

Rottefolkets huler

Også kendt som **Rottefolkets hemmeligheder**

Kloakkerne omkring et ældgammelt tempel har overlevet tidens tand, og i de oversvømmede passager lever rottefolket, som måske er efterkommere af rotterne, der boede stedet i en fjern fortid, eller af de folk, som arbejde i kloakkerne. Fra kloakkerne er der adgang til ruinerne af kældre, blandt andet et gammelt tempel, som påstås at være rigt på skatte. Kloakkerne er under belejring af frøfolket, som higer efter at flytte ind i de oversvømmede gange.



Et scenarie til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

Anvendelse

Hulesystemet er et, som kommandant Lucinius sender heltene ud til, fordi han har modtaget gentagne klager fra urteplukkerne og andre af ødemarkens folk om at marsken, hvor de plukker mange urter til helende drikke ikke længere er sikker. Området plages af kæmpefrøer og skarer af rotter, og sådan har det ikke været tidligere.

Kommandant Lucinius indkalder heltene, og han tilbyder dem 25 dukater samt plyndringsretten for at tage ud til Urteplukkernes dam og fjerne truslen fra frøer, rotter og des lige, så rejsende i marsken atter kan rejse (mere) sikkert i området. Hulerne ligger fem dages rejse fra fæstningen.



Rammen

Bygningerne er borte, men et netværk af kloaker har overlevet, og de forbinder en serie af kældre med hinanden, om end mange af kældrene er gået halvt eller helt tabt. I disse smalle og uhumske gange lever en stamme af rottemænd, der selv påstår, at de har boet her siden tidernes morgen, og måske har de? Er de efterkommere af muterede rotter fra fortiden, eller er de muterede kloakarbejdere, der har beboet kældrene siden deres rige faldt?

Baggrund

Et ældgammelt kloaksystem og dets tilhørende kældre er hjem for rottefolket, men frøfolket, som er begyndt at udvide deres territorium, og som er blevet set ved flere hulesystemer i marsklandet, har sat sig for at gøre kloakkerne til deres nye hjem. Kampene om hulerne er gået i stå, men udgangen - en lille sø - belejres af frøfolket.

Rottefolket

Rottefolket har levet i generationer i kloakkerne og kældrene. Det er deres hjem, og det er deres verden. De jager i området omkring kloakken men kender ikke meget til verden udenfor. Deres ophav er glemt i tidens tåger. Rottefolk lever kun få år, og de kvindelige medlemmer sætter mange børn i verden ved hver fødsel. Hvor stor stammen er vides ikke, da store dele af stammens medlemmer er ude og jage i små grupper, som slæber bytte hjem til stammen.

Rottefolket tilbeder bronzelåget (rum #3), som de holder smukt poleret, og som flere steder er slidt glat af deres poleringer. I tronsalen, som de med vilje oversvømmer, bor deres ledere, og her samles stammen. Herfra holder de Tingen i brønden i ave, og det synes dem nærmest en hellig pligt at holde Tingen fangen dernede. Rottefolket fodrer Tingen med deres levn og rester, men fanger og med deres afdøde medlemmer, og det holder deres hjem rent.

- **Fanger:** Rottefolket tager gerne fanger, som de sætter i et bur, der hænger over brønden i tronsalen. Når de har en passende mængde fanger, sænker de buret langsomt ned til Tingen i brønden.

Frøfolket

Frøfolket er ved at ekspandere gennem alle marskområderne i Hinterlandet. De har patruljer ude for at lede efter alle våde og fugtige områder. Gerne steder med mørke og varme, hvor de kan udruge deres æg uforstyrret og lade deres haletudse-unger vokse op. Kloakkerne har deres interesse, og de er begyndt en langsom invasion. De har forsøgt at storme stedet, men det er hver gang slået fejl, og de er nu gået over til at belejre stedet. Frøfolket forsøger at forhindre rottefolket i at komme og gå og slæbe forsyninger hjem.



Frøfolket vil stille sig i vejen for, hvad de tror er rottefolkets allierede, og de vil hyre andre, som de tror, kan betales til at fordrive rottefolket.

- **Under opsyn:** Frøfolket vil sende en patrulje ind i hulerne efter heltene, hvis opgave er at spionere på heltene og følge deres færd. Frøfolket vil ikke blande sig, medmindre de får et indtryk af, at heltene allierer sig med rottefolket. I så fald vil de alarmere deres egne og forsøge at eliminere heltene.

Rygter

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

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

1. Frøfolket er mange steder nu i marsklandet ude i ødemarken. De er en plage mod freden, og man skal være meget varsom i mødet med dem, da de let går amok og bider folk med deres giftige bid (sandt, at frøfolket har udvidet deres land, og falsk at de går amok og at deres bid er giftigt).
2. Frøfolket er på krigsstien. De er begyndt at erobre alle damme og fugtige grotter i marskegnende i ødemarken (sandt, at frøfolket har udvidet deres land).
3. Ifølge urteplukkerne vrir det med frøer i alle størrelser ude i sumpene. Nogle af dem er store nok til at sluge folk, og de angriber med lange tunger, som griber ofrene og trækker ned i gabet (sandt).
4. Ifølge urteplukkerne er der brudt krig ud med stammerne af gobliner og kobolder. Ingen har set slagene, men om morgenen har folk fundet slagmarker fyldt med døde efter de natlige kampe (ikke relevant for dette eventyr).
5. Pelsjægerne beretter, at de bedste rottepelse kommer fra marskegnene, da her findes ekstraordinært store rotter, så det er værd at være på udkig efter rotter, når man rejser i marsken.

6. Der er en ruin ude i ødemarken, som sender lys mod nattehimlen. Ingen ved hvad der er årsagen til lyset, men der er mange frøfolk i området (ikke relevant for dette eventyr).

Genbefolkning

I takt med at rottefolket fortrænges, rykker frøfolket ind. Hvert rum, som heltene rydder, kan de forvente, at frøfolket vil forsøge at tage i anvendelse. Rottefolket vil opbygge forskansninger, og de vil flokkes om deres tronsal eller ved bronzedøren. Des mere frøfolket overtager kloakkerne, des mindre vil de lade heltene fortsætte deres udforskning, og heltene kan blive tvunget til at kæmpe sig vej gennem hulerne mod frøfolket.

Omstrejfende væsner

Tjek hver halve time i hulesystemet, om der dukker noget op. Der er 20% chance for at noget fra tabellen kommer.

