

Morguls Grav



Kommandanten beder eventyrerne om at undersøge og stoppe hvad end der foregår ude ved en gammel dødemagers tilholdssted

(TT02)

Et Hinterlandet-scenarie af Ryan Rohde Hougaard



Overblik

Dette scenarie er oprindeligt skrevet til Fastaval 2022. Det fokuserer på at være nemt at gå til som spilleder – og burde derfor være et godt springbræt for de, der er nysgerrige efter at prøve at være spilleder.

Dette scenarie arbejder med den designfilosofi, som Hinterlandet er bygget over - et design tiltænkt danske conner med følgende karakteristika:

- Fokus er på at opleve det forunderlige. Eventyrpoint får man for hvert rum man besøger
- Det er mødet med andre væsener frem for kampen med dem. Enkelte monstre angriber bare, men ofte kan man handle og forhandle. Ingen eventyrpoint for dræbte monstre
- Hulesystemer skal være nonlineære. Flere veje rundt, der giver forskellige oplevelser
- Karakterer opstår gennem camaraderie undervejs i scenariet
- Simpelt system a la de første versioner af D&D, men med nye, strømlinede mekanikker
- Typisk er der en dødsfælde (save or die), så selv højniveau-karakterer har noget at frygte
- Monstre har danske navne, ligesom alt i reglerne er på dansk (f.eks. t20 i stedet for d20)
- Mikrosupplementer – små udvidelser til reglerne, som spillerne skal have med på papir, der fletter nye ting ind. I dette scenarie er det f.eks Milles Rodfrugtsuppe.

Læsevejledning

Scenariet er forsøgt struktureret, så det kan afvikles side for side – derfor er hvert rum i hulesystemet også adskilt på hver sin side. Desuden er al tekst, som direkte kan læses op for spillerne, angivet med kursiv (med undtagelse af monsterbeskrivelser, hvor det er brugt til at lette læsbarheden). Tekst, der er understreget, er regelmekaniske udtryk.

I bunden af sider med rum er der bokse, der angiver spillernes mulighed for at få eventyrpoint. Disse bokse kan løbende krydses af, hvilket gør det nemt at beregne det samlede antal eventyrpoint, når scenariet afsluttes. Der er et appendiks, hvor de magiske ting, der kan findes i løbet af scenariet, er samlet.

Forberedelse

I appendiks B er der tre sider til udprintning (fuld farve, helst karton), som kan samles til en model af skakten – der er også en samlevejledning. Derved kan spillerne undervejs i spillet sidde og kigge ned for at se, om de kan forholde de enkelte rum til hinanden. Hvis du ikke skal bruge den bagefter, vil det også være godt, hvis spillerne kan skrive på modellen. Modellen er dog ikke nødvendig, så du kan sagtens køre scenariet uden. Appendiks B er typisk tilgængelig som en separat fil, der kan downloades på f.eks. www.alexandria.dk.



Baggrundshistorien

For to generationer siden blev en adelig dødemager ved navn Morgul forvist fra Kejserriget, fordi han bedrev forfærdelige eksperimenter omkring lidelse indenfor dødemagien - den slags kan naboer sjældent udstå. Han drog ud i den ødemark, der nu kendes som Hinterlandet sammen med sin søn, Mordekai, og bosatte sig der. Han fortsatte sine eksperimenter for at opnå sin drøm om at blive en dødekonge - en dødemager, der undslipper døden og får enorme kræfter derigennem¹. Da hans liv var på sit sidste, måtte han erkende, at det ikke ville lykkes, så han forberedte sig på et dystert alternativ - at genopstå som dødning: en stærk udød tilbagevendt fra Dødsriget med kun et strejf af sit tidligere jeg.

Men nogen skulle stå for ritualer, og det måtte ikke være for længe efter hans død. Mordekai, sønnen, var oplagt, men hans evner var mildest talt ikke imponerende. Så Morgul gjorde alt klar, riggede et magisk gitter til, der kunne samle den nødvendige nekrotiske energi og låste så sin sarkofag inde i en tidslomme, så han til stadighed kunne være klar til at genopstå, når hans søn havde fået de nødvendige evner.

Men Mordekai fik aldrig evnerne. Han fik sig til gengæld en husholderske, og hun fik en søn, og så trillede livet lige så stille afsted. Mordekai prøvede at fremstå som en farlig dødemager, men brugte mere tid på sine bonsai-træer.

Til sidst blev Mordekai mæt af dage og blev begravet i det mausoleum, han havde forberedt til sig selv. Kort tid efter gik Mille, husholdersken, også bort. Nu er der kun Mortimer tilbage, den uægte søn - og han kan finde ud af dødemagi.

Mortimer øver sig på formularerne, som er gået i arv, og han trækker nekrotisk energi til sig, der sætter sig i gitteret over Morguls sarkofag. Når han bliver stærk nok, vil han uforvarende vække Morgul som dødning. Indtil da aflader gitteret energien efter lidt tid - som sort-hvide lynglimt, der går gennem marv og ben.

¹ Det er den slags, der på klassisk fantasy ville kaldes en Lich.



Systemet

Dette scenarie er skrevet til systemet Hinterlandet og basalt kendskab til det, er nødvendigt for at være spiller i det. Teksten i scenariet er forsøgt skrevet til at hjælpe nye og mindre erfarne spillere mest muligt, men hvis Hinterlandet er ukendt, bør der læses op på dette først. Hinterlandet er gratis og kan hentes som pdf på

<https://rollespil.blog/hinterlandet>. I Hinterlandet-scenarier er der tradition for, at spillerne selv har karakterer med, eller der kan rulles en ny på stedet, men hvis det skal gå hurtigt, er der også forudfyldte karakterer på den tidligere nævnte hjemmeside.

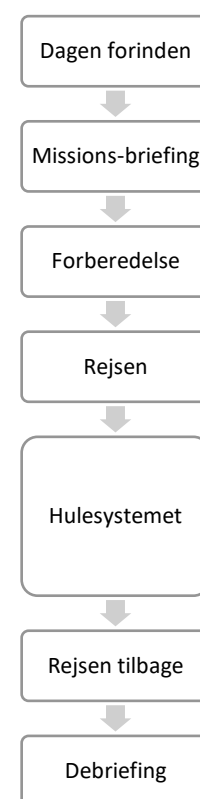


Strukturen i et Hinterlandet scenarie

Når man kører et scenarie i Hinterlandet, er der en fast struktur, der hjælper dig som spiller med at afvikle det. Erfarne spillere vil kende den og vil kunne hjælpe med at afvikle den, mens nye spillere skal hjælpes igennem den. Strukturen vil i nogle scenarier blive afvejet fra, men dette scenarie følger den uden afvigelser. Ude til højre er rækkefølgen vist. I de efterfølgende afsnit vil den blive vist ude til højre, men ikke, når selve hulesystemet gennemgås.

En kort gennemgang af hvert trin:

- Dagen forinden er et kort trin, hvor nogle spillere muligvis har et mikrosupplement, som de kan aktivere her. Sandsynligvis er der ikke nogen, der har det med, så man nøjes med at spørge, og går derefter videre
- Missionsbriefingen er der, hvor spillerne får at vide, hvorfor de overhovedet tager afsted. Dette er typisk en briefing fra kommandant Lucinius
- I forberedelsen har spillerne mulighed for at købe ting, hente rygter etc
- Rejsen til hulesystemet er vigtig i Hinterlandet, og der er et system til at håndtere det.
- Hulesystemet er selvfølgelig den største del af scenariet, hvor spillerne udforsker alle de forunderlige ting, der er ude i ødemarken og forhåbentligt løser deres mission
- Rejsen tilbage er ligesom rejsen derud, om end den sjældent foregår efter system, men blot fortælles hurtigt, da tiden er ved at være knap, og spillerne er mætte af oplevelser
- Debriefingen foregår i spillet hos kommandant Lucinius, men indebærer også beregning af Eventyrpoint og brug af Det Gode Liv-supplementer. Beregn i hvert fald 10 minutter og gerne et kvarter til denne.

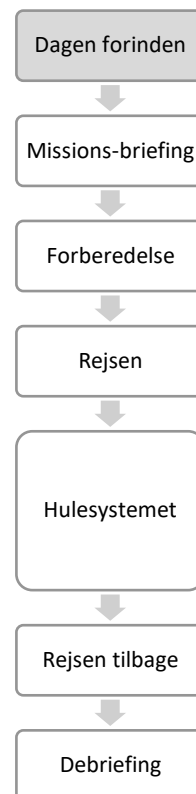




Dagen forinden

Dette er det første trin i et Hinterlandet-scenarie, men det er ikke særlig udbredt. Der findes enkelte mikrosupplementer (nogle kan hentes på hjemmesiden for Hinterlandet), der skal afvikles her, og som navnet antyder, så er det dagen før, scenariet egentlig går i gang.

Spørg spillerne, om de har noget til Dagen forinden, og hvis ikke, så gå direkte videre til Missions-briefingen. Hvis de har noget, så afvikl det efter, hvad der står i det pågældende mikrosupplement.





Missionsbriefing

Dette er en uomgængelig del af opstarten på et Hinterlandet-scenarie – karaktererne kaldes op til kommandant Lucinius og får at vide, hvor de skal hen, og hvad de skal opnå. Her er tre varianter, hvor den første burde give et kortere scenarie, da en del information allerede bliver givet, mens den sidste er sværere (og typisk længere), da der er færre informationer.

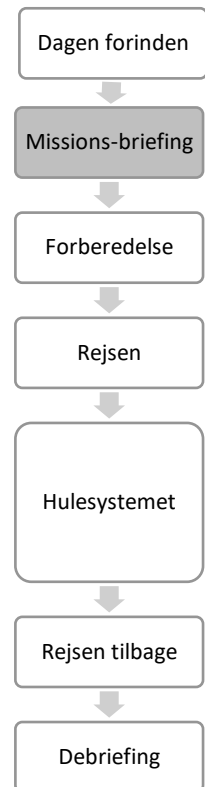
I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en kold efterårsdag. At komme indenfor i fæstningen er behageligt, da man kommer i læ og tørvejr. En tjener fører jer op til kommandantens kontor, hvor han tager imod jer. Den aldrende officer kigger strengt på jer fra sin post bag et stort 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, hvor ekspeditioner har været sendt hen, hvem, der vendte tilbage, og hvor der er rygter om uudforskede huler.

Kommandanten tager jer i øjemål, inden han rømmer sig og forklarer jer jeres mission:

"Godt I kunne komme. Lokale bønder er skræmt over nogle lynglimt, der forvandler dag til nat og går gennem marv og ben. Dette ser ud til at være dødemagi og kommer da også fra et sted, hvor en dødemager holder til. I skal finde stedet og stoppe hans ugerninger. De, der vender tilbage, vil blive belønnet med 25 guldstykker hver. Der vil være cirka 3 dages rejse derud. "

"Godt I kunne komme. Lokale bønder er skræmt over nogle lynglimt, der forvandler dag til nat og går gennem marv og ben. Dette ser ud til at være dødemagi og kommer da også fra et sted, hvor en dødemager holdt til i gamle dage. I skal undersøge fænomenet og stoppe det hvis muligt. De, der vender tilbage, vil blive belønnet med 25 guldstykker hver. Der vil være cirka 3 dages rejse derud. "

"Godt I kunne komme. Lokale bønder er skræmt over nogle lynglimt, der forvandler dag til nat og går gennem marv og ben. I skal undersøge fænomenet og stoppe det hvis muligt. De, der vender tilbage, vil blive belønnet med 25 guldstykker hver. Der vil være cirka 3 dages rejse derud. "



På nuværende tidspunkt er det praktisk, hvis spillerne skriver scenariet ind på karakterarket (bagpå på de nye ark). Scenariet hedder Morguls Grav, og det ligger i egnen Slettelandet.



