukkende forbi eventyrerne, der hører en hviskende stemme: "Tak, endelig er jeg fri." Spøgelserne i rummet undslipper, når dørene åbnes.

Rummet er mørkt og koldt. I fakkelskæret ude fra gangen aner I et stort bord og et par enorme skamler midt inde i rummet, helt tydeligt beregnet til væsner, der er meget højere end jer, og I aner konturerne af et skelet siddende på den ene skammel, lænet ind over bordet.

Oprindeligt var stuen hjemsted for ogres, der tjente som lejesoldater for kulten, men længe har i stedet været hjem søgt af to ogre-spøgelser, hvis skeletter er at finde ved det kæmpe bord inde i rummet (møblerne er tilpasset de 2½ meter høje, hærdebrede ogres).

På bordet ligger to tomme vinflasker og to vinbægre i sølv (sølvbægrene er dekoreret med fine udskæringer af sværd, hvorfra drypper blod i form af røde krystaller) (6 guld stykket),

#7 Vinkælder

Rummet er ikke oplyst.

Store vintønder er sat op på rad og række og fylder det meste af rummet. Der lugter kraftigt af vin. Et par trebenede skamler, tomme kander og nogle øser er det eneste andet i rummet.

Vinkælderen indeholder flere fyldte vintønder, og eventyrerne kan mæske sig i al den vin, de lyster. Samme gør **Svirpnik**, som har sneget sig ind i hulerne tiltrukket af vinen.

#8 Vagtstuen ved cellerne

Rummet er ikke oplyst.

Rummet er ikke i brug. Det er mørklagt. Et bord befinder sig i rummet sammen med en rad skamler. På væggen hænger et rustent sortiment af torturinstrumenter.

#9 Fangecellerne

Rummet er ikke oplyst.

I dette kammer er fire rum. Rummenes front er dels væg, dels gitter og dels gitterlåge. Gulvet i rummene er beskidt og mudret og løseligt dækket med halvrådnende strå. I selve kammeret hænger en olielampe oppe under loftet i en metalkæde, som løber gennem en ring i loftet og ned til en metalring i væggen ved døren ind til rummet (så lampen kan hejses ned ved at løsne kæden).

Skjult under det mudrede og beskidte strå i en celle er en lem (sansetjek 20). Nede i lemmen er en sæk med 40 guldstykker. Halvingen Bungo kender til skattens placering; ved man hvor skatten er, er den lige til at finde.

#10 Køkken

OBS: På afstand kan dette rum identificeres ud fra larm og lugt. Korridoren i sydvæggen er gemt bag et vægtæppe.

Luften er tung af lugten og lydende af madlavning og stegt kød, som blander sig med en kraftig varme, der får sveden til at springe frem. Heden kommer fra to blussende bål midt i rummet. Over dem i stativer hænger to store stegepander fyldt med stegefedt og kød, der steges. Panderne tilses af et par små, grimme gobliner. Rundt på væggene hænger bundter af tørrede urte og et stort, spraglet tæppe, og ved et solidt træbord sølet i blod og rester af slagtedyr ligger store klumper kød klar til stegning. Ved bordet står en fed bugbear med en kødhakke, mens kobolder retter fade og skåle an.

Rummet ledes af **bugbear-kokken Shakrub**, som har **fire kobolder** og **tre gobliner** til at hjælpe sig. Kokken bryder sig ikke om at blive forstyrret i sin praksis og brøler, at folk skal skride deres vej.

Stegepande med varmt fedt: angreb+5; skade 1t10

Under en flise i gulvet (sansetjek 12) gemmer Shakrub en pung med 10 guld og **to fortryllede mønter: Månemønt og Lykkemønt**.

Udgangen mod syd er gravet for nyligt, og den forbinder #10 og #11. Passagen er smal og gulvet er ikke trådt til, så man får beskidte, lerede fødder af at gå via korridoren. Indgangen er fra køkkenets side gemt bag et vægtæppe (sansetjek 10 for at bemærke; opdages automatisk, hvis man flytter på vægtæppet).

#11 Tempel

Salen I træder ind i er mørk, kold og fyldt med ondsksfuld kraft, som gennemsyrrer alt, som en kold vind.

Et titanisk kranie fra et dæmonisk væsen hænger på bagvæggen. Det er mandshøjt og hængt op i solide jernkæde pyntet med huderne fra flåede mennesker. I kraniets øjne brænder en sagte ild fra fakler, som giver et uhyggeligt skær i kraniet, som om det er klar til at springe til live hvert øjeblik.