1t6	Hvem eller hvad	Ærinde
1	Frøfolk-spejder	Spejderen har sneget sig ind for at spionere på rottefolket og lære området at kende.
2	Kæmpefrø	En kæmpefrø er trængt ind i kloakkerne i jagten på føde. Den er sulten, og den kan bestikkes med mad.
3	Rottefolksjagtselskab	3t4 rottefolk vender tilbage efter en succesfuld jagt bærende bytte
4	Rottefolkspatrolje	En patrulje af rottefolk (1t4+2) render ind i heltene
5	Sværme af rotter	En vældig sværm af store rotter (3t6) kommer rendende, og de skyller gennem området, hvor heltene er.
6	Fælde	En af følgende fælder dukker op • En sværdklinge • En alarmtråd • Et net • Løse sten

Belønning

For hvert rum udforsket opnås 75 eventyrpoint (op til 825 point)

Fælder, mysterier og undere	Antal eventyrpoint
Fælde: Alarmtråd	10/25 point
Fælde: Løse sten	25/50 point
Fælde: Net skjult i vandet	50/100 point
Fælde: Sværdklinger i væggene	35/75 point
Fælde: Nettet mellem søjlerne	100/200 point
Fælde: Det skrøbelige gulv (#2)	100/200 point
Fælde: Kaskader af vand (#6)	100/300 point
Under: Statuetten, der renser vand (#7)	150 point
Mysterium: Bronzedøren (#3)	100 point

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).

Hulesystemet

Området uden for kloaksystemet

Området uden for kloaksystemet er omstridt land. Rottefolket sniger sig gennem landet for at jage og bringe bytte hjem til kloakkerne, mens frøfolket forsøger at erobre området og fordrive alle andre og i særdeleshed rottefolket fra området.

Overalt er der spor efter rottefolks og frøfolks tilstedeværelse. Nogle spor er uger gamle, andre er få timer. Nogle spor fører mod kloakkerne, andre bort. Her og der er ligene af rottefolk og frøfolk, hvor de har konfronteret hinanden.



Kloaksystemet

Rottefolkets huler er et komplekst hulesystem sammenlignet med mange andre i Hinterlandet. Som spilleder skal du holde tungen lige i munden og være opmærksom på, hvordan de forskellige sektioner spiller sammen. Gangene i hulesystemet er rester af et gammelt kloaksystem, og der er ingen almindelige gange at gå rundt i. Alt er oversvømmet og vådt, og det er svært at komme lydløst rundt.

En del af hulesystemet er bygget op over en tempelsal (rum #13), som er bag en dobbelt bronzedør (rum #3 og #12), og en anden sal hentyder til tempelsalens placering og indhold (rum #4). Dele af adgangen til bronzedøren er reguleret af cisternen (rum #6), hvis vandstand påvirkes af dæmningen (rum #5).

Der kan laves en dramatisk "afslutning", hvis der bygges op til, at heltene kender til rummet via rum #4, og de har flygter derind med rottefolket i hælene.

En anden del af hulesystemet er berørt af dæmningen (rum #5), og det er tronsalen (rum #10), som i sig selv er et komplekst rum, som består af tre sammenhængende sale, der ligger forskudt i forhold til hinanden. I bunden af tronsalen er desuden brønden (rum #11), som fører ned til en underliggende grotte med et frygteligt slimmonster.

Resten af hulesystemet er mere regulært, om end katakomben (rum #8) er drilsk, da er et stort rum bestående af smalle passager og hule mure fyldt med grave.

Kloakkerne

Gangene er brede, men hele midten er en dyb rende, hvor vand flyder af sted. Der er smalle passager på begge sider af renden, hvor man kan gå. Passagerne er 40cm brede, og kanalen mellem dem er 220cm og 60cm dyb. Oprindeligt førte kanalerne alskens affald med sig, de var ekstremt uhumske og så proppede med affald, at de flød dovent og giftigt af sted. Siden rigets forsvinden er affaldsproduktionen ophørt, og affald er tørret ind eller drevet bort. Vandet driver jævnt af sted, og

er ikke helt rent, men på ingen måde beskidt af møg som tidligere.

At kæmpe i kloakkerne

- **at holde balancen** – bliver man ramt, er der risiko for at vælte ned i vandet. Helte ramt, skal lave balance-tjek 8 for ikke at blive væltet omkuld i vandet
- **at vælte modstanderen ned fra kanten** – succesfulde angreb kan følges op med et styrke 10-tjek. Er det succesfuldt væltes væsnet omkuld.
- **at stå i vandet** – angreb, der kræver bevægelse sker med *ulempe*.

At svømme rundt i kloakkerne

Flere steder er der oversvømmet og så dybt, at man er nødt til at svømme for at komme frem. Svømme-reglerne er som følger.

Et svømme-tjek er sværhedsgrad 10. Hvis karakteren er iført en masse grej eller en rustning med karakteristika "klodset", er der *ulempe* på svømme-tjekket. Fejler svømme-tjekket med mindre end 4, kommer den svømmende gennem lokalet, men tager 1t8 i skade undervejs fra udmattelse og slugt vand. Fejler tjekket med mere end 4, synker karakteren ned i vandet. Karakteren tager 1t8 i skade, og skal klare et nyt svømmetjek for at komme op til overfladen og efterfølgende et for at komme sikkert ind til en kant. Hver gang svømmetjekket fejler, tager karakteren 2t8 i skade og synker ned.

Kamp i vandet: Angreb med små våben sker med *ulempe*. Angreb med mellemstore våben sker med *ulempe* og kræver efter angrebet et svømmetjek. Angreb med store våben og tohåndsvåben er ikke muligt.

Rottemændenes tømmerflåder

Rottemændene rejser rundt i kloakkerne via tømmerflåder, som de lader flyde med strømmen, eller får kæmperotter til at trække op mod

strømmen. Fra tømmerflåderne kan de beskyde fjender med deres buer, eller de kan kæmpe i nærkamp med deres fjender uden at belemres af vandet. Til gengæld kan stærke fjender vippe og vælte deres flåder eller splintre dem.

Fælder i kloakkerne

Rottefolket har sat fælder op for at holde indtrængere ude. Nogle er simple alarmtråde, som straks bringer skarer af rottefolk til, mens andre er løse sten anrettet til at slå indtrængere ned, mens skjulte net fanger dem.

Sværdklingen skjult i væggen

Skjult i en sprække i væggen sidder en afknækket sværdklinge, som springer ud, når en tråd eller en løs sten røres. Fælden opdages med et sanse-tjek 12 (8 hvis man aktivt leder efter den), og fælden kan demonteres med et tjek 12. Opdages fælden ikke, springer den ud med angreb+6 og gør 1t8 i skade.

Nettet under vandet

Gemt på bunden af kloakken er et net på 1½m bredde og 3m længde. Når en skikkelse træder på midten af nettet, udløses det, og trækkes op under loftet, fangende alle, der ikke når at springe fri: Resistens (undvige) 10-tjek. Fangne væsner tager tid at skære fri, og de er sårbare over for angreb i mellemtiden.

De løse stenblokke

Loftsten er blevet løsnet, så ringe rystelser får dem til at falde ned. De løsnede sten bemærkes med sanse-tjek 14 (10 hvis man aktivt leder efter dem), og de falder ned i 1 kvm stort område. Alle i området kan lave Resistens (undgive) 10 for ikke at tage 2t8 i skade.

Alarmtråde

En tynd tråd påført små stykker metal eller klokker er spændt ud. Brydes eller forstyrres snoren, bimler klokkerne. Fælden opdages med et sanse-tjek 12 (8 hvis man aktivt leder efter den), og den

kan demonteres med et tjek 12. Fejler demonteringen, støjer fælden, inden den deaktiveres.