Forberedelse

Før gruppen af karakterer drager afsted, har de mulighed for at forberede sig. Det er typisk her, at der bliver købt rationer og mange spillere har mikrosupplementer af typen Gøremål, som de kan udnytte her.

Hver spiller har mulighed for at gøre 1 af følgende ting (og også købe ind):

Forberede rejsen

En spiller fra gruppen kan forberede rejsen ved at lave et rejsetjek (Intelligens) mod sværhedsgrad 10. Hvis det lykkes, må de ignorere en hændelse på rejsen. Andre spillere, der også vælger at forberede, hjælper i stedet den første spiller ved at slå samme slag – hvis det lykkes, giver de +2 til den første spillers slag.

Indsamle rygter

Det er muligt at gå rundt og indsamle rygter om det sted, man skal besøge. Det kræver et Karisma-tjek mod 12, og hvis det lykkes, oplæses et rygte fra nedenstående rygtetabel (vælg den første – hvis flere indsamler rygter, tag da det næste ubrugte). Hvis du bruger den sværeste missionsbriefing, kan de kun få rygte nummer 2 (giv dem fordele på rejsetjeks på rejsen i stedet):

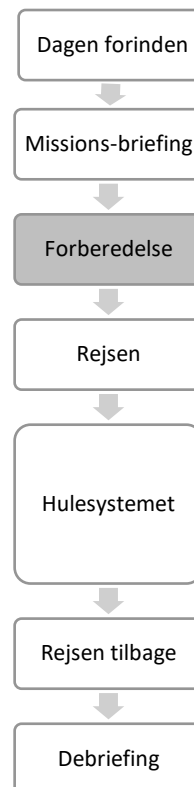
Rygter
<i>Den gamle dødemager? Han plejede at komme ind med måneders mellemrum for at proviantere. Jeg mindes, at han havde en kone og vist også en søn med på vognen.</i>
<i>Ude i Slettelandet? Pas på, der er ret mange flyvende igler derude. De stikker snablen i dig og suger alt dit blod. De sover dog det meste af dagen, så det er bedst at være stille, så de ikke bliver forstyrret</i>
<i>Den gamle dødemager? Jeg har hørt, at han elskede skjulte og gemte ting. Det ville være en god ide at checke grundigt efter.</i>
<i>Den gamle dødemager? Hørte han var blevet forvist fra Kejserriget. Før kommandantens tid. Var vist bange for at dø. Måske har han fundet en måde at snyde døden på</i>
<i>Den gamle dødemager? Han fik lavet nogle sandure i Kejserriget og fragtet dem helt her ud. Gad vide, hvad han skulle bruge dem til</i>
<i>Den gamle dødemager? Han havde vist fået fat i et rædselsvæsen. Et der krævede den modigste kriger at modstå</i>

Købe kort

Et kort kan købes til følgende priser: 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'). Et kort kan kun bruges på én rejse, hvorefter det er ødelagt.

Bruge Gøremål

Hvis en spiller har et mikrosupplement af typen Gøremål, kan de udføre det nu.



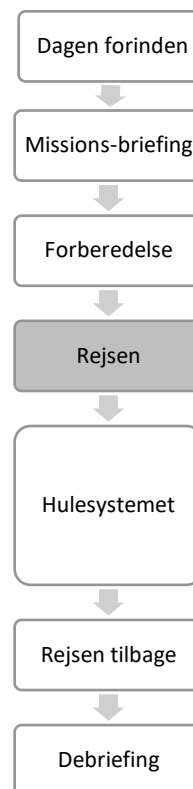


Rejsen

Rejsen er en vigtig del af Hinterlandet, da den tydeliggør, at man drager væk fra det sikre og velkendte og ud i ødemarken. Den gør også, at gruppen ikke bare lige har lyst til at drage tilbage for at købe en lille ting eller på anden måde øge sine ressourcer. Man må have forberedt sig og så møde, hvad der end venter derude.

Rejsen kan klares på to måder

- Den deskriptive, hvor du som spiller blot fortæller, hvorledes rejsen forløber. Den er praktisk, hvis tiden er knap eller det af andre grunde ikke er relevant at se, om der opstår problemer på rejsen.
- Den strukturerede, hvor der bruges rejsetjeks for hver rejsedag. Denne måde afvikles bedst ved at bruge Rejseguiden, der er et tillæg til reglerne og kan hentes på Hinterlandets hjemmeside.



Rejsebeskrivelser

1. dag: *Vejret er ikke blevet bedre siden sidst, men der er ingen vej udenom. Her i nærheden af Den Ensomme Fæstning ligger der enkelte gårde spredt i området. Hen mod aften har I dog ikke set en i flere timer. I finder en lille lund, hvor der er rart, og I er i læ for vinden.*

2. dag: *Nu er I kommet ud i det egentlige sletteland. Græs, græs, græs på skråninger, der langsomt bugter sig derud af. I sikker afstand fra jer græsser dyreflokke. Vinden er måske ikke så hård, men når man i timevis har haft den i ansigtet, begynder musklerne at stivne. I har svært ved at finde læ, da I skal slå lejr, men I finder i det mindste rent, rindende vand.*

3. dag: *Marchen fortsætter, mens I forsøger at orientere jer i dette hav af gulligt græs. Selv dyrene er der blevet færre af – måske fordi I også ser flere store rovdyr. Ud på eftermiddagen kommer I til et landemærke, der matcher det sidste af jeres rejseinstruktioner. I sætter ud mod sydøst, da pludselig:*

Alt bliver hvidt sort og sort hvidt. Himlen er sort, træer lyser hvidt og alt virker til at stå stille et øjeblik. Som den kraftige blitz, der overrumpler en, og næsten føles som om den gør ondt – bortset fra at dette kan mærkes hele vejen igennem dig. Som var det røntgen. Øjeblikket efter er alt, som det var før.



Hulesystemet

Spillerne ankommer efter tre dage til hulesystemet og træder ind i den del, der er angivet under Overfladen. Der er dog et par ting på tværs af hulesystemet, der er værd at lægge mærke til.

Løsningsmuligheder for missionen

Først og fremmest kan spillerne binde kommandanten en hvilken som helst historie på ærmet, men de vil sikkert gerne gøre noget for at fjerne lynglimtene. Umiddelbart er der tre muligheder for at forhindre dem: At fjerne tidslommen over sarkofagen i bunden af skakten, at rive metalgitteret ned eller at slå Mortimer ihjel. Spillerne er også velkomne til at finde andre muligheder.

Mortimer

Den unge knægt, der nu bærer fortidens forventninger på sine skuldre. Han kan både blive en allieret med karaktererne, eller han kan blive deres fjende afhængigt af, hvordan de behandler ham. En måde at "løse" scenariet på er at slå ham ihjel. Så kan han ikke fremmane mere nekromantisk energi (indtil en anden dødemager kommer forbi). Men han har også formularer til at undertvinge sig levende kadavre, så han kan også være nyttig. Spil ham gerne som ung og lettere irriterende. Måske et par dumsmarte forkortelser, som han synes lyder sejt. Måske bare påståelig. Men han er dygtig til dødemagi – det har han styr på. Han bruger det meste af sin tid på at øve nye formularer. Han har af en eller anden grund ikke villet indse, at Mordekai er hans far. Han omtaler ham som Herren og Morgul som Mesteren.

Keh'Nah'Toh's Scepter

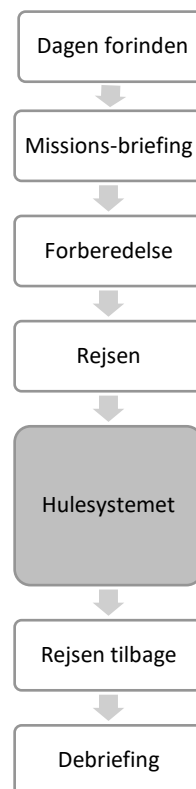
Rundt omkring hulesystemet er der tre magiske genstande, Skafter. De har hver deres effekt, men gemt i deres beskrivelse er der også en lille ting, spillerne måske kan opdage. De tre skafter kan sættes sammen til et scepter. Hvis de selv regner den ud og prøver at sætte dem sammen, så udlever sedlen med Keh'Nah'Toh's Scepter fra det magiske appendiks. Inddrag de tre skafter i den forbindelse.

Spøgelser

Der er adskillige spøgelser rundt omkring i hulesystemet. De kan snakkes og forhandles med og kan sikkert give nyttig viden indenfor lige deres område. De kommer i tre kategorier: I Milles rum er der venlige spøgelser, der gerne vil hjælpe. I Mordekais rum er der opblæste og selvhøjtidelige spøgelser, som ikke kan noget andet end at spille vigtige (pånær ved hans sande kald). I Morguls rum er der indsunkne spøgelser med røde øjne, der sagtens kan skade en karakter.

Evneskade

Flere af monstrene giver evneskade. Denne trækkes den pågældende evne, f.eks. Styrke. Derved har karakteren en lavere evne, indtil skaden er helet. Denne skade heles med 1 point per dag.





At gøre ophold

Hvis karaktererne kun har få livspoint igen, kan det være, at de gerne vil hvile sig for at få nogle af dem igen – eller andre hændelser gør, at de må vente en rum tid (f.eks. sovepulveret ved #11). Men det bliver ikke uden konsekvenser. Imens de hviler sig (ca 8 timer), ændrer forholdene i hulesystemet sig. Nedenfor er tre mulige forandringer, som du kan introducere afhængigt af, hvad spillerne har opnået indtil nu.

De Levende Kadavre spreder sig

Nogen (evt Mortimer) har glemt at lukke døren. Så nu er der 1t4+1 levende kadavre i hver af rummene: Mordekais stue, Køkken, Laboratorium og Mordekais soveværelse. De kan godt befinde sig på gangene, og de gør det svært at komme rundt. Mortimer sover nede i børneværelset, mens det står på, og han har sikkert brug for noget fra Laboratoriet, hvis man beder ham om hjælp.

Goblinerne får forstærkninger

Goblinerne i Milles stue har hidkaldt deres slægtninge, og de har gang i den vildeste fest. Der bliver buldret på trommer og sunget i vilden sky (og spist de sygeste svampe). Festen er centreret om Milles stue, hvor der er 15 gobliner, men nu er der også 5 gobliner i køkkenet, der spiller Den Dolken Peger På (som ofte har en dødelig udgang). Nede i Milles soveværelse er der enten pudekamp eller to+ gobliner i gang med det frække - afhængigt af spillernes alder. Der er også to gobliner, der prøver Milles kjoler og en, der prøver sminke. Goblinerne forstyrrer også spillerne så meget som muligt, og de er også mere modige ift at komme op at slås.

Morgul genopstår

Hvis karaktererne virkelig skal være på skideren, så lykkes Morguls plan endelig. Mortimer har fået så meget nekrotisk energi op at køre, at Morgul genopstår fra de døde - som en dødning. Og en meget kraftfuld en af slagsen. Han vil først prøve at skaffe delene til Keh'Nah'Tohs Scepter og derefter underlægge sig verden.