For foden af kraniet står en groft tilhugget stenblok stænket med indtørret blod, og en grusomt udseende kniv med blodig klinge ligger på alteret sammen med sorte stenskåle beskidte af blod og indtørrede indvolde. Ude til hver side står et træstativ med et blodigt stykke skind udspændt, som med al tydelighed må være huden af et menneske.

I templet kan den uhellige kraft af Dødekongen mærkes, og stedet er forbandet. Hvis eventyrerne ødelægger stedet, fjerner de kultens indflydelse.

Herinde samles kulten hver midnat for at hylde Dødekongen, og lokalet tilses jævnligt af **kultlederen Onomastor**, som kommer fra det tilstødende lokale (rum #12).

Udgangene mod nord og syd er gravet for nyligt, og de forbinder #11 med #10 og #12. Passagerne er smalle, og gulvet ikke trådt til, så man får beskidte, lerede fødder af at gå via korridoren. Indgangene er fra templets side gemt bag to træstaver, som der er udspændt huden af kultens fjender, som er blevet skindet i levende live (sansetjek 10 for at bemærke; opdages automatisk, hvis man flytter på træstativet).

Kraniet: Kultens hellige kraft er samlet omkring kraniet, som stammer fra en pigkvarn, som er grumme væsner, hvis knogler er bevokset med pigge, som gror ud gennem deres hud, og deres knogler er giftige at røre ved. Pigkvarner kan forfølge deres ofre ind i deres drømme, men dette er blot kraniet af en pigkvarn.

Alteret: Alteret udstråler en ondskabsfuld dødskulde, som dræner livet af levende væsner, som ikke tilbeder Dødekongen. For hver runde man er inden for en meter af alteret, tages 1t4 skade, og rører man alteret, tages 1t8 skade. På afstand kan man mærke den frygtelige kulde.

Scene: Templet vågner

Dette sker, når eventyrerne udforsker alteret, eller hvis det har sneget sig ind til en ceremoni, hvor kulten er samlet for at hædre Dødekongen.

En ufrivillig gysen går gennem jer, det føles som om I har vækket noget, og at noget mørket og ondt vender sin opmærksomhed imod jer. En kold vind fejer uset gennem lokalet, og det føles, som om enorme øjne emmende af ondskab stirrer på jer. Pludselige bliver der mørkt i lokalet, da alle flammer skifter fra at udstråle varme til at give et koldt, blåt lysskær.

Hen over alteret svæver en dunkel skikkelse iført en mørk kåbe. Skikkelsen løfter sin hånd og afslører en knoglehånd. "Skænk mig jeres livskraft, og jeg skal gøre jer til herskere over de levendes verden" lyder en hul stemme.

I næste nu kan alle levende væsner i rummet mærke, hvorledes deres livskraft suges ud af dem. Kultister bringer Dødekongen frivilligt dette offer. Eventyrerne kan modstå donationen med et Resistens (viljestyrke) 6 – hvis det fejler, koster det dem 1t10 skade. Hvis nogen forsøger at modstå, bemærker Dødekongens ånd det straks, og bliver rasende fra hættens gløder et par øjne rødt, og Dødekongen byder hans tjenere at gribe ind.

Hvis der er kultister i salen, lyder de straks Dødekongens bud, og hvis der ikke er nogen kultister til stede, bliver huderne af de flåede mennesker levende og forsøger at dræbe indtrængerne. Gruppen angribes af **4 flåede huder**. Imens forsvinder Dødekongens manifestation.

#12 Kultledernes kammer

Kammerets gullige lervægge er oplyst af en olielampe, der hænger i jernkæde fra loftet. Ved rummets ene væg står et stort, tungt træbord og på bordet ligger et benrør malet med runer. På væggen ved siden af hænger et stort, tungt tæppe, der ligner et kort, og på langs væggen overfor er to senge beklædt med skind, og over dem på væggen hænger et prægtigt kejserligt skjold og glimter.

Herinde holder **kultanføreren Onomastor** til. Når han ikke tilser templet eller vandrer i gangene, opholder sig i dette lokale, hvor han planlægger Dødekongens kults genkomst. Udgangen mod nord er gravet for nyligt, og den forbinder #12 og #11. Passagen er smal og gulvet er ikke trådt til, så man får beskidte, lerede fødder af at gå via korridoren. Indgangen er fra kammerets side gemt

bag vægtæppet med kortet (sansetjek 10 for at bemærke; opdages automatisk, hvis man flytter på vægtæppet).