#1 - Indgangen

Luften er varm og fugtig. Insekter summer omkring, og plaskende lyde ekkoer gennem området. I siden af en skrænt overbevokset med ukrudt og vilde planter er en stor cirkelrund åbning, omtrent 3m i diameter, og fra den løber en konstant strøm af vand, som efter en halv meters fald plasker ned i en dam. Siv og dunhammere vokser langs søens bredder, og vandet er klart. Det afslører en masse liv på bunden af søen, og vandet er rent. Dammen er omtrent en halv til en meter dyb.

Her og der dammens bredder bevokset ikke med siv, men er mosbeklædte og omgivet af græsser. Her og der er der tegn på, at nogen har passeret forbi ikke alt for længe siden.

Der sidder **tre kæmpefrøer** på vagt skjult i buskadset omkring indgangen (sanse-tjek 16 for at bemærke dem). Et stykke derfra er **seks frøfolk-vagter**, som har en lille lejr, hvor de skjuler sig.

Fodsporene: Der er mange spor, og de fleste er få dage gamle. Sporene fører både op og ned i vandet, og der er to typer spor. Det ene sæt er lange tynde fødder, der ender i tynde kløer, fra tobenede væsner der under en meter i højde. Det andet er sæt er store fødder, der ender i lange tæer, der breder ud til store tå-spidseser.

Frøfolket

Indgangen er under opsyn tre kæmpefrøer, som begynder deres kvækkende alarm, når heltene nærmer sig indgangen. Alarmen vækker vagterne, som skjuler sig i nærheden. Når alarmen lyder, kan heltene enten skynde sig ind i hulerne, eller de kan konfrontere kæmpefrøerne. Hvis de gør det, dukker to runder senere op, en flok frøfolk. Hvis

heltene skynder sig ind i kloakkerne, bliver de beskudt en gang af vagterne, inden de er i sikkerhed.

#2 -

Rottekammeret

Kammeret er oplyst af små kerter, der er hængt op med jernkroge i væggene. Foran indgangen spærrer en solid stensøjle for det meste af udsynet ind i kammeret, men blotlagte stenvægge kan ses, og fra et sted på den anden side af søjlen høres lyden af pibende, hviskende stemmer og raslen af ting, der flyttes rundt på. De raslende lyde lyder som mønter.

(når der kigges forsigtigt rundt om søjlen):

Rummet er stort, og væggene er dækket med slidte malerier af halvnøgne mennesker med gyldne bægre i hænderne omgivet af vinranker tunge med bær. Der er kerterne, som giver rummet en dæmpet belysning, og ved siden af stensøjlen er tre trin ned, da rummet ligger lidt lavere end indgangen. Midt på gulvet i den bagerste halvdel af kammeret, sidder en flok rottefolk, og de ser ud til at dele noget rov imellem sig. De har ikke bemærket jer, da I kigger rundt om søjlen.

Herinde opholder sig **seks rottefolk**. De sidder og er i gang med at fordele plyndringsgodset efter sidste røvertogt. På gulvet mellem dem er en pung med mønter (seks guldmønter), en pose med mønter (59 sølv mønter), et langsværd med en smuk sværdskele sat med kvartskrystaller og



tyrkiser (sværdsmeden er 30 guld værd), en lanterne, to flasker olie og en lille benæske med seks benteringer (25 sølv). Rottefolket er opslugt af deres skatte, og de er ikke videre opmærksomme.

Det skrøbelige gulv

Vand fra kloakken har sevet ind mellem stenene og gennemblødt jorden under gulvet og har skabt et ustabil underlag.

De letbenede rotter kan bevæge sig hen over det skrøbelige gulv, men væsner større end halvinger eller iført metalrustninger risikerer at gulvet falder sammen under dem.

Gulvet falder sammen: Når en for tung person træder hen over gulvet, falder fliserne ned i det klæge muddervand under dem, og det kræver et balance-tjek at træde fri af området. Balance-tjek 8, og hvis det fejler, fanges en foden for 1t4 i skade, og det kræver et styrke 8-tjek at vride foden fri; og hvis tjeppet fejler med mere end fire, tages yderligere 1t4 i skade.

Hvor gulvet er faldet sammen: Enten kan man vade gennem det klæge, mudrede vand (det tager en runde), eller man kan springe hen over området (spring-tjek 10; hvis det fejler, lander man hårdt mellem fliser og muddervand for 1t6+3 i skade).

Hvis iført en rustning med klodset-karakteristika: ulempe på balance-tjeppet.

At bemærke det skrøbelige gulv: Passivt sanse-tjek 18; aktivt sanse-tjek 10.

#3 - Bronzeskjoldet

Skinnende blank og glatpoleret lyser det kæmpestore bronzeskjold på væggen klart op. Skjoldet er gigantisk, omtrent 2m i diameter, og det er prydet med mønstre og figurer, selvom århundreders renholdning og polering af skjoldet

har slidt flere af figurerne flade og runde. Skjoldet er monteret solidt på væggen.

Rottefolket opfatter det store bronzeskjold som en hellig vægdekoration. De har gennem århundreder passet og plejet det, og flere steder er skjoldet blevet helt glat og blankpoleret, og detaljer er forsvundet. I virkeligheden er skjoldet en cirkelrund dør ind til en gammel helligdom.

Billederne på skjoldet

Det blankpolerede skjold er dekoreret med flere figurer, der hæver sig fra overfladen som relieffer. Mange af dem har været poleret så grundigt, at de er slidt blanke, og det er vanskeligt at tyde dem. Blandt de identificerbare figurer er en sol, en stjerne med en hale, fire cirkler (planeter?), et smilende ansigt, en tronstol med en skikkelse, en gruppe væsner med drikkebægre eller måske sværd i hænderne (er det tjenere, folk, der bringer ofre, eller en loyal krigerskare, som omgiver skikkelsen på tronstolen?).

Bronzeskjoldet som dør

Rottefolket har ikke opdaget at skjoldet er en dør, og det skyldes, at døren er lukket med stor kraft og hængsler og lignende elementer er skjult.

Bag skjolddøren er et smalt hulrum, ca. 20cm dybt, før der er endnu en skjolddør. Rummet mellem de to skjolddøre er fyldt med vand, der pumpes ind via cisternen (se rum #6), og trykket fra vandet holder de to døre tæt lukket. Mærker man på metallet, mærkes det, at det er koldt, og at der samler sig en anelse kondensvand på skjoldet.

(NB. når man mærker efter, er det ikke til at sige, hvor meget vand, der er bag skjoldet, og man kan let foranlediges til at tro, at der et helt oversvømmet rum inde bagved, som rummer titusindvis af liter vand; således var spiltesterne meget varsomme med at forsøge åbne døren,

indtil de var sikre på ikke at blive skyllet bort af enorme vandmasser)

At åbne skjolddøren

Skjolddøren holdes låst af vandet, som kan fjernes ved enten at slå hul på skjolddøren og ødelægge den, eller ved at dræne vandet via cisternen (rum #6). Trykket gør det umuligt at få døren op.