Morgul-dødning

Forsvar: 18, Tærskel: 14, Sår: 10, Resistens: 16 (hellig 10), Morale: 16 Angreb:

I første runde laver dødningen en Parlay-handling, hvor den kigger med *Blik fra Dødsriget* på alle de tilstedeværende. De skal slå et Resistenstjek Karisma 12. Hvis det fejler, har de ulempe den indeværende runde og runden efter på alle handlinger, de foretager sig.

Dødsrigets kulde (trolddomshandling): Alle laver et Resistenstjek Udholdenhed 10. De, der fejler, har ulempe på alle resistenstjek, indtil Morgul-dødningen er besejret, idet en kulde sniger sig ind i deres knogler og deres sjæl og tapper dem for modstandskraft.

Dødsstråle (trolddomshandling): +10, 1t10 i skade, der ikke kan heles før næste solopgang, og desuden skal offeret lave et Resistenstjek Styrke 8 eller miste 1t4 i evneskade i Styrke. En sort-hvid lynagtig stråle udspringer fra dødningens pegefingert og rammer offeret.



Overfladen

Da I kommer tættere på, ser I først en mindre bygning på måske 3 gange 4 meter samt næppe mere end 2 meter høj. Lidt tættere på kan I også se en form for skilt tæt på bygningen samt noget stort på jorden, som I ikke helt kan se hvad er.

Tæt på kan I se, hvad det er. Det er et hul i jorden. Mere præcist en skakt, for den er stensat hele vejen rundt langs kanten, der er i niveau med jorden omkring skakten. Skakten er næsten 6 meter henover. Bygningen er et lille mausoleum, og skiltet er et mandsbredt bræt stukket i jorden.

Brættet er ret nyt og har en ubehjælpelig inskription: Mille. Nedenunder står der Mor. Hvis man undersøger brættet en smule nærmere, viser det sig, at det kan vippe forover, hvorved en lem løfter op bagved, der var skjult. Der er en trappe under lemmen, der fører ned til Milles stue (#02).

Skakten: Hvis man kigger ned i den store skakt, vil man straks bemærke, at den er mere end 10 meter dyb (13 meter - dværge vil måske kunne vurdere det). Der er **vinduer** rundt på skaktvæggen. Nogle er blyndfattede, andre er med gitter for. Der er et enkelt mosaikvindue - det er 4 meter højt. Der er også et andet stort vindue, men det er uformeligt og har nogle underlige plader som afskærmning. Hele skakten er beklædt med kvadersten² som væg.

Ca to meter over bunden af skakten er der et **metalgitter**, der først buer opad og så nedad igen ind mod midten, hvor der er et hul i gitteret - som hvis man skar det øverste af en badering. Gitteret er udformet i nogle mærkelige mønstre. Troldfolk må tage et intelligens tjek 10 (dødemagere har fordel), og hvis det lykkes, indser de, at det er magiske tegn, der er indbygget i gitteret - tegn, som dødemagere typisk bruger i deres ritualer. I gitteret zigzagger der nogle sorthvide gnister rundt.

Under midten af gitteret - på bunden af skakten - står en **hvid sarkofag**. Dette er dækket af Bunden af skakten (#19).

Der er også et **skorstensrør**, der stikker ud af skaktvæggen et stykke nede (4 meter) – det er fra Milles køkken (#05). Og så er der hamret en pæl i jorden ved kanten af skakten, hvor et **beskidt reb** er sat fast - det løber ud over kanten og ned til et af de første vinduer. Det forsvinder ind igennem en knust, blyndfattet rude – og fører til Milles stue (#02).

Mausolæet er en firkantet stenbygning med et lavt tag og et par store søjler foran den enlige indgang. Der er dog et rustent gitter foran døren, der er låst med en simpel lås (sværhedsgrad 8). Den kan også brydes op, men det vækker de flyvende igler, der sover indenfor. Døren leder til rum #01 - mausolæet.

Der er også en **hemmelig lem**, der er begravet under et tyndt lag jord. Der er en trappeskakt under den, der fører ned til Morguls stue (#04). Hvis spillerne gætter dens tilstedeværelse - uden at finde den nedefra - har de fortjent 100 eventyrpoint.

Find lem	100	
----------	-----	--

² Kvadersten er natursten, der er hugget til – som gamle kirker og lader i store, groft firkantede sten.



Mausolæet - 01

Et trangt mausoleum, hvor en marmorkiste fylder det meste. Kisten står op mod en kæmpe marmorblok i bagenden af rummet, der når næsten op til det lave loft. Her er lidt køligt, og her lugter hengemt og fortabt. Over kisten - på marmorblokken - står der: "Mordekai Inferianus - den sidste af sin slægt". Der er lyden af flaksen i dette trange rum.

Oppe under loftet hænger **5 flyvende igler** og sover. Hvis man bryder døren op, brager kistelåget på gulvet eller på anden vis støjer meget, så vil de vækkes og angribe.

Kisten har et hvidmalet låg, der i virkeligheden er træ, så man kan nemt komme til at løfte for hårdt. Nede i kisten ligger et lig, der nok kun er et par måneder gammelt og derfor halvt komposteret. Alle i rummet skal lave et Resistenstjek Udholdenhed mod 6. Hvis de fejler, brækker de sig (1t3 i skade) og har ulempe på nye Resistenstjek Udholdenhed i den følgende time pga kvalme (efter 4-6 rum). Hvis de slår under 10, brækker de sig stadig (1t3), men undgår kvalmen - dem over 10 holder tingene i sig. Hvis nogen brækker sig, slå da 1t6 - på 1 eller 2, vækker det iglerne. En nekromantiker kan aftvinge liget svar - *Resistens* for liget vil være 8.

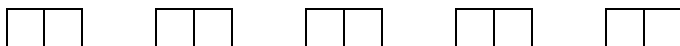
Nede i kisten ligger også Keh's Skaft. Hvis karaktererne tager den, så udlever beskrivelsen af den fra det magiske appendiks.

Den store marmorblok er også bare træ, og den er hul. På venstre side kan man ret nemt finde en haspe til en skjult dør. Det er en trappeskakt bagved, der leder nedad til Mordekais stue (#03).

Flyvende igle

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

Blodsuger: Den flyvende igle sætter sig på sit offer og suger straks blod ud for 1t4 skade. Ofre kan fjerne op til to igler fra sig med en Stunt-handling. Hvis de får lov til at blive siddende, dræner de automatisk for 1t4 skade hver runde, indtil de har suget 8 livspoint til sig (de flyver glade og mætte væk) eller en part er død.



Lokationen	100	
------------	-----	--



Milles Stue - 02

Der er to ting, der øjeblikkeligt overvælder én ved rummet. Den første er farven som alt i rummet - alt - er draperet i. Hjernen kæmper instinktivt med at beslutte sig for, om den er gammelrosa eller cerise. Den anden er lugten. Stanken af uvasket goblin.

Rummet er møbleret som en stue, en klunkestue, hvor sofa og stole har kvaster, puderne har kvaster, borddugen har kvaster, gardinerne har kvaster, lysekronen har kvaster, kvasterne har kvaster - og de er alle gammelrosa (eller cerise). Selv maleriet på væggen har en kvastebehængt ramme.

Vinduet er fint blyindfattet med mønster i forskellige farver, men desværre er det blevet smadret og der hænger et snusket reb ind ad det. Der er en gammelrosa dør i den vestre mur samt en lille grå dør i den modsatte mur.

Henslængt i møblerne ligger seks gobliner, og de ligger imellem madrester, tøjrester og andre ubestemmelige rester.

Maleriet på væggen viser en mand med en kvinde og en dreng. Manden ser vigtig, kvinden ser lykkelig ud, og knægten virker uinteressert.

De **6 gobliner** tilhører Rådmorkel-stammen. De er så anarkistiske og utroværdige, at selv andre gobliner ikke har lyst til at invitere de her svampehoveder til deres fester. Spil dem med max gas på provokerende adfærd - ræk tunge af spillerne, giv dem begge fingre og brug børnehavelogik til at genere dem mest muligt. Goblinerne gider ikke andet end at hænge ud som en anden flok dovne teenagere. Navne: Svamp, Blodtud, Flapøre, Narrøv, Diller, Tudefjæs

- ☛ Vi var her først, så vi bestemmer
- ☛ Det koster 5 sølv at gå igennem...for hver af jer!
- ☛ Dit rådne stinkbær
- ☛ Det kan du selv gøre

Rådmorkel-goblin

Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: Kniv+2; skade 1t4

Svampebræk: I første runde, handler goblinerne på Stunt-initiativ(+4), hvor de sluger nogle svampe og så brækker sig ud over modstanderen. De påvirkede skal slå et Resistenstjek Udholdenhed.

Hvis det er under 5, så bliver de syge - har ulempe på alle fysiske handlinger og kan ikke genvinde livspoint, før de er helbredt (f.eks. modgift eller Bringe Balance. Du kan også give et fornyet resistenstjek, hvis de gør ophold). Hvis det er under 9, har de ulempe på angreb de første 2 runder pga kvalme. 9 eller højere, så er der ingen effekt. I samme runde angriber goblinerne på deres tilsvarende Udfaldsinitiativ - altså to højere.

□□ □□ □□ □□ □□ □□

Den gammelrosa dør leder til en vindeltrappe, der går to etager ned. Først til en kort mellemgang ved Stuen (#05) og Køkken (#07) og nederst til #11. **Den lille grå dør** leder op til en lem på Overfladen, der kan vippes op - skjult bag brættet med Milles navn på.

Lokationen	100	
------------	-----	--



Mordekais Stue - 03

Rummet har sorte træpaneler fra gulv til loft. Loftet er sort stuk og gulvet er også sort. Det domineres af en stor stenkamin, hvorover der hænger et stort maleri. Der hænger et våbenskjold på væggen ved siden af. Der kommer lidt lys ind fra det gotiske vindue. Der er en dør med et kistemotiv i bagvæggen. Der er også en anden dør, der er mere ordinær i en af sidevæggene. Der er koldt i rummet, men luften er nogenlunde frisk, da der ikke er glas i vinduet - kun et gitter med knoglemotiver.

Billedet over kaminen forestiller en høj mand med et indsunkent, strengt ansigt.

Våbenskjoldet kan introduceres på to måder afhængigt af, om du tænker det vil more spillerne:

"Sable gutté de sang crâne argent"

"Hvidt kranie på sort baggrund med bloddråbe-mønster"

Der er også et ordsprog på en plakette under skjoldet: "Aeternitas per passionem". Skjoldet er et velfungerende træskjold, som karaktererne kan tage. Ved fæstningen (efter hjemkost fra hulesystemet) kan skjoldet sælges til en samler til fuld værdi, hvis det ikke har været brugt i kamp.

Rummet regeres af **Kommandør af 1. rang Brachdorff**, som du kan introducere, hvis/når spillerne piller ved noget. Brachdorff er et stort spøgelse med et svulmende bryst fyldt med sildesalat. Kasketten er af episke dimensioner, der går op gennem loftet. Han regner alt og alle for uduelige, dumme 'lægmænd'. Han er racistisk, chauvinistisk og alle andre -isker. Men han er ikke særlig snu, så han kommer nemt til at fremstå dum og latterlig. Han har lidt respekt for dødemagere (nekromantikere). Man kan stå på god fod med ham, hvis man taler ærbødigt og styrker hans ego. Han vil ikke tillade, at man tager noget fra rummet - men han kan ikke forhindre det. Han kan ikke påvirke den fysiske verden.