Vægtæppet med kortet – vægtæppet er syet som et kort over Kejserriget, og der angiver de største floder, byer og veje samt de steder, hvor Dødekongens kult skjuler sig. Hvis eventyrerne får tæppet med hjem, vil Lucinius belønne med dem 10 guld hver for den ekstra indsats (tæppet er tungt og klodset at slæbe på – man er *tungt lastet*).

Benrøret med runerne: en **magisk fælde** beskytter røret mod at blive åbnet. Hvis røret åbner, eksploderer runerne og sprænger røret og indholdet i stykker – alle inden for 3 meter skal klare Resistens (undvige) 10. Fejler det, tager man 3t6 skade (succes gør halv skade). Fælden kan demonteres at uskadeliggøre runerne ved forsigtigt at ændre deres betydning (kundskabstjek 14; +4 bonus, hvis røret er blevet studeret med sanse magi; hvis tjekket fejler med mere end 4, aktiveres en svækket version af fælden, som kun gør 2t6 skade). I røret er en liste over Dødekongens udvalgte disciple – listen er 20 guld værd, som dusør hos kommandant Lucinius.

Det kejserlige skjold – et stort, smukt metalskjold dekoreret med guld- og sølvfigurer, der forestiller Kejseren og hans forfædre i sejrrig kamp med imperiets fjender, mens De udødelige følger slagets gang fra himlen. Skjoldet er et kejserligt klenodie – det fungerer som et regulært metalskjold, det er 45 guld værd (normalt er skjold 30 værd; afleveres skjoldet til Lucinius belønner han tilbageleveringen med 50 guld). På bagsiden af skjoldet er en **fælde**: Fjernes skjoldet affyres en pil skjult i væggen – Resistens (undvige) 10, skade 2t8 – fælden kan findes ved at kigge på bagsiden af skjoldet eller via sanse tjek 14; demontere fælde 12 (fejler tjekket med mere end 4, aktiveres fælden).

Scene: Møde mellem Onomastor og Lissar
Mens heltene overvåger lokalet, ser de måse Lissar dukke op til en samtale med Onomastor, eller de overhører en samtale mellem Onomastor og Lissar. Samtalen går på, at Onomastor er utålmodig med Lissars indsats, og han forlanger, at hun går hurtigere til værks, men hun med sin raspende stemme forklarer, at Scorpio snart ikke vil være længere, men at den slags tager tid, hvis det ikke skal vække mistanke blandt kultens medlemmer. Scorpio vil ikke leve længe nok til at opleve daggry.

#13 Sovesal

Beskidte skind og halmlejer fylder det meste af gulvet. Mellem dem står senge af ringe kvalitet. En ensom fakkelplyser det ellers tomme rum. Der hænger en tung lugt af sved og fugt i luften.

Sovesalen rummer 26 senge og 38 sengelejer, som står tæt op af hinanden. Der er flere lejer end kultister, da også gæster overnatter herinde. På en skammel står tre små æsker med cremede farver i kulørerne rød, hvid og sort (nok til 6 personer).

#14 Lederens kammer – Scorpio

Obs: Døren er låst. Nøglen er hos Scorpio, dirke lås 10, nedbryde dør 16.

Når Scorpio ikke er i sit kammer, er han på vej gennem gangene i et ærinde, eller han befinder sig i templet (#11) eller kultsalen (#4), hvis han ikke er i et møde med udsendige til kulten. Scorpio låser døren til sit kammer, både når han er hjemme, og når han er ude, og han har altid nøglen på sig.

Der hænger en besynderlig duft af røgelse i luften, som kommer fra en krukke midt på gulvet. Ved bagvæggen står en simpel træseng, og ved siden af den står en vælg trækste med solide jernbeslag.

På en skammel ved side af sengen står en kande med vin og et sølvbæger.

Under sin seng har Scorpio gemt spydet **Telvant**, og under sin madras har han gemt nøglen til kisten.

Kisten: Kisten er låst (dirke lås 12; bryde op 18). Nede i kisten er kultens skatte – 327 sølvstykker, en sølvmaske, som forestiller Dødekongen (bruges til ceremonier; 10 guld værd, hvis nogen vil købe den hæslige maske), **to flasker helbredende trylledrik**, en pung med 4 guldstykker og en kejserlige medaljon givet til XIV legion for hæderkronet indsats i kejserkrigene (8 guld værd) og en pung med en **fælde**: i pungen er en nålepude med giftnåle, som stikker gennem stoffet, når man griber om pungen eller puden (sansetjek 16 for at bemærke det); Resistens

(stamina, gift) 8 – hvis det fejler, tager man 4t10 skade (succes resulterer i 1t10 skade).