Skjolddøren holdes også låst af en sindrig lås. Låsen er skjult bag en figur forestillende en sol. Skubbes den til side, afsløres et nøglehul (at finde nøglehullet - sanse-tjek 12; at dirke låsen - dirke-tjek 10 (kompleks lås; kræver dirkefærdighed).

En fælde er knyttet til låsen, så hvis døren tvinges op, uden at låsen er slået fra, aktiveres fælden (finde fælde 10; demontere fælde 14 (fejler med mere end 8 og fælden aktiveres)). Fælden åbner et stort hul foran døren. Hullet er 2m x 2m bredt, og det er 6m dybt. På bunden af hullet er en masse pigge. Når fælden åbnes, kræves et Resistens (undvige) 10 for ikke at falde i (*fordel*, hvis man sidder klar på spring, fordi man er i gang med at demontere udløser-mekanismen i døren). Falder man i hullet, tager man 2t6 i skade fra faldet, og rammer piggene, der gør 1t8 i skade. Får man mere end 4 i skade fra piggene, sidder man fast. Det kræver et førstehjælpstjek 12 at komme fri, og der må gøres et forsøg i runden. Når hullet åbner, begynder vand fra kloakken at fosse ned i hullet, og det fyldes langsomt op (særligt et problem, hvis man sidder fast på piggene).

Det tager tre runder, inden vandstanden står så højt, at en siddende skikkelse er under vand, og derefter tager det ni runder, før hele hullet er fyldt med vand. Man kan træde vande og følge med vandstanden op til hullets kant, hvis man kan klare svømmetjeks (og uden rustning og oppakning er det ikke noget problem). Uden noget til at tynde ned, kræver det et succesfuldt svømmetjek at træde vande hele vejen op til

kanten, og med ting, der tynger ned, kræver det et succesfuldt svømmetjek hver runde at holde sig oppe (i alt 6 tjeks). For fejlede tjeks, se svømmereglerne.

#4 - Tempeltjernernes sal

Passagen åbner op til en stor og grandios sal. Fra væggene reflekterer lyset glimtende lys fra figurer og mønstre formet af mosaikker, som rummer smukke og komplekse motiver. Slanke stensøjler, der ender i udskårne sole og stjerner, holder loftet oppe, og midt på gulvet sidder en stor skikkelse, deform og monstrøs at se på, og da skikkelsen rejser sig op, kan I se, at der står noget, der ligner en blanding af deform rotte og vanskabt menneske, og det langt højere og bredere end den største af jer.

I denne sal bor rottefolkets mest muterede medlem, **en mutant kæmperottefolk**. Af uransagelige årsager er rottemanden muteret til en grotesk kæmpeform på størrelse med en ogre, faktisk lidt større end en ogre, og en betragtelig modstander.

Søjlerne: Søjlerne kan væltes med et styrke 12-tjek. En væltende søjle laver angreb+6 og gør 1t10+2 i skade.

Mosaikkerne: Overalt på væggene er der smukke mosaikker, men rødder fra træer og buske har trængt gennem jorden, og snor sig ind og ud mellem mosaikkerne, og de har flere steder ødelagt motiverne, men følgende motiver kan læses ud af mosaikkerne:

Templet - et prægtigt tempel omgivet af gyldne statuer, og et optog af folk i hvide og røde klæder dekoreret med geometriske mønstre bærende gaver fører op til templets porte.

Opholdssalen - tempeltjenere vasker statuer og gør offergaver klar. De er i en sal, hvis loft er holdt oppe af søjler dekoreret med sole og stjerner

(med andre ord: denne sal, som vore helte er i), og tempeltjenerne går ned af en gang til tempelsalen, som lyser gyldent, da vægge og gulve er beklædt med guld, sølv og ædelstene (passagen de går af, er udgangen fra dette rum).

Dværgeruner: Langs væggen nede ved gulvet løber en serie af dværgeruner. De lyder: *Borun, søn af Berin, søn af Baryn, byggede denne sal for at templets tjenere kunne ære De udødelige selv i de stille stunder, indtil processionen bærer bjergets gaver til himlen.*

#5 - Dæmningen

Forude er en ophobning af tømmer, sten og sandsække. De er synes tablet hulter til bulten, og alle sprækker er proppet til med klæde og sand. Ophobningen er en dæmning, og den spænder fra væg til væg og er 1½ meter høj.

Den primitive, men effektive dæmning er opført af rottefolket for at ændre vandstanden i kloakkerne. Dæmningen dirigerer vand ind i tronsalen (rum #10) i stedet for til cisternen (rum #6). Konsekvensen er, at vandstanden i Cisternen er lav (så de to små kamre kan nås), og at tronsalen er oversvømmet, så der hele tiden vælter vand ned i brønden til Tingen i brønden, og den konstante skyllen med vand holder Tingen nede. Ødelægges dæmningen, vil vandstanden i cisternen stige, så de to sidekamre ikke er synlige, og vandstanden i tronsalen vil synke, så rottelederens flåde strander, og Tingen i kælderens holdes ikke længere tilbage.

I dæmningen er en **Tønde med dværgevin**. Tønden kan ikke fjernes uden at ødelægge dæmningen.

#6 - Cisternen

Rummet er cirkelrundt, og der er fire åbninger. Hver af åbningerne er en kloakpassage i hvis midte, der er en kanal, og fra de tre af dem vælter vand seks-syv meter ned i et stort, mørkt bassin.

Rundt langs bassinets kanter er en smal hylde på omtrent 30cm. Der er en konstant larm af plaskende vand, som runger langs stenvæggene og gør det svært at have ørenlyd. Luften er kold og fugtig.

Nede ved vandkanten er to døråbninger over for hinanden, en i vest og en i øst.

En **kæmpe pinsesedderkop** holder til i sidegangene til cisternen. Den er ferm til at bevæge sig via cisternen til de andre sidegange, så den aldrig opholder sig i den korridor, som væsner kommer ned af, når de går i retning af cisternen. Edderkoppen kommer kun frem og angriber, når den kan opnå særlige fordele, som f.eks. når dens ofre er ved at klatre op og ned af væggene, eller på anden vis er spredt rundt i lokalet.

At klatre på væggene

Uden reb: Sværhedsgrad 8 - fejler tjekket, falder den klatrende i vandet. Klatren med "klodset"-rustninger sker med ulempe.

Med reb: Sværhedsgrad 8 - fejler tjekket, går den klatrende i stå, mens den klatrende klynger sig til rebet. Hvis den klatrende har noget i hånden, skal den klatrende klare et balance-tjek 8 eller enten tabe tingen eller falde i vandet.

Kamp: Angreb med små våben sker med ulempe. Angreb med mellemstore våben sker med ulempe og kræver efter angrebet et klatre-tjek 8. Fejler klatre-tjekket falder den kæmpende enten ned i vandet eller taber sit våben (spilleren vælger selv). Angreb med store våben og tohåndsvåben er ikke muligt.