Der er en **hemmelig dør** bagerst i den udslukte kamin. Hvis man undersøger kaminen, er al asken skubbet ud til den ene side. Hvis de gætter, at det er en hemmelig dør, finder de åbningsmekanismen. Bagved er der en kort gang, der fører til Morguls stue (#04).

Døren med kistemotiv leder til en trappeskakt, hvor der går trapper ned til begge sider. Den til venstre leder til Stuen (#07); til højre går trappeskakten først ned til en dør med kraniemotiv (Laboratoriet, #08), forbi Mordekais Soveværelse (dør med kistemotiv, #14) og til sidst Bonsai-rummet (dør med træmotiv, fælde i dørhåndtaget, #18). **Den lidt mere ordinære dør** leder op til Mausolæet (#01).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Morguls stue - 04

Et mørkt rum med vægge uden udsmykning. Her er kun en gammel udslidt lænestol, der står foran en simpel kamin. Over kaminen hænger et maleri. Der ser ud til at have været et vindue, men det er muret til. Der er en dør med kraniemotiv på den ene væg, en dør uden nogen kendetegn på den anden samt en smal dobbeltdør i bagvæggen.

Dette er Morguls gamle stue. Han har ikke brugt meget tid her. **Maleriet** forestiller en figur, der måske er tre figurer. Det starter med en sort kappe, der midtvejs deler sig op i tre. Tre overkroppe domineres af skeletagtige hoveder, der igen har hver sin krone på. Det er trillingerne Keh, Nah og Toh, som var berømte/beryggede dødekonger (et kundskabstjek (Intelligens) 14 kan afsløre det).

Der er også et **spøgelse i rummet, Goht**. En tidligere tjener for trillingerne, som Morgul fremmanede og tvang til at tjene sig. Det snakker med en hadefuld, raspende stemme og ser indtørret og gammelt ud med stikkende røde øjne. Det kan bringes til at hjælpe en, hvis man piner, eller på anden måde forårsager lidelse på et levende væsen. Det kan også gøre modstand, hvis karaktererne generer det, eller ikke respekterer Morgul. Det kan interagere lidt med den fysiske verden, men ikke særligt tunge ting.

Goht

Forsvar: 12, Tærskel 8, Sår 8, Resistens 8, Morale 12

Angreb: +4, Sug livskraft – 1t6 i skade, og offeret skal lave et Resistenstjek Udholdenhed 10 – hvis det fejler, kan skaden ikke heles med Førstehjælp efterfølgende.

--	--	--	--	--	--	--	--

Der er en **hemmelig dør** bagerst i den udslukte kamin. Hvis man undersøger kaminen, er al asken skubbet ud til den ene side. Hvis de gætter, at det er en hemmelig dør, finder de åbningsmekanismen. Bagved er der en kort gang, der fører til Mordekais stue (#03).

Døren med kraniemotiv leder til en stejl vindeltrappe, der ender ved Raritetskabinettet (#09). **Den ordinære dør** leder op til en lem, der er dækket med jord ovenfra (Overfladen). Den kan brydes op. **De smalle dobbeltdøre** leder ind til svalegangen (altså første sal) i Biblioteket (#10).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Køkken - 05

Et stort veludstyret køkken. Der er tilmed et komfur med et rør, der stikker ud gennem væggen. Der er en lidt muggen lugt herinde, og der er tydeligvis nogen, der har smidt affald på gulvet. Der er halvmørkt i rummet, da det blyndfattede vindue er meget lille, og farverne mindsker lyset endnu mere. Der er en dør med blomster-udskæringer i den ene sidevæg samt en lille dør i den anden sidevæg.

Dette er køkkenet, hvor Mille regerede. Mortimer har tilbragt en stor del af sin barndom her. Der blev altid syltet, bagt og stegt i dette køkken.

Der er affald på gulvet, som goblinerne har smidt der. Der står en krukke på bordet, som der er noget ubeskriveligt i - noget Mille aldrig fik gjort færdigt. Det samme med en gryde på komfuret. Der er en vandpumpe ved bagvæggen.

Her huserer et **spøgelse ved navn Mutti**. Hun er et uskadeligt spøgelse, hvis omrids tyder på en betragtelig indtagelse af ektoplasma-kage, eller hvad et spøgelse nu spiser. Hun kan ikke have, at der er uorden, så hun vil bede om, at karaktererne ryder op i køkkenet - så vil hun lave fuldgod rodfrugtsuppe, som Mille plejede at lave den. Dvs affaldet skal ud, krukken på bordet skal renses og gryden på komfuret skal vaskes op. Så kan der laves suppe - dvs, Mutti kan ikke interagere med nogen ting, men hvis de henter rodfrugter på overfladen (eller bruger af deres dagsrationer), tænder op i komfuret og gør alt klar, så kan hun instruere dem. Hvis de følger instruktionerne, kan de få mikrosupplementet Milles Rodfrugtsuppe, der findes i appendikset Handouts. De får også 1t6 temporære livspoint – da de jo har brugt supplementet. Mutti vil helst blive i køkkenet og forrådsammeret.

Døren med blomster-udskæringer leder til en kort gang, der ender i en anden dør med de samme udskæringer (Stuen, #07). Midt i den korte gang er der en vindeltrappe, der leder både opad til Milles Stue (#02) og nedad til Milles Soveværelse (#11). **Den lille dør** leder ind til Forrådsammeret (#06).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Forrådsammer - 06

Et lille rum med reoler fra gulv til loft. De fleste af tingene ser ud til at være lidt for gamle, men der nogle syltede ting, der nok stadig kan spises.

Herinde er også en kost samt en lille stabel brænde. Hvis man leder rundt på reolerne, kan man finde 5 tørrede dagsrationer.

Der er kun en dør i rummet, og den leder tilbage til Køkkenet (#05).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Spisestue - 07

Det aflange rum strækker sig 4 meter op til loftet, og i den ene ende er der et kæmpe mosaikvindue med et rose- og kraniemotiv. Det må vende ud mod skakten. Ned gennem rummet står et stort spisebord med stole til i hvert fald 12 mennesker. Der er kun dækket op for enderne. Der står også en skænk til den ene side; der er et hul i gulvet i den ene ende. Der er tre døre, en med kistemotiv i bagvæggen, en med rosemotiv i den ene sidevæg og en med kraniemotiv i den anden. Og så staverer der 6 levende kadavre rundt herinde.

De 6 levende kadavre er kommet op gennem hullet i gulvet, da liggruben ligger under stuen. De tiltrækkes af levende væsener og gør, at man ikke kan passere rummet. De har dog ikke fundet ud af at åbne døre endnu. Hvis spillerne kommer tilbage senere, er nye kadavre (1t6) kravlet op, hvis de ikke blokerer hullet.

Levende kadaver

Forsvar: 10, Tærskel: 6/10*, Sår: 2*, Resistens 8, Moral: 12 (ild 8), Angreb +3, 1t6

Levende kadavre er svære at slå ihjel. Kun hvis tærsklen på 10 rammes, er de rigtig ødelagte. Hvis de kun rammes med 6 eller de gives 2 sår, så ligger de som slagne, indtil starten af runden efter den næste (så de ligger ned hele næste runde, og så springer de op i den efterfølgende runde), hvor de igen har 2 sår.



I **skænken** står der service til 10 mennesker. Inklusive det på bordet er der 36 stykker sølvbestik og 36 drikkeglas til hver 1 sølvstykke, men glassene er skrøbelige at fragte.

Hullet i gulvet leder ned til Liggruben (#12), hvilket er en dødsfælde, hvis man bare falder ned.

Døren med rose-motivet leder ud til en kort gang, der fører til en dør med blomstermotiv, Køkkenet (#05). Ude i gangen er der også en vindeltrappe, der leder både opad til Milles Stue (#02) og nedad til Milles Soveværelse (#11). **Døren med kranie-motiv** leder ind til en kort gang med endnu en dør, der leder ind til Laboratoriet (#08). **Døren med kiste-motiv** fører til en trappeskakt opad, der leder til Mordekais Stue (#03), hvor den fortsætter nedad igen til Laboratoriet (dør med kraniemotiv, #08), Mordekais soveværelse (dør med kistemotiv, #14) og tilsidst Bonsai-rummet (dør med træmotiv, fælde i dørhåndtaget, #18).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Laboratorium - o8

Et stort rum, hvor den krumme bagvæg er meget længere end væggen ud mod skakten - som et udsnit af en ring. Der er et stort, uformeligt vindue ud mod skakten, hvor misfarvet, modløst lys siver ind. Det klæder rummet i et dystert mismask af grå skygger. Rummet har ret mange borde, skabe og himstregimser, og der roder en del. Undtagen midtfor, hvor en stor cirkel med et pentagram pryder gulvet. Der er en døråbning i en sidevæg samt en sort dør i bagvæggen - begge med kraniemotiv. Der er også en lem i gulvet. Og så går der en person rundt ved pentagrammet i sort kåbe.

Personen er Mortimer, der går og afprøver dødemager-ritualer. Han har en stor **læsepult** ved siden af pentagrammet, hvor en **sort, læderindbundet bog** er åben på. Hvis man får fat i bogen (som Mortimer ikke vil af med), så er der alle dødemager-formularer fra niveau 1 til 3, der kan skrives af, af andre troldfolk. Mortimer kan både være en modstander og en hjælp i dette hulesystem - en masse ting centrerer sig om ham.

Der er også en **dragkiste** op langs bagvæggen. Mortimer beder folk holde sig fra dragkisten. Den er i sig selv 2 guld og 5 sølv værd, men er tung at rejse med. Den indeholder en lanterne, 2 olieflasker samt et sølvspejl.

Der er en **lem i gulvet**. Hvis man åbner den, er der en sliske nedad. Dernede kan man høre noget der grynter, stønner, klager og bevæger sig i mørket. Hvis nogen vælger at bevæge sig derned kommer de ned i Liggruben (#12) - Behændighedstjek 14 for ikke at glide på slisken.

Hvis karaktererne kommer op at slås med Mortimer:

Forsvar: 11, Tærskel: 12, Sår: 6, Resistens 16, Morale: 12

I første runde laver Mortimer en Stunt-handling (+4) og træder ind i pentagrammet, hvor han aktiverer en forberedt formular. Der spredt sig et sort-hvidt kraftfelt i en cirkel langs kanten af pentagrammet. Hvis man træder ind over, tager man 2t6 i skade og dette fortsætter i starten af karakterens efterfølgende ture, så længe denne opholder sig i diagrammet. Afstandsvåben har 50% chance for at ramme ved siden af pga kraftfeltet. I de efterfølgende runder laver Mortimer en trolddomshandling: *Dødens greb*, der altid rammer og giver 1t4+1 i skade. Mortimer aktiverer også *Den døde krop*, der gør, at han ikke tager et sår, hvis han får 3 eller mindre i skade.

--	--	--	--	--	--

Der er en **tilmuret døråbning** i den ene sidevæg - overfor døren til spisestuen. Det kræver et Styrketjek 8 at bryde igennem (evnen Vælte & Nedbryde kan bruges). Kun ét forsøg er tilladt. Den leder ind til Raritetskabinettet (#09). **Døren med kraniemotiv** fører til en kort gang med endnu en kraniedør (Stuen, #07). **Døren i bagvæggen** (også med kraniemotiv), leder ud til en trappeskakt, hvor man kan gå både op og ned. Op til Mordekais stue (kistemotiv, #03) og længere henne Stuen (dør med kistemotiv, #07), mens nedad fører først til Mordekais soveværelse (dør med kistemotiv, #14) og tilsidst til Bonsai-rummet (dør med træmotiv, fælde i dørhåndtaget, #18).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Raritetskabinets - 09

Der er en lidt støvet følelse i rummet. Det bliver ikke bedre af, at det er fyldt med montere og sokler, hvor ting er udstillede på. Det hele skrider af museum. Her er mørkt, fordi vinduet er muret til. Der er en tilmuret dør i den ene sidevæg. I samme side er der en dør med kraniemotiv. I den anden væg er der en dør med samme motiv. I bagvæggen er der et sæt smalle dobbeltdøre.