Kanden med vin: Lissar har været herinde og har anbragt kande med vin. Hun har tilsat sovemiddel til vinen – drikker man vinen, skal man efter 10 minutter klare et Resistens (gift, stamina) 10 eller falde i en tung søvn. Sølvbægeret er 2 guld værd.

Røgelsen på gulvet: Lissar har anbragt røgelsen og antændt. Den spreder ikke kun en krydret duft, men også en langsomt virkende gift – hvis man udsættes for giften i otte timer, skal man klare et Resistens (stamina) 10 (med *ulempe*, hvis man sover en del af perioden). Hvis det fejler, omkommer man af åndedrætsbesvær og ser ud som om, man er sovet ind. Hvis det klares, vågner man med 1t10 skade og en voldsom hovedpine.

Appendiks: Monstre

Onomastor, kultanfører

Onomastor er en stor, bredskuldret skaldet mand med store, flammende røde øjenbryn og et bister ansigtsudtryk, som skjuler hans eller gode humør. Onomastor er fanatisk loyal over for Dødekongens kult, og hans mål med kulten er at infiltrere Kejserriget og overtage tronstolen via intriger, hvor målet i længden er at få anbragt et medlem af kulten på tronen.

Onomastor har hyret hobgoblinen Lissar til at myrde hans rival, Scorpio, da Onomastor vil anføre kulten selv, og han finder at Scorpio er tbeligt naiv i et sådan omfang, at det er en trussel mod kulten.

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (nekromanti 18); Morale 16; Angreb: daggert+6; Skade 1t4+1.

Fanatisk: Dødekongens disciple er fanatiske, og de er derfor ikke til at skræmme eller true, når de kæmper for kultens sag.

Dødens kulde: Dødekongens disciple kan en gang om dagen manifestere Dødsrigets livskulde og bruge til at dræne livskraften ud af en modstander. Sorte flammer springer op omkring armen og hånden på disciplen, der nu inden for de næste fire runder skal ramme sin modstander for at bruge effekten, og for nylig død, der er i nærheden kan dødekongens discipel trække ekstra livskulde – angreb+4; skade 0+dødskulde (2t6 skade +1t6 for hvert lig) – resistens (stamina) 14 for halv skade. Hver nylig død kan kun drænes en gang for livskulde.

Hypnotisk greb: Onomastor kan gribe om sine modstanderens viljestyrke med sit hypnotiske blik og underlægge dem sin vilje. Han kan bruge evnen en gang mod hvert levende væsen dagligt, som er inden for 5 meter af ham. Onomastor fanger sit offers blik med sit brændende intense blik, og pludselig begynder alt at flyde omkring offeret, som mister tidsfornemmelsen i 1t4 runder, hvis denne ikke angribes eller skades. Ofret skal derefter foretage et Resistens (viljestyrke) 10 – hvis det fejler, kan ofret ikke længere skelne mellem ven og fjende, og ofret angriber dem, som Onomastor byder, at ofret skal angribe (i ofrets øjne ligner de alle arvefjender). Hver runde kan ofret forsøge at løsrive sig af hypnosen med et Resistens (viljestyrke) 16, og allierede kan forsøge at løsrive ofret med et karisma-tjek 12.

Scorpio, leder

Lederen af hulekomplekset er disciplen Scorpio, som er en fanatisk loyal over for Dødekongen. Scorpio drømmer om at blive anfører for en hær, der skal underlægge sig Kejserriget, men i første omgang vil han gerne have dræbt kommandant Lucnius, da denne var skyld i kultens fald. Scorpio er en smule naiv i sin loyalitet, og det er ikke gået op for ham, at det kan tænkes at kultens fjender kan finde og infiltrere stedet, og som udgangspunkt behandler han alle fremmede som nye medlemmer af kulten.

- Forsvar 11; Tærskel 8; Sår 2; Resistens 14; Morale 16; Angreb: sværd+5; Skade 1t8+3

Fanatisk: Dødekongens disciple er fanatiske, og de er derfor ikke til at skræmme eller true, når de kæmper for kultens sag.

Dødekongens velsignelse: Scorpio er velsignet af Dødekongen. Hvis Scorpio dræbes, rejser han sig som en **genganger**.