Bassinet

Bassinet er fyldt med iskoldt vand fra kloakgangene. Præcis hvor dybt bassinet er aner ingen, men det synes at gå uendeligt dybt ned i jorden. Omtrent 50m nede, hvor der forlængst er blevet bælgdragende mørkt, er der en smal

sidegang, som efter 10m fører ind i et oversvømmet kammer. I kammeret er 5000 sølvmonter.

De to døråbninger

OBS! Hvis dæmningen (rum #5) er brudt, er disse to rum ikke synlige.

Begge fører ind til hver sit lille kammer, der er omtrent 1½m bredt og 4m dybt.

Kammeret mod øst: Bagvæggen i bunden af lokalet består af to store stenplader. De er fugtige, og der er tydelige kalkspor efter indtørret vand, hvor de to plader støder mod hinanden. Bag stenpladerne er titusindvis af liter af vand. Vandet er en ophobning af vand fra bassinet, og hvis de to stenplader åbnes eller smadres, fosser de enorme mængder af vand ud og skyller enhver med sig ned i bassinet, hvor de trækkes 1t20+10m ned, og skal klare et svømme-tjek 12 for at komme op. Hvis det fejler, tages 3t8 i skade, og et nyt tjek, skal klares. Hvis det fejler, drukner personen. Stenpladerne kan smadres med smadre-tjek 10.

Vandet opbevares i et kammer, der er forbundet med bassinet via en smal kanal, og en anden kanal fører op til bronzedøren, og er med til at holde bronzedøren lukket.

Kammeret mod vest: Bagvæggen i bunden af lokalet ender i to store stenplader. De er tørre, men sammenføjningen har tydelige kalkspor. Bag stenpladerne er et hulrum, som har indeholdt enorme mængder af vand, som kommer ind via små åbninger i loftet.

#7 - Nichen med statuetten

En åbning i væggen højt over vandet afslører en niche. Nichen er omtrent en 75cm høj og en halv meter bred. Nichen adskiller sig fra kloakgangene ved at være bygget af glaserede, blå fliser, og i nichen står en kridhvid marmorstatuette af en skikkelse skjult i en kappe. Statuetten ser så ren og

urørt ud, at den synes at være blevet anbragt for et øjeblik siden.

Den hvide marmor-statnette er omtrent 50cm høj og forestiller en smuk skikkelse uden klare mande- eller kvindetræk, som er klædt i en flagrende robe med en hætte, som skærmer ansigtet. Statuetten er forunderligt intakt og ren, uberørt af tidens tand.

Hellig aura: Det rene vand

Statuetten er omgivet af en magisk, hellig aura, som om De udødelige har velsignet den, og måske er statuetten et billede af en længst glemt Udødelige eller et glemt aspekt af en De udødelige? Auraen holder statuetten ren og smuk, og vand, som kommer i berøring med statuetten renses også; vand, der hældes på statuen renses, og nedsænkes statuetten i vand, renses det stille og roligt. At opleve statuettens rensende indflydelse er et mysterium.

#8 - Katakomben

I væggene er talrige hylder og fordybninger, hvor lig har været efterladt. Hvert lig har været bundet sammen og svøbt i klæde, som er blevet syet sammen til en pose, og lagt ind på hylden sammen med beskedne gravgaver, ofte blomster. De mange sammensyede ligsvøb er med århundrederne tørret ind eller rådnet bort, og de er deformede masser af ligrester og størknet klæde, som rummer gamle bene. Disse "pakker" har været skåret op, forsøgt plyndret og ligger vanæret på jorden. De ligger overalt, og et væsen, der svæver på grænsen mellem liv og død, har fundet vej herind, hvor de lever af knoglerne. Det er **en bengnaver**, og det er ikke til at sige, om det er et vanvittigt menneske eller en dødning, men sært er det, og i deres vanvid har det fået besynderlige kræfter.

Labyrint: Katakomben er en labyrint af smalle gange på omtrent en halv meter i bredden, og alle

væggene er mellem en halv og meter brede, og der er overalt gravet hylder og fordybninger ind. Nogle af fordybningerne går hele vejen gennem væggen og fungerer som smalle, skjulte passager. De er ofte gemt bag bylter af lig.

Med de labyrintiske gange kan den hjemmевante Bengnaver bevæge sig hurtigt og ubesværet rundt. Den kan med en retræte-manøvre stikke af gennem en hylde og komme ud på den anden side af en væg, og den kan overraske sine modstandere ved at ligge skjult på en hylde. *OVERRASKER BENGNAVEREN EN MODSTANDER (STUNT-MANØVRE HANDLING), MÅ DEN STRAKS ANGRIBE MED SINE TO KLØR OG FÅ FORDEL PÅ ANGREBET.*

Skatte: Bengnaver har for længst samlet de skatte, som måtte være i katakomben, og de er gemt bag en løs sten i bunden af en hylde. Det er yderst vanskeligt at finde skatten (sansetjek 18), og langt lettere at bestikke sig til skatten fra bengnaver. Skatten består af 6 guldstykker, 660 sølvstykker, et sølvbæger (35 sølvstykker), og en irret *bronzenøgle* (til bronzedøren).

#9 - Det oversvømmede kammer

Obs. Dørene til rummet er låst, og nøglerne gået tabt (se nedenfor)!

Rummet er omtrent smalt og langt. Væggene er bare, beskidte og beklædt hist og her med små mængder af grønne og gule mosser. I den modsatte ende er en anden dør, og mest overraskende er gulvet. Der er ikke et gulv, i stedet synes gulvet at være et sort spejl, indtil I opdager, at gulvet er mørkt, stillestående vand.

Vandet er 2m dybt, det er koldt og beskidt. I hver ende af kammeret er en låst dør.

Gulvet i lokalet er blevet opløst for længe siden af vand fra kloaksystemet, som har skyllet det underliggende jord bort og har fået fliserne til at synke ned. Hvor gulvet var, er nu et beskidt

mudderhul på omtrent 2 meters dybde. Vand kommer ind via en sprække 1½ meter nede. Sprækken er smal og ujævn og kun små væsner som halvinger har en chance for at finde den og presse sig igennem til en passage, der strækker sig flere meter og når ud til kloakken.

De låste døre

Begge dørene er låste, og det kræver et dirke låsetjek 12 at få dem åbnet (værktøj er påkrævet). Dørene er solide, og det kræver styrketjek 16 at åbne dem. Hvis døren skal dirkes eller sparkes op inde fra rummet, skal der først findes en måde at komme op til døren fra vandet af, og i de fleste tilfælde vil løsningen medføre ulempe på forsøget på at åbne døren.

At svømme gennem lokalet i det kolde, beskidte vand

At krydse lokalet kræver et svømme tjek sværhedsgrad 10. Hvis svømme-tjekket fejler gælder de almindelige svømme-regler, men vandet er beskidt, og den svømmede skal ved et fejlet svømme-tjek også lave et Resistens (sygdom) 12, og ellers mistes 1t4 livspoint, og der er ulempe på aktiviteter den næste time grundet kvalme.