Når man kigger rundt, kan man blandt andet finde følgende:

- ☠ En tohovedet slange i sprit
- ☠ En indtørret tommelfinger - i størrelse og længde som en agurk
- ☠ Lanse - ophængt fra loftet. Gammel men i fin stand. Der står, at den blev brugt i slaget mod huset Celestianus
- ☠ En bog i velin³ - men med blanke sider. Forsiden proklamerer, at titlen er Grimoria Rasa
- ☠ En gammel lerdisk med underlige symboler på
- ☠ Et gammelt sværd - næsten rustet væk
- ☠ En svagt blå krystal siddende på et stykke sten - bliver til støv, når man rører ved den.
- ☠ En fin træudskæring, der er indmuret i væggen

Det er kun lansen, der er penge værd. Den kan beholdes eller sælges ved fæstningen (efter hjemkost fra hulesystemet) for 30 guld (halv pris – standard for udstyr).

Den tilmurede dør - det kræver et Styrketjek 8 at bryde igennem (evnen Vælte & Nedbryde kan bruges). Kun ét forsøg er tilladt. Bagved er en kort gang, inden der er endnu en tilmuret dør (samme tjek), der leder til Laboratoriet (#09). **Døren i samme side** leder ned til Rædselskabinettet (#13) – hernede er døren barrikaderet med brædder og forseglet med voks. **Døren i den modsatte side** har en meget stejl vindeltrappe, der leder op til Morguls stue (#04). **De smalle dobbeltdøre** leder ind til Biblioteket i den nederste del (#10).

Lokationen	100	
------------	-----	--

³ Velin er bogsider lavet af fint, strukket kalveskind



Biblioteket - 10

Et tætpakket, næsten forkrampet rum på blot 3×3 meter med bogreoler hele vejen rundt langs væggene. Og en førstesal bestående af en svalegang rundt, hvor der også er bogreoler. Svalegangen er en meter bred, hvilket kun efterlader et hul i midten, der er en meter på hver led - derfor er der en stige op i stedet for en egentlig trappe. Der er en montre blandt bøgerne på bagvæggen, og så har nogen tilmed formået at proppe en læsestol ind her også. Men duften, duften er lige som den skal være - af bøger, rad og række af bøger.

Både "stueetage" og "førstesal" har et sæt dobbeltdøre, men man kan først se den anden af dem, når man bevæger sig lidt rundt.

Her i biblioteket huserer **spøgelset Tormengast**. Han er bibliotekar om en hals. Han fremstår som en mestendels gennemsigtig krop med sweater og sjokkede bukser, og så har han halvmånebriller, hvor et par røde, stikkende øjne kigger ud igennem. Han er ret stolt over samlingen af bøger. Der er for eksempel en fuld samling af biografier over dødekonger. Der er også adskillige essays omkring døden selv samt en samling af skriftruller med dele af Dødsriget indtegnet. Tormengast er meget ømtålelig omkring bøgerne, så man må helst ikke røre - og ve den, der skader eller stjæler en bog...

I **montren** på bagvæggen ligger bibliotekets perle: En førsteudgave af Kejserrækkens Genealogi i flot indbinding. Den er 5 guld værd. Men held og lykke med at få fat i den for Tormengast.

Tormengast

Forsvar: 12, Tærskel 8, Sår 8, Resistens 8, Morale 12

Angreb: +4, Sug livskraft – 1t6 i skade, og offeret skal lave et Resistenstjek Udholdenhed 10 – hvis det fejler, kan skaden ikke heles med Førstehjælp efterfølgende.

--	--	--	--	--	--	--	--

I "stueetagen" leder **doppeltdørene** til Raritetskabinettet (#09), mens **doppeltdørene** på **svalegangen** leder til Morguls stue (#04).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Milles soveværelse - 11

Et hyggeligt rum med en stor seng, et stort klædeskab og et sminkebord – der er lidt overfyldt her. Der er en dør med en venlig tiger på, samt en dør uden nogen udsmykning.

Der er 10 guldstykker under hovedpuden - Milles opsparing. Hvis man kigger i **klædeskabet**, er der praktiske kjoler. Bagerst er der en låge - en **hemmelig dør** til en løngang, der fører over til klædeskabet i Mordekais soveværelse (#14).

Hvis nogen kigger på **sminkebordet**, virker spejlet ret dårligt - meget mørktonet. Nærmere undersøgelse vil vise, at hele sminkebordet virker til at stå løst, men alligevel ikke kunne trækkes mere end et par cm ud fra væggen. Mere eksperimenteren vil lede til haspen gemt i en af skufferne, der gør, at hele sminkebordet kan svinges ud fra væggen - det er hængslet i den ene side. Der er en tunnel med en trappe ned omme bagved - den leder til alkymirummet (#15).

Halvvejs nede af tunnelen er der en **fælde udløst af en trædesten**. Den fylder tunnellen med sovepulver, og alle skal lave et Resistenstjek Udholdenhed mod 10. Hvis nogen fejler, falder de i en dyb bevidstløshed, der varer 8 timer. Modgift og Bringe Balance kan hjælpe, men karakteren kan ikke vækkes vha rusken, kindheste eller lign. Hvis alle bliver ramt, eller spillerne vælger at vente på de faldne, så tæller det som at have gjort et ophold - livspoint tilbage, men også, at nye komplikationer opstår. Fælden kan kun udløses én gang.

Den ordinære dør leder til en længere gang, der ender ved en vindeltrappe, der går opad. Først når man til en kort gang, der har to døre: En med et rosemotiv (Stuen, #07) og en med et generisk blomstermotiv (Køkkenet, #05). Vindeltrappen fører videre op til en gammelrosa dør (#02). **Døren med den venlige tiger** leder ned til Børneværelset (#17).

Lokationen	100	
Udløse sovepulverfælden	200	



Tiggrube - 12

Hernede ligger ligene af de folk, som Morgul pinte og plagede ihjel - og de ligger ikke stille. De psykiske energier og tilstedeværelsen af nekromantisk magi har omformet dem til levende kadavre, og de er rastløse og bærer et nag til alt levende, som kun en udød kan det.

Det er tydeligt selv på afstand - f.eks. fra lemmen i laboratoriet, at noget grynter, stønner og bevæger sig hernede. Hvis man bare dumper ned i dem, så er man så godt som død. Hvis man bliver hejst ned eller lignende, får man et passende Resistenstjek mod 6 for at redde sig op - ellers er man død. Dette er en dødsfælde.

Udgangene er **hullet i loftet**, der leder til Stuen (#07) og **slisken**, der er mere end almindelig svær at kravle op ad (Behændighedstjek 14), der leder op til en lem til Laboratoriet (#08).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Rædselskabinets - 13

Et mestendels bart rum, der dog indeholder et stort skab - en meter på hver led - stående på fire ben, så det kommer op i mandshøjde. Det er omviklet af kæder. Her er også en jernjomfru samt nogle enkelte hylder med ting på.

Jernjomfruen indeholder et indtørret lig.

På hylderne står der ting som:

- ☠ Et kranie med baghovedet smadret.
- ☠ Flaske med noget levende indei. Hvis man åbner, så kommer der et skrig ud, der giver 1t4 i skade til alle tilstedeværende
- ☠ Negle, der ser ud til at være revet af
- ☠ Hud, der måske er flået af
- ☠ Indtil flere ting, der kun kan have været torturinstrumenter...

Et stort skab med kæder omkring og en kompleks lås (dirke låse 10), der dog kan smadres. Uanset hvordan det åbnes, så frigives Rædslen i mørket, der øjeblikkelig opsluger al lys i rummet og bringer dødsfrygten ind i karakterernes hjerter. Inde i skabet ligger også Nah's Skaft, der findes i det magiske appendiks.

Rædslen i mørket

Forsvar *, Tærskel *, Sår 8 + 1 for hver spiller, Angreb: Rædsel

Mørket omslutter spillerne, og de gribes af frygt for at skulle dø. Hver runde (glem initiativ), skal de rulle Resistens Visdom.

- <=4 Tager 1t4 i evneskade til Visdom og er handlingslammet af rædsel
- 5-8 Tager 1 point i evneskade til Visdom og er handlingslammet af rædsel
- 9-12 Tager 1t8 skade Livspoint, der ikke kan heles før efter næste solopgang. Det er muligt at flygte i rædsel
- 13-16 Rædslen tager 1 sår - karakteren kan løbe væk eller foretage en anden handling, f.eks magi etc mod den
- 17+ Rædslen tager 2 sår, og karakteren har fordel på næste Resistenstjek Visdom og kan handle normalt

Der er **to døre**, der begge er forseglet med voks, og som er barrikaderet med brædder på ydersiden. Den ene leder opad til Raritetskabinettet (#09), mens den anden leder nedad til Tidsankeret (#16) - en helt simpel trædør, men uden dørhåndtag.

Lokationen	100	
Opleve Rædslen i mørket	100	



Mordekais soveværelse - 14

Rummet har sorte træpaneler på vægge og loft. Midt i rummet er der en kæmpe himmelseng - der også er sort. Sorte stolper, sort baldakin og sort sengetøj. Der er også et stort, sort klædeskab i et hjørne samt et gotisk vindue i væggen ud mod skakten, hvor en smule lys kommer ind gennem gitteret. Der er en dør med kistemotiv i bagvæggen.

Skabet har en masse sorte kåber, der ikke imponerer med deres kvalitet, men bagerst er der en låge – **en hemmelig dør**, hvor en gang leder ind til Milles soveværelse (#11).

Sengen er kæmpestor og har behagelige lagener. Under den bor en bøhmand. Hvis nogen kigger under den, så råb BØH rigtig højt og bed alle om at lave et Resistenstjek Intelligens 6 (10 for den, der kiggede) og hvis det fejler, kribler det i kroppen af forskrækkelse, hvilket giver -2 til alle resistenstjek i en time (4-6 rum, der tilbringes tid i). Foruden bøhmandens diffuse krop, kan der ses **et lille skrin** inde under sengen. Hvis man prøver at få fat i det, vil bøhmanden bide ud efter en - Resistenstjek Behændighed 10. Hvis det fejler, er der 1t6 i skade. Hvis man får 16 eller mere, får man fat i skrinet. Man kan også prøve at angribe bøhmanden. Daggerter og andre små våben har ulempe, mens spyd har fordel på angrebet. Skrinet indeholder en dragedrik - den findes i magisk appendiks på arket med tiltrækningsdrik.

Bøhmand

Forsvar: 14, Tærskel: 10, Sår: 4, Resistens 14, Moral 16

Angreb Knurren: Parlay-handling, alle tager et Resistenstjek Intelligens 10. Hvis det fejler, tages 1 point evneskade i Karisma, idet modet synker. Hvis karakteren derved falder i evnebonus, skal der foretages et Resistenstjek Karisma 10. Hvis det fejler, svigter modet, og karakteren flygter fra stedet og tør ikke gå derind igen.