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

Kultister

Kultisterne er mennesker, der er faldet i kultens kløer, og som helhjertet dyrker Dødekongen og håber på at blive velsignet af Dødekongen. De fleste kultister har kun været medlemmer i kort tid, og de lytter med beundring til kultens ældre medlemmer, når de fortæller, hvordan det var dengang, hvor Dødekongen gik blandt de levende. Kultisterne er loyale, men de er hverken fanatikere eller parate til give deres liv for kulten.

- Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 16; Angreb: spyd+2; Skade 1t6

Fanatisk: Kultisterne er fanatiske, og de er derfor ikke til at skræmme eller true, når de kæmper for kultens sag.

Dødekongens velsignelse: Der er 30% chance for, at en kultist er velsignet af Dødekongen. Hvis kultisten dræbes, er der derfor 30% chance for at kultisten rejser sig som en **genganger**.

Genganger

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

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

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

Dødekongens disciple

Disciplene er loyale medlemmer af kulten, som er blevet velsignet med overnaturlige kræfter, og det er folk, som ofte har været med i flere år, og flere af dem mindes endnu den tid, hvor Dødekongen gik blandt de dødelige.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12; Morale 18; Angreb: kortsværd+6; Skade 1t6+2

Fanatisk: Dødekongens disciple er fanatiske, og de er derfor ikke til at skræmme eller true, når de kæmper for kultens sag.

Dødens kulde: Dødekongens disciple kan en gang om dagen manifestere Dødsrigets livskulde og bruge til at dræne livskraften ud af en modstander. Sorte flammer springer op omkring armen og hånden på disciplen, der nu inden for de næste fire runder skal ramme sin modstander for at bruge effekten, og for nylig død, der er i nærheden kan dødekongens discipel trække ekstra livskulde – angreb+4; skade 0+døds kulde (2t6 skade +1t6 for hvert lig) – resistens (stamina) 14 for halv skade. Hver nylig død kan kun drænes en gang for livskulde.

Gespenst

Gespenster er levende lig sorte af råd og omklamret af dødens kulde, som er trængt ind i de levendes verden og undsluppet Dødsriget steder, hvor barrieren er tynd, og det er til at trænge igennem. Gespenster har et indædt had til al levende, som kun overgås af deres tørst efter blod.

- Forsvar 12; Tærskel 9; Sår 4; Resistens 14 (nekromanti 18); Morale 12 (Udød 20); Angreb: kløer+8, skade 1t10+had til levende

Udød: Gespenster er udøde korporlige væsner; de er ikke påvirket af ting, der særligt påvirker levende væsner (sygdom, gift, træthed og så videre).

Had til levende: Gespenster er opslugt af et had til levende væsner, som manifesterer sig i deres bersærke angreb, hvor de slynger voldsomt omkring sig med deres fjender og kaster sig frygtløst i kampe med levende væsner. Hver gang et gespenst rammer en modstander, vælges en effekt (samme må ikke vælges to gange i træk):

- Modstanderen slynges gennem lokalet og lander for 1t6 skade
- Modstanderen klemmes fast mod væg eller gulv, mens gespenstet forsøger at indtage frisk blod fra et sår – bloddræn gør 1t10 skade automatisk; ofret kan løsrive sig mod sværhedsgrad 16.
- Gespenstet får skjold ud af hænderne på ofret – ikke-magisk skjold er ødelagt.
- Gespenstet griber ofret om struben og begynder at kvæle ofret, mens det hyler en manisk latter fra sit døde svælg; ofret mister 1t6 livspoint hver runde og skal klare et Resistens (stamina) 12 for ikke at være handlingslammet; ofret kan løsrive sig mod sværhedsgrad 16.
- Gespenstet griber modstanderens ene hånd og bider en finger af, som den med velvære dræner for blod, inden den sluger fingeren.
- Gespenstet rammer modstanderen hårdt, så denne får en storblødende flænge, der hver runde bløder for 1t4 skade – blødningen kan stoppes med trolddom eller førsthjælp 10.

Tørst efter blod: Gespenster kan distraheres med løftet om blod. De afbryder deres angreb, når de faldbydes blod, eller hvis der pludselig er blod, som de kan lappe i sig. Der er fordel på forsøg på at distrahere, forsinke, bluffe, narre etc. gespenster, hvis det involverer frisk blod fra humanoider.

Sårbar over for sollys: Gespenster tager 1t12 i skade hver runde, de er ude i direkte sollys.