#10 - Rottefolkets tronsal og brønden

Salen er stor og rummelig. I det fjerne er lyden af plaskende vand, og lyden ekkoer gennem salen. Fakler og kerter rundt om kaster et dæmpet skær, og det reflekteres af gulvet, som er oversvømmet af mørkt vand.

Salen er ikke en sal, men tre sammenhængende sale, der ligger i hver sin højde, og de er adskilt af halvmure og søjle-balustrader. Hver af salene forbinder den næste sal med en trappe, og vand løber af trappen ned til den nederste sal. Vandet kommer ind fra en åbning i muren, der er blevet slået hul på.

Overalt i det dæmpede lys ses bevægelser fra mørke skikkelser, rottefolk, som piler omkring i vandet og på halvmurene, som stikker fra af vandet. I den anden sal er en stor platform af træ med, og på den er anbragt en stor pavillon. I den tredje sal hænger et metalbur i loftet.

Tronsalen består af tre sammenhængende sale, som er i hver sin højde. De tre sale er forbundet via trapper, og de tre sale er oversvømmet med vand, der kommer fra et hul i muren, der fører op til kloakkerne og til dæmningen (rum #). De tre sale fungerede oprindeligt som vinkældre og underjordiske tavernaer. Salene har været tænkt til at lagre vintønder og have skænkeborde. Væggene er prydet med udskårne vinranker og vinklaser, amforer og tønder, og mellem dem stikker fauner og najader deres ansigter frem i lystig leg. På hylder og fremstikkende vægpynt er anbragt primitive stearinlys, som oplyser salen med et dæmpet skær.

Rottefolket

I denne sal flokkes det meste af rottefolket. Der er **2 rottefolksledere** og **20 rottefolk**. Rottefolket er fordelt rundt om i salene, men de fleste er nede tømmerflådetronstolen. Rottefolket svømmer godt, og de er ferme til at klatre på væggene, så de kan let komme omkring, og de kan let snige sig rundt om heltene.

Søjlerne

At vælte en søjle: Med et vælte-tjek 18 kan en søjle væltes. Stenbrokker og jordklumper vil vælte ned i en to meter radius omkring søjlen (alle i området udsættes for et angreb+7; skade 1t6+3), og søjlen kan væltes ned over en modstander (angreb+6; skade 2t8).

Mange væltede søjler: Hvis der væltes mere end tre søjler, er der risiko for at loftet i hele rummet kollapsede og begraver alle levende. For hver søjle væltet efter den tredje, er der 25% chance for

kollaps (ved i alt 7 væltede søjler er chancen 100%).

Loftet kollapsede: Alle væsner i rummet kan med en manøvre, der giver minimum bevægelse*2 forsøge at komme ud af rummet. Det kræver et behændighedstjek 8. Hvis tjekket fejler, rammes den flygtende af nedfaldende sten for 2t10 i skade. Hvis tjekket fejler med mere end 4, begravnes den flygtende levende under murbrokker og sten.

Tronstolsflåden

I den midterste sal er en kæmpe tømmerflåde, som fylder det meste af gulvet, og den sejler omkring på vandet. På slanke stokke er anbragt fakler, som dæmpet lyser flåden op, og midt på flåden er opstillet en pavillon. Under den er anbragt tronstolen, hvor rottefolkets ledere bor, og hvor de gemmer stammens skatte.

- hvis dæmningen brydes, strander tronstolsflåden på gulvet, og den gynger ikke længere.

Gulvet gynger: Så længe flåden sejler omkring, gynger den kraftigt, hvis det kommer til kamp på flåden. Hvis en fysisk handling fejler med fire eller mere, skal der laves et balance-tjek 8, og hvis det fejler, skal balancen genvindes - sker automatisk, hvis man bruger en handling på det, og gør man det ikke, har man *ulempe* på næste fysiske eller magiske handling.

Beskydning: Beskydes pavillonen, vil rottefolket kaste sig i vandet og skjule sig med vand og flåde mellem dem og deres angribere.

Skatte: I tre skrin ved tronstolen er rottefolkets skatte. De tre skrin er låste (dirke-tjek 8; smadre-tjek 10).

- Skrin #1: Indeholder 23 guldstykker, en flaske med **Modgift**, en **styrkedrik** og to

helbredende drikke. Hvis skrinet smadres, går 1t4 flasker i stykker.

- Skrin #2: Den indeholder 400 sølvmonter og mellem sølvmonterne er en *glasflaske med vand og Sortepulveret fra Turicum* (3 doser). Hvis skrinet smadres, går flasken i stykker.
- Skrin #3: Skrinet indeholder en læderpung med 19 krystaller (15 sølv stykket), en pose med **flammpulver** (1 dose) og en rulle silke (75 sølv).

Metalburet

I den tredje og laveste af salene hænger et metalbur under loftet. Hvis rottefolket har taget nogen fanger, anbringes i de buret. Buret er sat op med en anordning, der kan sættes til automatisk at sænke buret langsomt, trinvist ned i brønden, som buret hænger hen over, eller buret kan slippes fri, så det styrter ned i brønde.

- *Dramatisk timing:* Buret dumpes, hvis alle heltene er fanget i buret, eller hvis nogle af heltene er fanget, og de andre trænger ind for at undsætte dem. Det vigtige er, at give alle spillerne en chance for, at deres karakterer er til stede, når nogle eller alle dumpes ned i brønden.

Brønden

I midten af tredje sal er en brønd. Den har lave kanter, og de overskylles konstant af vand, der løber gennem de tre sale og ud over siderne på brønden. Brønden åbner et lille stykke nede op til en stor grotte, og så længe vandet skyller ned langs siderne, er det svært at klatre op.

#11 - Tingen i brønden

Dette rum indeholder en af de farligste fjender i hele hulesystemet. Dets enkelte angreb gør ikke megen skade, men det er svært at slå ihjel, og det opsluger langsomt sine fjender, hvorefter de lider en hurtig og grusom død.

På bunden af brønden

Brønden åbner op til en stor grotte. Væggene er fugtige og slimede, og alt hernede glinser fugtigt og slimet, så det har et næsten sølvhvidt skær. Grotten er stor, måske 20m i diameter, og det holdes oppe af fire solide søjler. I midten af grottens loft er en rund åbning, og ud over siderne på åbningen skylder konstant mere vand ned. Vandet hernede forsvinder ud gennem smalle sprækker rundt om i væggene, så her er ikke mere knædybt vand blandet op med slim.

I det tyktflydende slimede vand, som lugter surt af en mild syre, er de klæbrige skeletter af tidligere ofre. De ligger rundt om iført rustninger og våben, hver og en synes de faldet i kamp.

Våben og rustninger fra tidligere ofre

Følgende våben kan findes i den klæbrige masse. Man kan enten gribe ud efter et tilfældigt, eller bruge tid på lede efter et specifikt og samle det op.

- Daggert
- Spyd - der er 50% chance for, at spyddet samlet op er **Hrappas spyd**.
- Økse
- Sværd
- Skjold

Der er desuden følgende rustninger at finde:

- Læderkyrads
- Ringbrynje
- Skælbrynje
- Pladekyrads
- Metalskjold

Alle våben er beskadigede af den syreholdige slim, og hvis et angreb fejler med mere end 4 point, går våbnet i stykker.