Hvis et angreb mod bøhmanden er 8 eller derunder, bider den hånden (1t6 i skade). Hvis man har ulempe på angrebet er sværhedsgraden 12; hvis man har fordel, kan man ikke blive bidt.



Døren med kistemotiv leder til en trappeskakt, hvor man mod venstre kan gå opad til først en dør med kraniemotiv (Laboratoriet, #08) og siden til endnu en dør med kistemotiv (Mordekais stue, #03) – og så nedad igen til Stuen (#07). Til den højre side går trappeskakten nedad til en dør med træmotiv. Den har en fælde i dørhåndtaget, så check Bonsai-rummet (#18).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Alkymirum - 15

Her er underlige lugte, der halvt lokker; halvt stikker i næsen. Der er mørkt og indelukket, for der er ingen vinduer. Midt i rummet står et stort bord. Ved den ene væg er et lille ildsted med en kedel. Rundt langs de andre vægge er der tørrestativer med urter hængende på, reoler med bøtter og flasker og fra loftet hænger der også underlige ting ned.

De fleste ting i rummet er ingredienser til alkymi. Hvis nogen af spillerne har et mikrosupplement, der gør dem i stand til at indsamle urter e.lign, så kan det bruges her. Hvis der **ledes på reolerne**, kan der findes en helbredende drik med 1 dose i samt 2 modgifte. Helbredende drik giver 1 førstehjælpsterning igen; Modgift giver et fornyet Resistenstjæk med fordel på f.eks. gift.

Kedlen er helt ordinær.

På bordet står der en morter, adskillige sakse, tragte og lignende grej. Der står også et stativ med **4 reagensglas**, der har propper i. Reagensglassene indeholder en sødligt lugtende, lyserød substans, der kan prøves identificeret med en Sanse Magi⁴ sværhedsgrad 8. Hvis det lykkes, kan du udlevere Tiltrækningsdrik fra det magiske appendiks – ellers har karakteren bare en vammelsød smag på sin tunge. **Morteren** er et tungt, sort materiale, der ikke bare er sten. Hvis de kigger nærmere på den eller bruger Sanse Magi på den, så udlever Milles Magiske Morter fra det magiske appendiks.

Vejen ind i rummet er også den eneste vej ud (til #11). **Sovepulverfælden** kan ikke aktiveres to gange.

Lokationen	100	
------------	-----	--

⁴ Alle kan prøve Sanse Magi (det er Intelligens). De der har Sanse Magi-evnen får +4



Tidsankeret - 16

Et rum med en mærkelig, nærmest elektrisk fornemmelse i luften. Der er også en svag lyd af noget, der risler eller løber. Der er hylder langs væggene, hvorpå en masse ting står, og på gulvet - midt i rummet - er nedboret tre træpæle på række. På den ene er der en masse lerplader med hul til pælen stablet i en pyramide. Der er døre i hver sidevæg.

Lerpladerne sammen med de tre pæle er det, der også er kendt som Tårnet fra Hanoi (i den virkelige verden - ikke Hinterlandet), der er et symbol på universets alder, da det er så lang tid, det vil tage at flytte lerpladerne til en anden pæl efter nogle særlige regler. Her i rummet er de ordinære og er her kun som symbol. Det samme gælder de **mange ting på hylderne**:

- ☠ Udstoppet ravn
- ☠ Udstoppet Trane med sten i kloen
- ☠ Indtørret hovede med læberne syet sammen
- ☠ Glasklokker med nogle grimme, halvt forgåede sorte roser indeni
- ☠ Timeglas, der ikke går - fire styks med hhv helt, trekvart, halvt og kvart indhold
- ☠ Statuette forestillende den underskønne Venus fra Trakassien
- ☠ Alskens andre ting uden værdi

Statuetten er 5 guld værd - som det eneste værdifulde. **Timeglassene** er til gengæld magiske. Sandkornene i dem løber ingen vegne. Sandet i hver del af timeglasset kan godt rystes rundt, men det kan ikke falde ned i den anden halvdel. De kan sanses som værende magiske med evnen Sanse Magi, og de kan ikke ødelægges, men de har ingen magisk effekt i sig selv. De kan bruges til at bryde tidslommen omkring Morguls sarkofag (#19).

Hvis man skærer stingene op på **det indtørrede hovede**, begynder det at mumle, og hvis man lytter efter, skal der foretages et Resistenstjek Visdom mod 8. Hvis det fejler, vil karakteren herefter permanent høre stemmer snakke til sig fra intetheden - der er permanent ulempe på Visdom Resistenstjek. Hvis det lykkes, høres følgende: "Tiden venter på Morguls timeglas", men der tages også 1t4 psykisk skade over de andre ubehagelige sandheder, som hovedet fortæller.

Begge døre er helt simple trædøre uden dørhåndtag. De kan trykkes ud af deres ramme, og så kan de ikke sættes i igen. Den ene leder op til Rædselskabinettet, hvor døren er barrikaderet med brædder samt forsejlet med voks (#13), mens den anden leder ned til bunden af skakten (#19), hvor døråbningen er muret til. Det kræver et Styrketjek 8 at bryde igennem (evnen Vælte & Nedbryde kan bruges). Kun ét forsøg er tilladt.

Lokationen	100	
Opleve det indtørrede hoved fviske	200	



Børneværelse - 17

Rummet har godt nok en blyndfattet rude, men der kommer så godt som intet lys ind. Der er et hyggeligt, plysset rundt tæppe på midten af gulvet og op mod den ene væg står en børneseng, der ser ud til at være blevet udvidet. Der står legetøj rundt omkring langs væggene, og rummet føles ikke så forladt - som om det bliver brugt stadigvæk. Der er to døre – den ene med en sol på, den anden med blomstermotiv.

Sengen er en lille børneseng, men ved fodenden er der sat ekstra kasser, der forlænger sengen. Madrassen har en ordentlig fordybning og dynen trænger til at blive vasket. Der ligger tilmed en bamse.

Legetøjet er brugt, men for noget tid siden.

Der er også et **spøgelse herinde, Bibi**, der ikke er særlig stort eller nemt at se. Hun var Mortimers hemmelige ven, og hun elsker at stjæle godter og måske binde snøreband sammen - men hvis man bliver sur på hende, bliver hun utrøstelig. Bibi kan overtales til at gå på opdagelse andre steder, men hvis det bliver farligt, så flygter hun tilbage hertil.

Mortimer bruger værelset til at sove i. Han vil ikke være ved, at han stadig sover i sin gamle seng – og med en bamse – men det gør han. Han sniger sig ned i gården (bunden af skakten - #19), kommer behændigt om bag byggematerialerne, der skjuler døren til dette værelse og kommer så herop.

Døren med solmotiv fører ned til bunden af skakten (#19), hvor der står byggematerialer og skjuler indgangen. **Døren med blomstermotiv** fører op til Milles soveværelse (#11).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Bonsairum - 18

Fælde: Døren fra trappeskakten i bagvæggen indeholder en giftnål i håndtaget, der sidder ude i trappeskakten. Behændighedstjek 10; hvis det fejler, er der 2t4 i skade.

Et mærkeligt, grelt blitz-agtigt blink i rødt og blåt afslører kortvarigt uformelige figurer langs væggene og også midt i rummet. Mørkt. Måske en siven af lys fra et vindue uden meget at byde på. Blåt, så rødt, så mørkt.

Mørkt.

Blåt-rødt.

Mørkt. Noget bevæger sig...

Noget bevæger sig: Der er noget, der vender og drejer sig rundt i rummet. Det er lagener, der rejser sig op i luften – men afslør det ikke lige med det samme.

Det er meningen, at spillerne skal blive nervøse over det truende i rummet. Enten når spillerne erklærer, at de trækker våben eller lignende, eller når du vurderer, at det vil øge presset, så bed dem om at rulle initiativ.

Spøgelser (1 per spiller) får lagenerne til at bevæge sig for at skræmme de indtrængende væk fra Mordekais hemmelighed. De kan dog ikke skade andre direkte, men de kan fremkalde en frygt, der kan. **Under lagenerne** gemmer sig bonsai-træer - Mordekais egentlige interesse i sit liv, men også en, som han skjulte for omverdenen.

Det blinkende lys i loftet er en magisk formular, der skulle skabe vækstlys til træerne – men nu er den ved at rinde ud, og derfor blinker den uregelmæssigt i blå og/eller rød.

I en **boks på væggen** er der en guldsaks, der er 5 guld værd.

Lagenspøgelse

Forsvar: 12, Tærskel: 7 (ild: 5), Sår: 4, Resistens: 13, Morale: 14 (ild: 8)

Angreb: Skræmme – som Parlay-handling, kan hvert spøgelse tvinge en karakter, der laver Udfald- eller Trolldomshandling til at lave et Resistenstjek Visdom 12. Hvis det fejler, er karakteren skræmt og har ulempe i sin næste tur. Yderligere, hvis denne bliver skræmt igen inden turen efter den næste (altså mellem de næste to ture), så synker blodet i deres krop; de bliver 1t2 år ældre og tager 1t6 i psykisk skade. Sørg for at holde regnskab med, hvem der er skræmt hvornår.

Døren i sidevæggen er ret ordinær. Den leder ned til bunden af skakten (#19). **Døren i bagvæggen** har et træmotiv. Den leder først op til Mordekais soveværelse (dør med kistemotiv, #14), så til Laboratoriet (dør med kranie-motiv, #08), så til Mordekais stue (dør med kistemotiv, #03) og derfra ned igen til Stuen (dør med kistemotiv, #07).

Lokationen	100	
------------	-----	--



Bunden af skakten - 19

Bunden af skakten er bygget i samme type kvadersten som resten af skakten. Nederst er der en kolonnade ind under skakten, der bæres af tykke søjler. Midt på den cirkelrunde plads står en hvid stensarkofag, hvor statuen ovenpå viser en høj mand med en meget indsunken krop og skaldet hoved. Gitteret med de mystiske mønstre hænger cirka 3 metre oppe, og i midten buer det ned mod sarkofagen. Der er to døråbninger, hvor den ene er åben, mens den anden er muret til. Der er også en bunke henstillede byggematerialer op af væggen.

Sarkofagen er beskyttet af en tidslomme. Der er 4 hvide fliser rundt om sarkofagen, der skiller sig ud fra deres grå omgivelser. Åbnes sarkofagen, finder man et skelet med pergamenthud trukket tæt henover. Det er iført en smuk, sortemaljeret ringbrynje, og det knuger en genstand mellem hænder foldet over brystet. Genstanden er et skaft med en flot krone på toppen lavet i knogle - den er magisk og kan findes i det magiske appendiks som Toh's Skaft.

Tidslommen: Når sarkofagen forlades, forårsager tidslommen, at tiden hopper tilbage til før sarkofagen blev forstyrret. Hvad karaktererne end har taget, skal inddrages igen. Hvis nogen ser på, vil de kunne se en form for "hak i filmen", når sarkofagen forlades.

Tidslommen kan ophæves ved at placere de fire timeglas fra Tidsankeret (16) på de fire hvide fliser rundt om sarkofagen - rækkefølgen er underordnet. Der lyder et skrig som fra langt væk i det hinsides, og sarkofagen er herefter til at plyndre.