Flåede huder

Huderne er flået af levende mennesker, og deres smerte og pinsel er indlejret i huderne, som er bragt til deres ulevende tilstand af nekrotisk energi. Huderne kan både svæve gennem luften eller vakle af sted i en parodi af levende liv.

- Forsvar 10; Tærskel 8; Sår 4; Resistens 14; Morale 12 (Udød 20); Angreb: strej+2 eller omklamring+4; Skade 1t4+nekrotisk dræn eller speciel.

Udøde: Flåede huder er korporlige udøde væsner; de er ikke påvirket af ting, der særligt påvirker levende væsner (sygdom, gift, træthed og så videre).

Nekrotisk dræn: Bliver man rørt af en en flået hud, kan man mærke, hvordan de udstråler nekrotisk energi, som brænder levende ting og efterlader dem sorte og livløse. Ofret skal klare et Resistens (stamina) 12 eller tage 1t8 skade – hvis dette dræber et væsen, falder indholdet af væsnet ud, og den tilbageværende hud rejser sig som en flået hud.

Omklamre: Flåede huder angriber ved at forsøge at omklamre deres ofre med deres livløse, flåede hud. Hvis angrebet lykkes, fanges ofret af den flåede hud, og i de efterfølgende runder tager ofret automatisk 1t4+nekrotisk dræn skade. Hvis et angreb rammer den flåede hud, mens den omklamrer et offer, tager ofret det halve af skaden. Man kan vride sig fri af huden med et undslippe tjek (styrke eller behændighed) 14. Andre kan forsøge at flå huden fri med et styrketjek 12 – men de rammes af et nekrotisk dræn, mens de gør det.

De dødes hvirken: Huderne forsøger at ligne levende mennesker i deres bevægelser, og de løse folder af hud, der udgør det for ansigter bevæger sig også. Fra munden kan man høre en hæslig hvirken, som afslører de ting, der venter i Dødsriget. For levende væsner er det en kilde til mareridt – hver runde man er i nærkamp med de flåede huder skal man foretage et sanse tjek 8; hvis det er succesfuldt, hører man nok af deres ord til at forstå meningen, og man skal derefter klare et Resistens (viljestyrke) 8. Hvis det fejler, fyldes man med rædsel og man har *ulempe* i nærkamp mod dem, så længe man fortsat kan høre deres hvirken. Hvis man fejler tjekket med en naturlig 1'er, kan man ikke glemme lyden af deres stemmer, og hver nat drømmer man om de ting, som de afslørede gennem deres hvirken – man begynder hver dag med at have mistet 1t4 livspoint.

Svirpnik

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

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

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

Højlydt: Højlydt er et magisk angreb, hvor Svirpnik tiltrækker sig andres opmærksomhed ved, at enten selv eller en, som taler med Svirpnik, kommer til at være lige akkurat så højlydt, at andre væsner i området hører det. Man kan forsøge at tysse eller dæmpe på Svirpnik og undlade selv at være højlydt, når man snakker med Svirpnik ved at klare et resistens (viljestyrke) 12 for ikke at lade væsner blive tiltrukket af støjen.

Hvis man fejler tjekket, vil væsner i nærheden af en automatisk blive tiltrukket af støjen. I dette hulesystem betyder det, at 1t8 orker, 1t6 kultister eller 1t4 dødekongens disciple dukker op, eller hvem end der umiddelbart er nær ved. Effekten ophæver forsøg på at skjule sig.

Svirpnik truer ofte med at være højlydt eller at få diskussioner til at kamme over, hvis han ikke får sin vilje, og hans vilje er ofte at få noget at drikke eller at andre skal drikke sammen med ham.

Tørstig: Med sin tørre hals kan Svirpnik fortrylle andre til også at være tørstige. De kan mærke deres mund blive tør og føle tørst, og hvis der er væske i nærheden skal ofret hver runde klare et Resistens (viljestyrke) 8 for ikke at gå i gang med at drikke (hvis man ved, maden er giftig eller lignende, er der *fordel* på at modstå).

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

Forsvinding: Svirpnik kan forsvinde, hvis man ikke aktivt kigger på ham. Er man påvirket af Svirpniks tørst, tæller man ikke som kiggende på på Svirpnik.

Halvingen Bungo

Halvingen Bungo er en eventyrlysten halving, der synes at være tilsmilet af heldet og af De udødelige for til trods for hans middelmådige evner som eventyrer, har han formået at holde sig i live gennem talrige eventyr, selvom det ofte inkluderer, at han skal reddes.