Rustningerne og skjoldene er også beskadigede, og hvis et angreb rammer med mere end 4,

reduceres der med 1t4 Forsvarspoint. Hvis det reducerer et skjold eller en rustning til +0 Forsvar, ødelægges skjoldet eller rustningen helt.

Tingen i brønden

Dens slimede krop er gråhvid gennemsigtig med et tyndt mælkehvidt slør, og man kan se dens grållilla organer af uforklarligt ophav pulsere bag dens klæbrige overflade. Vener med grønligt blod trækker tynde streger hen over dens hud lige under overfladen.

Fra en formløs krop omtrent 3 meter i omfang bølger klynger af fangarme. De sidder i tætte klynger, og består af tynde trådlignende fangarme omtrent en halv meter i længde og hele vejen op til massive fangarme 6-8 meter i længde, og omkring 30 centimeter i tykkelse.

Forsvar 12; Tærskel 17; Sår 12; Resistens 15 (Syre 17; Alkymi 16; undvige 12); Morale --

Tentakler: +8; skade 1t6+1t4 syre+greb

Greb: Syreskade 1t4+transport til monstrets gab eller kastet bort for 2t10 skade.

Opsluge: Et offer, der trækkes helt hen til kroppen, opsluges af den, da kroppen åbner en stor sprække, som sluger ofret, der hver runde tager 3t8 i skade.

Sårbar: Flammer - åben ild gør +4 skade

Obs!. Hvis dæmningen (Rum #5) er brudt, er der ikke en konstant mængde vand til at holde Tingen i brønden nede, og den vil glide op, når der er, som vækker dens opmærksomhed.

#12 - Bag bronzedøren: Templets kælder

Bag bronzedøren

Bag bronzedøren ser I et smalt hulrum, omtrent 20cm dybt, og med en bredde og højde, der svarer omtrent til døren, I netop har åbnet. Overfor er en

tilsvarende bronzedør. Bronzedøren overfor er dekoreret med de samme symboler og figurer som denne, men de er ikke blevet blankpoleret.

Når døren er åbnet, er der 20cm til næste dør, og den er lige til at skubbe op. Den åbner op til en lang gang.

#13 - Templets kælder

Foran jer er et smukt kammer. Et smukt, gyldent, metallisk skær lyser rummet op, da faklernes skær reflekteres i gyldne søjler og guldrandede metalspejle, som er hele vejen rundt på væggene. I kammeret side er en bred udgang, men få meter nede er den styrtet sammen. I midten af kammeret er en bred trappe med flot formede metalgelændere, forgyldt som søjlerne, der omgiver den, og bygget af hvid marmor. Trappen fører op.

Midt i rummet er en bred, forgyldt trappe med metalgelændere, og trappestenene er skåret af flot, hvid marmor. Trappen ender i en kæmpe stenflise, der spærrer for udgangen. Resten af templet er bag stenflisen. Flisen kræver enormt arbejde at flytte, og løs jord og småsten vælder ned, mens stenen flyttes.

At flytte flisen: Styrke-tjek 12, og hver succesfuldt tjek giver en succes. For hver fire point tjekket klares med, opnås en ekstra succes. Når gruppen har opnået 4 succeser, lykkes det dem at flytte flisen til side, og en masse jord og sten vælder ned. Alle på trappen tager 1t4 i skade.

Ovenfra strømmer et befriende og himmelsk lys ned. Solen står højt på himlen, og et par hvide skyer driver dovent forbi på den smukke blå himmel. Omkring dem er smukke enge med blomster og sommerfugler flakser omkring dem. Fugle kvirrer og en mild vind fejer blidt forbi dem.

- vore helte er kommet op på overfladen på en smuk dag. Bag dem er hulesystemet, som de

netop har udforsket, men templet er borte. For århundreder siden forsvandt templet revet bort af tidens tand og naturens kræfter, og nu er alt tilbage kældrene, som heltene netop kæmpede sig ud af.

Scenetip: Byg en stemning op om, at nu er heltene ved at fjerne den kæmpe sten, og lige om lidt venter tempelsalen på dem, og netop som al det løse sten og jord er faldet ned over dem, og nu falder lyset over dem. Et skarpt, smukt lys venter dem, og da de kommer op på overfladen, er der et naturlandskab så smukt som en tempelsal, men tempelsalen selv er borte, og kun kældrene er tilbage. Gennem århundreder har rottefolket dyrket porten til helligdommen, men helligdommen er borte.

"Skatte"

Guldet på søjlerne og trappen er et tyndt lag bladguld, som er besværligt og tidskrævende at pille af. Krattes det af, kan man opnå et tyndt lag guld for 1t10 sølvstykker i timen, og der er guld for i alt 1000 sølvstykker.

De guldrandede metalspejle er fæstnede på væggene, og de kræver et styrke-tjek 12 at rive løs. Fejler tjekket med 4 eller mindre, rives spejlet

fri, men det ødelægges undervejs. Metalspejlene er ekstremt tunge og klodsede at slæbe på. Hvert spejl er 50 sølvstykker værd, og hvert spejl forlænger hjemrejsen med en halv dag. Der er 30 spejle i salen.

Bag et metalspejl er en skjult en niche - den findes automatisk, hvis alle spejlene hives ned - og den findes med et sanse tjek 10 (så bemærkes slidmærker i gulvet). I nichen er et forgyldt metalskrin dekoreret med krummelurer og gyldne, ansigtsløse skikkelser, der bygger bjerge og former verden. Et motiv på skrinet forestiller en stjerne, som falder fra himlen mod jorden og lander nær et bjerg med en sær vinkel. Metalskrinet er 20 guldstykker værd intakt (og 5 guldstykker værd, hvis ødelagt).

(obs. skrinet giver et hint til, hvor en stjerne er faldet fra himlen, og har man skrinet, er der +4 bonus til rejsetjeks til at finde stedet, hvor stjernen faldt ned).

I metalskrinet er en flis af en rød krystal, der pulserer svagt. Krystallen udstråler en smule magi og er 40 guld værd for troldfolk (kræver et karisma-tjek 12 at finde en til at aftage den), og 30 guld værd for andre (hvis karisma-tjekket fejles).

Appendiks: Magiske skatte

Hrappas spyd

Et langt, sort spydskaft af jerntræ, der er snoet, og ender i en snoet sølvspids. Spydet er altid fugtigt, som om duggen netop er faldet. *Om Hrappas spyd siges det, at våben er bevis på, at i tågen lurder der monstre, og en gang tabte et af monstrene i tågen sit spyd.*

A) **Tågebanke:** Hrappas spyd kan manifestere en tågebanke, som kommer rullende ind bag spydbæreren. To gange om dagen kan tågebanken kaldes. Tågebanken fylder et område på 10m diameter omkring spydbæreren, og holder i 5 minutter, men kan opløses af kraftige vinde. Tågen er så tæt, at folk 1 meter inde i tågen ikke kan ses udefra, og al nærkamp inde i tågen er med ulempe.