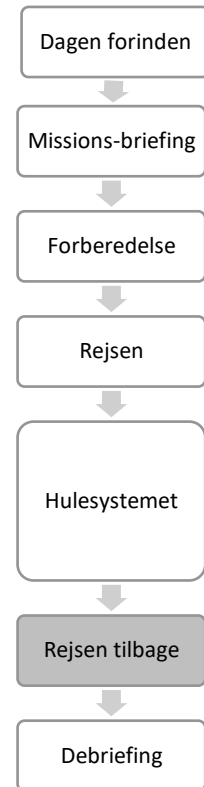
Den åbne døråbning fører til Bonsai-rummet (#18). **Den tilmurede døråbning** kræver et Styrketjek 8 at bryde igennem (evnen Vælte & Nedbryde kan bruges). Kun ét forsøg er tilladt. Trappeskakten bagved leder til en simpel trædør uden dørhåndtag. Den kan skubbes ind, og så kommer man ind i Tidsankeret (#16). **Bag byggematerialerne** gemmer sig en døråbning, der leder op til Børneværelset (dør med nuttet høne, #17).

Lokationen	100	
Opleve tidslommen	100	



Rejsen tilbage

Når spillerne beslutter sig for at drage tilbage (eller I gør det i fællesskab pga tidsbegrænsninger), så er der også turen tilbage til Fæstningen. Denne klares oftest som deskriptiv, da det er hurtigst, og de fleste er ved at være trætte på dette tidspunkt. Der er tre rejsedage. Hvis de er tungt lastet (hvis de har dragkisten fra Laboratoriet (#08) med), så læg to rejsedage til. Husk, at de skal strege dagsrationer for de forbrugte dage, og hvis de ikke har nok, sulter de, og det kan være relevant at afklare de sidste dage med rejsetjeks, hvis de mangler mad.





Debriefing

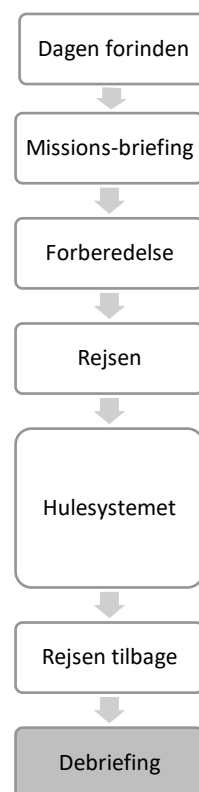
Når spillerne er kommet hjem, skal de debriefes af kommandanten og byttet skal fordeles.

Først mødes de med kommandanten og aflægger beretning. Han godtager så godt som alle forklaringer og uddeler derefter 25 guldstykker til hver karakter.

Herefter deler spillerne det hjembragte bytte. Husk, at for hvert guldstykke som den enkelte karakter har fået (dusøren tæller ikke med), får de også et eventyrpoint.

De skal også have eventyrpoint for det, som de har oplevet. Tæl sammen vha de små bokse i bunden af hver side og fortæl den samlede sum til spillerne (hver spiller får dette). Hvis en spiller får mere end, hvad der kræves for at stige niveau, kan dette passende udføres nu.

Endelig findes der en type mikrosupplementer, der kaldes Det Gode Liv – disse kan hver spiller bruge ét af på nuværende tidspunkt.



Eventyrpoint for nyt niveau:

Niveau	Antal point
1	0
2	1200
3	2400
4	4200
5	6000
6	8400
7	10800
8	13800
9	16800
10	20400



Magiske ting - Appendiks A

Appendikset bør indeholde følgende sider:

1. Keh's Skaft
2. Nah's Skaft
3. Toh's Skaft
4. Keh'Nah'Toh's Scepter
5. Milles Rodfrugtsuppe - 6 eksemplarer på 2 sider
6. Milles Magiske Morter
7. Tiltrækningsdrik (4 stk) og dragedrik på 1 side

Kejs's Skæft

Et kort skæft tilvirket af en knogle. Det er slebet lige og indgraveret med foruroligende mønstre. Den ene ende er udformet som en sværdknop, mens den anden stopper abrupt med et stort, cylinderformet hul i toppen

Når skæftet svinges (dette tæller som en trolddomshandling under initiativ), begynder ånder at dukke frem af enhver skygge og fra jorden. De svæver hen til nærliggende talende væsener og suger ethvert ord eller råb, der bliver ytret, til sig som en sølvtråd, så ikke en lyd høres. Ånderne er fuldt synlige, og de på stedet som minimum indtil det er brugerens tur igen (10 sekunder uden for initiativ). Hver efterfølgende runde kan brugeren vælge at bruge sin handling på et Intelligenstjek 6. Hvis det lykkes, bliver de en runde/10 sekunder mere, ellers er de væk lige så hurtigt, som de kom. En dødemager kan vælge i stedet at opgive én brug af sine trolddomsevner for dagen for hver runde/10 sekunder. Hvis dødemageren bruger denne måde, tæller det ikke som en handling.

Skæftet er unikt. Hvis udøde er i nærheden, når skæftet bruges, skal der slås et Resistenstjek 6 mod Intelligens. Hvis det fejler, bliver de udøde tiltrukket af skæftet.

Naf's Skraft

Et kort skaft tilvirket af en knogle. Det er slebet lige og indgraveret med foruroligende mønstre. Den ene ende har en stor tap, mens den anden et lille, cylinderformet hul

Når skaftet svinges (dette tæller som en trolddomshandling under initiativ), begynder ånder at dukke frem af enhver skygge og fra jorden. De begynder at hviske, og da de er mange, fyldes området med en underliggende støj, der gør det svært at høre svage lyde. Der er fordel på at snige sig. Ånderne er fuldt synlige, og de bliver som minimum på stedet, indtil det er brugerens tur igen (10 sekunder uden for initiativ). Hver efterfølgende runde kan brugeren vælge at bruge sin handling på et Intelligenstjek 6. Hvis det lykkes, bliver ånderne en runde/10 sekunder mere. En dødemager kan vælge i stedet at opgive én brug af sine trolddomsevner for dagen for hver runde/10 sekunder. Hvis dødemageren bruger denne måde, tæller det ikke som en handling.

Skaftet er unikt. Hvis udøde er i nærheden, når skaftet bruges, skal der slås et Resistenstjek 6 mod Intelligens. Hvis det fejler, bliver de udøde tiltrukket af skaftet.

Tof's Skæft

Et kort skæft tilvirket af en knogle. Det er slebet lige og indgraveret med foruroligende mønstre. Den ene ende har en lille tap, mens den anden ende er udformet som et tykt pragtstykke af en krone med små kranier sirligt udformet mellem egerne i kronen.

Når skæftet svinges (dette tæller som en trolddomshandling under initiativ), begynder ånder at dukke frem af enhver skygge og fra jorden. De breder deres halvgennemsgtige skrud og indhyller området i en form for tyk tåge. Der er svært at se mere end en armslængde foran sig. I kamp har de, der er i nærkamp ulempe på deres angreb, mens kæmpende, der er på afstand har 50% risiko for at ramme helt ved siden af – foruden at de har ulempe. Ånderne bliver som minimum på stedet, indtil det er brugerens tur igen (10 sekunder uden for initiativ). Hver efterfølgende runde kan brugeren vælge at bruge sin handling på et Intelligenstjek 6. Hvis det lykkes, bliver de en runde/10 sekunder mere. En dødemager kan vælge i stedet at opgive én brug af sine trolddomsevner for dagen for hver runde/10 sekunder. Hvis dødemageren bruger denne måde, tæller det ikke som en handling.

Skæftet er unikt. Hvis udøde er i nærheden, når skæftet bruges, skal der slås et Resistenstjek 6 mod Intelligens. Hvis det fejler, bliver de udøde tiltrukket af skæftet.

Kef' Naf' Tof's Scepter

Et scepter tilvirket af en knogle. Det er slebet lige og indgraveret med foruroligende mønstre og i toppen et pragtstykke af en krone med små kranier sirligt udformet mellem egerne i kronen. Scepteret er meget tydeligt sammensat af flere dele, der ikke sidder alt for godt sammen

Når scepteret svinges (dette tæller som en trolddomshandling under initiativ), trækkes Dødsriget tæt på denne verden. Alt svinder over i en dunkel, sort/hvid, grumset version af sig selv. Sjæle svæver rundt, klagende.

Når Dødsriget er tæt på, tæller al skade dobbelt. For monstre er dette 2 sår for hvert ene sår tildelt. For karaktere er der dobbelt op på den skade de tager. Dette gælder indtil starten af scepterets bærers tur i næste runde.

Derudover, når scepteret svinges, kan én af følgende effekter vælges:

- 💀 Bæreren af scepteret kan slå et Intelligenstjek. For hver 6 opnået (6, 12, etc), kan der gives ulempe til et monster (eller karakter) på alle handlinger, indtil det igen er bærerens tur. Hvis den ramte er en udød, er denne udøde naglet til stedet uden at kunne foretage sig noget.
- 💀 Bæreren af scepteret kan prøve at angribe en modstander. Dette er et magisk angreb ($t20 + \text{Intelligens} + \text{angrebsbonus}$). Hvis det rammer offerets resistens, tager denne 3 sår (dette fordobles ikke af Dødsrigets nærhed)

I slutningen af en tur, hvor scepteret svinges, skal der slås et Behændighedstjek 8.

Hvis det fejler, falder scepteret fra hinanden og på jorden. Scepteret kan ikke bruges før det er blevet samlet op og sat sammen igen. Dette kræver en Stunt-handling, hvor der ikke foretages andet.

Milles Magiske Morter

Det ligner umiddelbart en ordinær morter til krydderier, men den viser sig at være lavet af et særligt magisk materiale, der kan holde de fleste magiske substanser i æve.

Morteren kan bruges til at blande forskellige magiske drikke, pulvere, tårer etc, og give dem bedre egenskaber end før.

Den virker på den måde, at de forskellige ingredienser hældes i, og for hver ingrediens tilføjes en terning til en pulje, der så slås, når det hele blandes. Summen af terningerne slås så op i tabellen på næste side. Derefter checkes resultatet også i tabellen over bivirkninger.

Forskellige ingredienser giver forskellige terninger:

T4	Potente bær og urter, der ikke er magiske i sig selv, Malimbois-vin, dværgevin, goblin jagt-gift samt goblin svampekeg, koboldsalve, sensommervin, Tiltrækningsdrik, Fornufts-drik
T6	Helbredende drik, modgift, rejsedrik, edderkoppeolie, dragedrik, katteblik, væmmelsesdrik, voksevækst, flammepulver, elvervin
T8	Efterårsblæst, Styrkedrik, flammeeolie, stenolie, vinterolie, destillerede sjæle, helbredende pulver, sovepulver, diverse åndedrag, diverse lys (undtaget æterisk), diverse tårer, morgendug (elver)
T10	Svævedrik/olie, usynlighedsdrik, tordenblod, æterisk lys, sortepulver
T12	Særlige, unikke magiske drikke og pulvere – deriblandt blandinger tidligere lavet i morteren

(Spilleder vælger kategori for ting, der ikke er nævnt)

Undtaget er drikke, pulvere etc, der er associeret med død. Disse får hele blandingen til at blive til ingenting.

Mindst to forskellige ingredienser skal blandes, men udover dette, vil flere doser af den samme ingrediens give endnu en terning. Hvis én ingrediens dominerer pga antal doser, betegnes denne som primær. Hvis der er lige mange, er det den med størst terning og hvis der skulle opstå tvivl – slå en terning for at finde den primære terning.

Der kan max tilføjes 3 af den samme terning, men forskellige terninger kan kombineres (f.eks. 3+4 og 2+6).