Bungo er snakkelysten, og hans iver efter at fortælle historier og anekdoter, får ofte hans rejsefæller til at komme galt af sted.

- Forsvar 11; Tærskel 6; Sår 3 (18 livspoint); Resistens 13; Morale 13; Angreb våben+0; Skade våben+0

Bungo snakker: Bungos snak kan forstyrre og irritere. Spilleleder kan tildele *ulempe* til et tjek (f.eks. at snige sig eller diplomatiske forhandlinger eller koncentration om at dirke en lås op) til situationer, hvor Bungos livlige snak kan forstyrre og irritere.

Bugbear-kokken Shakrub

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

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

Listige: +4 list og snige.

Goblin køkkenopvarter

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

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd+2; skade 1t6

Nattejæger – Gobliner er ferme jægere, men deres øjne klarer sig dårligt i sollys. Gobliner har +4 på sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskide 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.

Kobold køkkenslave

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

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

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

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

Hobgoblin snigmorderen Lissar

Mere fæl end andre hobgobliner og mere dødbringende. Hobgoblin snigmordere er trænet i at dræbe stille og langsomt. Lissar er et stolt medlem af hobgoblinernes snigmorder-orden, og hendes mål er først og fremmest at myrde Scorpio på en måde, som ser naturlig ud. Hvis det fejler, går hun mere direkte til værks. Lissar er ikke en del af kulten, men respekterer dens magt.

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

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

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

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

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

Appendiks: Magiske skatte

Lykkemønt

Skænker *fordel* på et færdighedsrul, resistensrul eller angrebsrul. Lykkemønten virker en gang.

Månemønt

Om natten udstråler månemønter samme lysskær som månen. Er det nymåne, stråler den som nymånen, og er det fuldmåne, stråler den som fuldmånen. Væsner og effekter, der påvirkes af måneskær, påvirkes også af månemønter, som f.eks. varulve.

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.

Katteblik

Tilsat knurhår fra en grå kat, og et hvæs fra en sort kat giver trylledrikken evnen til at se klarere og skarpere i mørke end ellers. I skumring og stjernesvær kan man orientere sig, som var det dagslys. I fuldkomment mørke er det fortsat ikke muligt at se. Trylledrikken Katteblik giver desuden evnen til at få øje på ting, der forsøger at bruge mørket til at skjule sig i. Der er *fordel* på tjeks til at få øje på dem. Effekten af Katteblik varer i 1 time.

Øksen Pandeflækker

En stor tung slagøkse med et langt buet økseblad monteret på en langt, solidt greb af sort jern, der altid er lunt og klæbrigt af røre ved, som var øksens greb altid vædet i blod.

Pandeflækker fungerer som en slagøkse (1t8 skade; effekt: flække; karakteristika: tohåndsvåben).

Unik: Øksen Pandeflækker er en unik magisk ting.

Pandeflæk: Når øksen leverer et dræbende hug, gør den det via et pandeflæk, der får ofrets hjernemasse til at spredes ud over det hele. Hvis bæreren bagefter spiser af hjernemassen, heler bæreren 1t4 livspoint.

Kampvant: Pandeflækker har +2 på angrebsrul, når bæreren bruger pandeflækker i kamp nummer to samme dag, og effekten gælder resten af dagen (med andre ord får man først en angrebsbonus med pandeflækker, når man er involveret i kamp nr 2 og fremefter).

Dragende: Pandeflækker tørster altid efter blod, og hver dag pandeflækker ikke flækker en pandebrask, skal bæreren klare et Resistens (viljestyrke) 5. Hvis det fejler, lader bæreren sig provokere til et slagsmål, og pandeflækker skænker sin bærer +4 angreb og +4 skade, indtil en pande er flækket.

Hædret af orker: Pandeflækker er hædret af orker, og bæreren af øksen har *fordel* på forhandlinger med orker, der kan se og genkende våbnet. Fejler forhandlingerne, skal bæreren forvente at blive udfordret til duel over ejerskabet af øksen.

Telvant – dæmonbetvingerens spyd

Et langt, slank spyd, hvis skaft er kulsort, og hvis spids glimter af måneskær. Den elegant snoede spydspids begynder som lange slanke tråde, der snor sig om den øvre ende af skaftet, indtil trådene bliver tommetykke bånd, der snor sig tæt sammen til en lang spids. Telvant er et fortrylle spyd, der blev båret af krigeren Izrumin, der i sin levetid bandt mange dæmoner, og hendes minde overlevede hende i talrige generationer.