B) **Hrappas duel:** Når spydbæreren er i tæt tåge, kan spydbæreren udfordre sin modstander til duel, og de to kæmpende får *fordel* på deres angreb, og de får ingen *ulemper* fra tåge. Modstanderen, der er udvalgt til duel, vælges i begyndelsen af runden, inden handlinger vælges, og modstanderen er valgt, indtil de to ikke længere er i nærkamp.

Ekstrem succes (19-20): "Hrappas søskende" - denne effekt kan vælges, hvis der rulles 19 eller 20 på terningen. To par sorte kløer med sølvspidser dukker af ingenting over skulderen på spydbæreren, og de angriber modstanderen. 2 kløer+5; skade 1t6 (+2 skade, hvis der kæmpes i tåge).

Dragende: Hrappas spyd er dragende. Spyddet frister folk til at have det i hænderne. Når der instinktivt gribes til våben, griber bæreren af Hrappas spyd automatisk til spyddet, og hvis bæreren ikke er opmærksom på det, står denne under forhandlinger og leger ubevidst men truende med spyddet, og det giver *ulempe* til egne og allieredes forhandlinger.

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

Tønden med dværgevin

De færreste tror på, at dværgevin findes, men fra skråningerne på Caecubus, hvorunder dværgenes ældgamle byer ligger, vokser en sjælden druesort, som dværgene laver deres vine med. Det er en kraftig, krydret hvidvin, der har højere alkohol-procent end normale hvidvine, og er klarere og lysere i farven end normalt.

Effekt: Dværgevin fra Caecubus fordriver frygt. Enhver der drikker af vinen, mærker frygten fortage sig. Hvis de er under en frygt-effekt, får de et fornyet resistens-tjek med *fordel*. Hvis de ikke er under frygt-effekten, får de *fordel* på deres næste tjek mod frygt, inden for en time.

Dværgevin fra Caecubus giver +2 til sang-tjeks.

Sortepulveret fra Turicum

I Turicum eksperimenterer troldfolk med trolddom, og de finder på mange særheder. Et eksperiment forsøgte at udvikle en anden form for flammepulver, og det lykkedes. Sortepulver er et alkymistisk pulver, der bryder i ild, når det slynges gennem luften. Så længe det ligger sikkert i en sæk eller bøtte, kan det rystes rundt, men kastes pulveret ud i luften, bryder det i brand. Sortepulveret kan ikke brænde, så længe det er vådt, og nogle troldfolk opbevarer det i vand, når det skal lagres i længere tid. Vådt pulver tager typisk en halv time at tørre.

Sortepulver kommer i læderposer (1 dose) eller i glasflasker med vand (1t4 doser).

Effekt: Kastes pulveret gennem luften, eksploderer det i flammer. Der laves et magisk angreb (ild) +2 mod resistens på alle væsner inden for et kegleformet område 1½m langt og 1½m bredt i den fjerne ende. Væsner ramt af formularen, rulles der 1t6 imod. Hvis dette er lig med eller højere, end deres tærskel, tager de 1 sår i skade og slås omkuld, og hvis det er mindre end deres tærskel, vælter de omkuld. Karakterer ramt af formularen, tager 1t4 i skade og skal lave et balance 8-tjek eller vælte omkuld.

Appendiks: Væsner

Frøfolk

Lidt lavere end mennesker og med lange, tynde arme og ben, som ender i store hænder og fødder med svømmehud. Huden er spraglet og let slimet, nogle steder synes den gennemsigtig. Deres hoveder er brede og rummer enorm brede gab.

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

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

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

Kæmpe frø

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

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

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

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

Rottemænd

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

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

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

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

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

Flokangreb: Rottefolk er vant til at flokkes tæt om hinanden, og det kommer også til udtryk i kamp, hvor de myldrer hen over hinanden for at angribe deres fjender, og mange kan derfor angribe samme fjende. Note: Dette er også en svaghed i forbindelse med områdeangreb, da flokkende rottemænd let rammes som helhed.

Rottefolkets ledere

Større og stærkere end almindelige rottefolk, mere muskuløse og med et langt snedigere blik i deres øjne kan man kende rottefolkets ledere fra de almindelige rottefolk.

- Forsvar 13; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 13 (Rottemand: 16 mod sygdom); Morale 17; Angreb: spyd+6; Skade 1t6+2 eller Rottebid+8; skade 1t4+1+rottepest

Rottepest: ofret skal klare et resistens (sygdom) 7-tjek eller blive ramt af rottepest.

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

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

Den store rottemand

Kæmpestor og grim, ligner en deform blanding af rotte og menneske. Den deforme rottemandsmutantkæmpe er over 2½m høj.

- Forsvar 12; Tærskel 14; Sår 6; Resistens 12 (Mutant: 16 mod alkymi; Rottemand: 16 mod sygdom); Morale 15; Angreb: Kæmpe økse+8; Skade 2t8+4 eller Rottebid+12; skade 1t6+2+rottepest

Mutant: Rottemandsmutanten kan tilpasse sig magiske angreb, og modstandere har ulempe på deres angreb (eller rottemanden fordel på at stå imod), hvis de bruger et angreb af samme type inden for en uge. Angreb af samme type kan være et frost-angreb eller et ild-angreb, også selvom frosten eller ilden kommer fra forskellige formularer.

Rottehvin: Mutantrottemanden kan hvine ekstraordinært skingert. Alle inden for 3m påvirkes, og de skal klare et resistens (sonisk)-tjek 10, eller tage 1t8+2 i skade og være ude af stand til at høre noget i fem minutter, og shocket giver ulempe på alle angreb indtil slutningen af næste runde. Det er en stunt-manøvre-handling, og det kan gøres tre gange dagligt, men højest hver anden runde.

Ekstrem succes (19-20): Rottemanden rammer sit offer med øksen, og splintrer ofrets skjold og gør normal skade. Hvis ofret ikke har noget skjold, gøres i stedet +6 ekstra i skade.

Rottepest: ofret skal klare et resistens (sygdom) 8-tjek eller blive ramt af rottepest.

Rottepest

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

Pinselsedderkop

Pinselsedderkopper er primitive væsner, der lige akkurat har intelligens, som de bruger til at finde nydelse i andres smerte. Pinselsedderkopper er på størrelse med en stor hund, de er jagtedderkopper, der kan hoppe og springe langt, og de bruger edderkoppespind til kunne liste sig ind på deres ofre, og til at vikle ofre ind i, så de kan suge livet ud af dem.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 4; Resistens 13; Morale 21; Angreb: Bid+6; Skade 2t6+gift.

Gift: Ofret skal klare et Resistens 10, eller efter 1 runde blive ramt af voldsomme smerter, så ofret ikke kan andet end at ligge på jorden og skribe af smerte de næste 24 timer.

Bengnaver

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

Huden hænger stramt om deres knogler, og de ligner mumier uden bandagerne, så de under deres lasede klæder ligner indtørrede lig, men glimtet i deres skrunkne øjne signalerer med al tydelighed, at der er liv i dem.

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

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

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

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

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