Hvis morteren bruges mere end én gang i løbet af et scenarie, skal der trækkes 6 fra resultatet for hver brug udover den første.

Effekt

2 eller mindre	Der rejser sig en sur, kradsende røg fra blandingen – den er ubrugelig. Brugeren tager 1+4 livspoint i skade (intet slag på bivirkningstabellen)
3	Blandingen bliver grågrønrumset, og det er det eneste, der er at få ud af den (intet slag på bivirkningstabellen)
4-5	De involverede ingredienser virker og opfører sig pænt med hinanden. Effekterne fra de forskellige ingredienser virker alle sammen uden bivirkninger (intet slag på bivirkningstabellen).
6-7	Den primære ingrediens har dobbelt virkningstid, alternativt dobbelt effekt, hvis der ikke er en virkningstid; de andre virker normal tid
8-9	Den primære ingrediens er den eneste, der virker, men den har tredobbelte effekt og/eller virkningstid
10-11	Alle ingredienser giver deres almindelige effekt, men de er så potente, at op til 6 karakterer kan få noget af blandingen og nyde effekten
12-15	Alle ingredienser i blandingen giver effekt, men derudover opnås effekten af at være substansløs – det er muligt at glide gennem solidt materiale som træ eller sten. Effekten varer lige så længe som den korteste effekt i blandingen – dog minimum 10 minutter.
16-19	Blandingen forandrer dig. Slå på Forandringstabellen, når du drikker den. De enkelte ingredienser har ingen effekt.
20-23	Blandingen bliver til et fast, solidt artefakt, der er magisk. Artefaktet kan aktiveres én gang per scenarie, hvor effekten af den primære ingrediens opnås for den, der aktiverer artefaktet.
24	Drageeliksir: I 1+4 runder forvandles den drikkende til en drage. Forsvar 20, 100 temporære livspoint, der forsvinder, når effekten ophører, mulighed for at flyve samt et ildangreb, der kan ramme op til 3 modstandere, der ikke står for langt fra hinanden, har +10 til angrebs-terningen, giver 2+8 i skade og tilføjer 2 sår i stedet for 1. Hvis du er dragemagiker, lykkes alle dine formularer, mens du er drage, men når eliksiren ophører, skal du klare et Resistenstjek Intelligens 10 – og hvis det fejler, forbliver du drage og mister din karakter. Hvis Drageeliksir bruges som ingrediens i morteren føjer den 3+12 til blandingen i sig selv.
25+	Det var for meget. Morteren kan ikke længere holde blandingen under kontrol, og det hele eksploderer ud over alt og alle. 2+10 i skade til alle i området. Blandingen er spildt (intet slag på bivirkningstabellen)

Bivirkninger

Hvis tallet, der blev slået på Effekt, kan divideres med et af følgende tal, så bliver man efter virkningen af blandingen er ophørt, ramt af følgende bivirkninger (flere bivirkninger kan ramme, hvis tallet kan divideres med flere af tallene):

2	Du bliver ramt af en effekt svarende til at have drukket en Tiltrækningsdrik
3	I en time ser du verden i sort og hvid
4	Indtil du har sovet, bobler du ud af munden, dit hår er blevet lilla og dine negle gror med utrolig hastighed
6	Du er stum i 3 timer, og dine øjne er sort i sort.
12	Du kan ikke hele nogen livspoint, indtil du har sovet.

Eksempel: Du slår 18 som Effekt. Du rammes af bivirkningerne 2, 3 og 6, da 18 kan divideres med alle tre tal.

Tiltrækningsdrik: Drikken gør, at drikkeren føler sig tiltrukket af alle, denne møder i en time. Der kan foretages et Resistensstjek Karisma mod 10 for at modvirke effekten overfor et specifikt væsen. Hvis det lykkes, er drikkeren ikke tiltrukket til dette væsen for resten af drikkens virketid.

Forandringer

Hvis du fik den effekt, at der var permanente forandringer (Effekt-slag 16-19), slå da på følgende tabel (+12):

1	Du får fremadrettet +4 til rejsetjeks
2	Du kan vælge en evne fra Sociale Handlinger sektionen i reglerne
3	Din Styrke er nu 2 højere
4	Din Behændighed er nu 2 højere
5	Din Udholdenhed er nu 2 højere
6	Din Intelligens er nu 2 højere
7	Din Visdom er nu 2 højere
8	Din Karisma er nu 2 højere
9	Din Resistens – til alle evner – er 1 højere
10	Du får et permanent antal livspoint svarende til det maksimale antal på din førstehjælpsterning
11	Du har fra nu af +1 til skadesterningen
12	Slå to gange på denne tabel – ignorer 12'ere

Såfremt karakteren allerede har modtaget forandringen tidligere, slå da igen. Hvis der i dette andet slag også rammes en forandring, der allerede er sket, får karakteren ikke en forandring alligevel.

Milles Rodfrugtsuppe

En opskrift på en rodfrugtsuppe, der både varmer og nærer.

Dette mikrosupplement er bundet til den karakter, der fandt det.

Supplementet er af typen Ærinde på rejsen. Det vil sige, at det kan aktiveres på rejsen til eller fra hulesystemet, hvis dagens rejsetjek var succesfuldt. Men kun én gang i løbet af rejsen.

Rodfrugtsuppen kræver også, at der fourageres - der skal findes ingredienser. Der skal bruges en ration for hver karakter, der skal have suppe. Disse bliver mætte svarende til at have spist en dagsration (for det har de jo), men derudover får de også 1t6 temporære livspoint. Temporære livspoint forsvinder først (ved skade) og kan ikke heles, men de er oveni karakterens normale livspoint.

Milles Rodfrugtsuppe

En opskrift på en rodfrugtsuppe, der både varmer og nærer.

Dette mikrosupplement er bundet til den karakter, der fandt det.

Supplementet er af typen Ærinde på rejsen. Det vil sige, at det kan aktiveres på rejsen til eller fra hulesystemet, hvis dagens rejsetjek var succesfuldt. Men kun én gang i løbet af rejsen.

Rodfrugtsuppen kræver også, at der fourageres - der skal findes ingredienser. Der skal bruges en ration for hver karakter, der skal have suppe. Disse bliver mætte svarende til at have spist en dagsration (for det har de jo), men derudover får de også 1t6 temporære livspoint. Temporære livspoint forsvinder først (ved skade) og kan ikke heles, men de er oveni karakterens normale livspoint.

Milles Rodfrugtsuppe

En opskrift på en rodfrugtsuppe, der både varmer og nærer.

Dette mikrosupplement er bundet til den karakter, der fandt det.

Supplementet er af typen Ærinde på rejsen. Det vil sige, at det kan aktiveres på rejsen til eller fra hulesystemet, hvis dagens rejsetjek var succesfuldt. Men kun én gang i løbet af rejsen.

Rodfrugtsuppen kræver også, at der fourageres - der skal findes ingredienser. Der skal bruges en ration for hver karakter, der skal have suppe. Disse bliver mætte svarende til at have spist en dagsration (for det har de jo), men derudover får de også 1t6 temporære livspoint. Temporære livspoint forsvinder først (ved skade) og kan ikke heles, men de er oveni karakterens normale livspoint.

Milles Rodfrugtsuppe

En opskrift på en rodfrugtsuppe, der både varmer og nærer.

Dette mikrosupplement er bundet til den karakter, der fandt det.

Supplementet er af typen Ærinde på rejsen. Det vil sige, at det kan aktiveres på rejsen til eller fra hulesystemet, hvis dagens rejsetjek var succesfuldt. Men kun én gang i løbet af rejsen.

Rodfrugtsuppen kræver også, at der fourageres - der skal findes ingredienser. Der skal bruges en ration for hver karakter, der skal have suppe. Disse bliver mætte svarende til at have spist en dagsration (for det har de jo), men derudover får de også 1t6 temporære livspoint. Temporære livspoint forsvinder først (ved skade) og kan ikke heles, men de er oveni karakterens normale livspoint.

Milles Rodfrugtsuppe

En opskrift på en rodfrugtsuppe, der både varmer og nærer.

Dette mikrosupplement er bundet til den karakter, der fandt det.

Supplementet er af typen Ærinde på rejsen. Det vil sige, at det kan aktiveres på rejsen til eller fra hulesystemet, hvis dagens rejsetjek var succesfuldt. Men kun én gang i løbet af rejsen.

Rodfrugtsuppen kræver også, at der fourageres - der skal findes ingredienser. Der skal bruges en ration for hver karakter, der skal have suppe. Disse bliver mætte svarende til at have spist en dagsration (for det har de jo), men derudover får de også 1t6 temporære livspoint. Temporære livspoint forsvinder først (ved skade) og kan ikke heles, men de er oveni karakterens normale livspoint.

Milles Rodfrugtsuppe

En opskrift på en rodfrugtsuppe, der både varmer og nærer.

Dette mikrosupplement er bundet til den karakter, der fandt det.

Supplementet er af typen Ærinde på rejsen. Det vil sige, at det kan aktiveres på rejsen til eller fra hulesystemet, hvis dagens rejsetjek var succesfuldt. Men kun én gang i løbet af rejsen.

Rodfrugtsuppen kræver også, at der fourageres - der skal findes ingredienser. Der skal bruges en ration for hver karakter, der skal have suppe. Disse bliver mætte svarende til at have spist en dagsration (for det har de jo), men derudover får de også 1t6 temporære livspoint. Temporære livspoint forsvinder først (ved skade) og kan ikke heles, men de er oveni karakterens normale livspoint.

Tiltrækningsdrik

Denne klistrede, lyserøde, vammelsøde drik gør, at drikkeren i en time føler sig tiltrukket af alle, denne møder. Der kan foretages et Resistenstjek Karisma mod 10 for at modvirke effekten overfor et specifikt væsen. Hvis det lykkes, er drikkeren ikke tiltrukket til dette væsen i resten af drikkens virketid.

Tiltrækningsdrik

Denne klistrede, lyserøde, vammelsøde drik gør, at drikkeren i en time føler sig tiltrukket af alle, denne møder. Der kan foretages et Resistenstjek Karisma mod 10 for at modvirke effekten overfor et specifikt væsen. Hvis det lykkes, er drikkeren ikke tiltrukket til dette væsen i resten af drikkens virketid.

Tiltrækningsdrik

Denne klistrede, lyserøde, vammelsøde drik gør, at drikkeren i en time føler sig tiltrukket af alle, denne møder. Der kan foretages et Resistenstjek Karisma mod 10 for at modvirke effekten overfor et specifikt væsen. Hvis det lykkes, er drikkeren ikke tiltrukket til dette væsen i resten af drikkens virketid.

Tiltrækningsdrik

Denne klistrede, lyserøde, vammelsøde drik gør, at drikkeren i en time føler sig tiltrukket af alle, denne møder. Der kan foretages et Resistenstjek Karisma mod 10 for at modvirke effekten overfor et specifikt væsen. Hvis det lykkes, er drikkeren ikke tiltrukket til dette væsen i resten af drikkens virketid.

Dragedrik

Denne trylledrik er udviklet af dragemagikere. Den er giftiggrøn og bruser, den stinker fælt, og smager værre. Den potente trylledrik heler en livspointterning og tvinger den drikkende til at lave et resistens (gift)-tjek 5. Fejler tjekket, rammes den drikkende af kvalme og har *ulempe* på sine handlinger de næste 10 minutter. Har den drikkende evnen *trolldomskyndig*, heler trylledrikken tre livspointterninger.