Telvant fungerer som et spyd (1t6 skade; effekt: spiddet)

Unikt: Telvant er en unik magisk ting.

Dæmonbetvinger: Telvant har *fordel* på angreb mod dæmoner og titaner. +2 skade mod dæmoner og titaner.

Flammebetvinger: Telvant er immun over for hede og ild, og Telvant skænker sin bærer et magisk forsvar mod hede og ild. Bæreren har *fordel* på resistenstjeks mod hede og ild, og bæreren tager 3 point mindre i skade fra ild- og hedebaserede angreb.

Enerådig: Telvant skænker sin bærer *fordel* på tjeks mod Resistens (viljestyrke).

Hader dæmoner og titaner: Telvant tåler ikke at lade dæmoner og titaner gå fri. Telvant vrider og vender sig i hænderne på sin ejer, hvis denne ignorerer en mulighed for at angribe, betvinge eller binde en dæmon eller titan, og ejeren har *ulempe* på sine angreb, indtil Telvant får sin vilje.

Telvants had til dæmoner gør Telvant og Telvant bærer mere opmærksom på skjulte fjender – Telvants bærer har *fordel* på sansetjeks til at bemærke eller gennemskue skjulte eller forklædte dæmontilbedere.

Dragende: Telvant efterlader rester af sine oplevelser i sin ejers drømme for at få ejeren til at genfortælle disse. Hver gang bæreren er i en selskabelig situation – for eksempel sidder omkring lejrålet eller på en skænkestue – skal bæreren klare et Resistens (vilje) 6 for ikke lige at fortælle en historie eller anekdote om Telvant.

Forhad: Hobgobliner hader spyddet Telvant, som ifølge deres legender blev brugt til at fordrive en af deres store helte, Gujtief, som De udødelige havde velsignet med dæmoniske kræfter. Hvis hobgobliner genkender spyddet, fyldes de med stor vrede, og der er *ulempe* på forhandlinger med dem.

Det hviskende kranie

Det forestiller et forgyldt menneskekranie, og ved man ikke bedre og studerer kraniet, så opdager man ikke, at det er et fortryllet kranie – afhændes det som en skat, er det blot 20 guld værd.

Lægger man øret til det forgyldte kranie, kan man høre i sit indre sind at kraniet hvisker til en. Dets stemme murrer løs med hemmeligheder, som bliver ved med at undslippe det tavse kranie.

Unik: Det hviskende kranie er en unik magisk skat.

Troldfolks hemmeligheder: Det hviskende kranie leverer magiske hemmeligheder til troldfolk, og troldfolk, der lytter til kraniet, inden de skal vælge deres daglige formularer kan vælge formularen *Dødens blik*.

Eventyreres hemmeligheder: Hvis man lytter i et kvarter kraniet, førend man træder ind i et hulesystem, får man en oplysning om hulesystemet (spilleder ruller skjult):

1-25 – Kraniet fortæller, hvor der skjuler sig en skat i hulesystemet

26-70 – Kraniet fortæller, hvor der er en fælde eller en mystisk fare i hulesystemet

71-85 – Kraniet fortæller, hvor der er en skjult en skat i hulesystemet

86-100 – Kraniet fortæller en løgn

Dragende: Hver gang man har lyttet til kraniet, skal man klare et Resistens (viljestyrke) 12 for ikke at hviske en hemmelighed tilbage til kraniet.

Dødens blik

Styrke 1, Nekromanti, Reaktiv formular

Når en troldfolk leverer det dræbende hug til en levende, tænkende modstander, kan denne straks vælge at aktivere 'Dødens blik'-formularen.

Med dødens blik kan troldfolk stirre ind i et døende væsens øjne og fange dets sidste øjeblikke blandt de levende. Magikeren får indblik i de sidste øjeblikke af livet hos den døende, der mærker dødsrigets nærvær omkring sig. Magikeren får 200 erfaringspoint for sin indsigt ind i det døende væsen, men troldfolket skal derefter foretage et Resistens (viljestyrke) 10 for at løsrive sit blik igen fra den døende. Hvis det fejler, var troldfolket for lang tid om at løsrive sit blik, og enten (50% chance) trækker magikeren 1t2 levende skygger med sig tilbage, som finder vej ud af dødsriget, eller (50% chance) magikeren efterlader lidt af sin livskraft i dødsriget og mister permanent 1 livspoint.

Formularen kan kun læres fra et hviskende forgyldt kranie.

