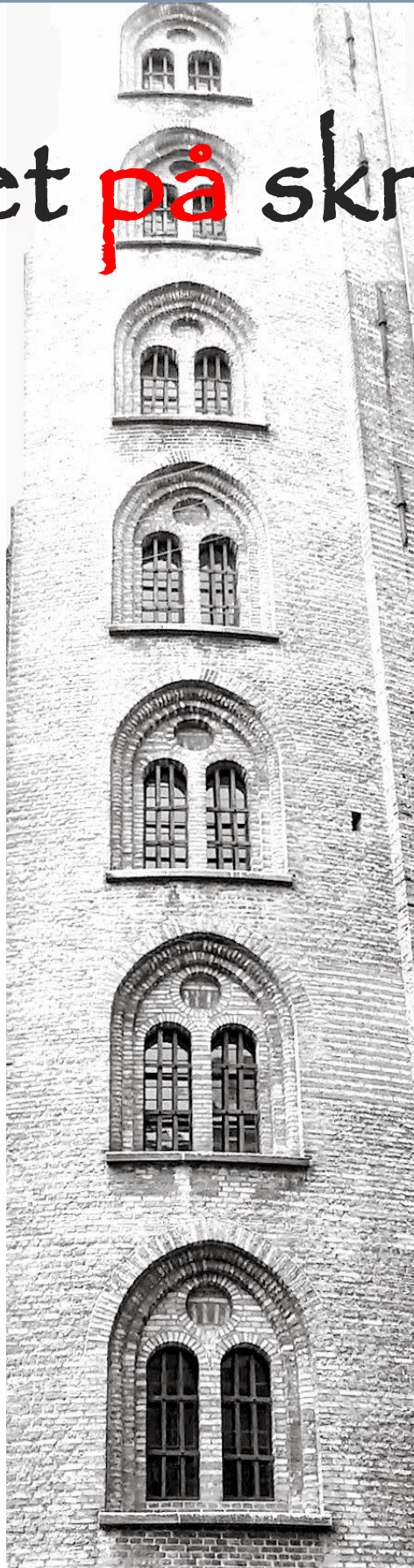


# Tårnet på skrænten



Et eventyr til Hinterlandet af Morten Greis Petersen

## Anvendelse

Hulesystemet er et lille system, der er belejret af en flok gobliner, og som er hjemsøgt af et par frygtindgydende monstre og et par rædselsfulde fælder. Tårnet står i de flodrige egne af Hinterlandet, som i daglig tale kaldes 'sølandet', og mange rejsende langs floderne har set ruintårnet stå på spidsen af skrænten. For nyligt har flere rejsende oplyst, at de har set et kæmpe monster flakse rundt om tårnet, og kommandant Lucinius vil have sagen undersøgt nærmere.

*Kommandant Lucinius har indkaldt heltene til en alvorlig sag. En ruin i ødemarken synes hjemsøgt af et drabeligt monster, og måske er der flere af dem, og måske vil de udgøre en trussel mod Kejserriget. Det drejer sig om et ensomt ruintårn, som står yderst på spidsen af en skrænt. Mange vejfarende bruger tårnet som pejlemærke, når de skal finde rundt i ødemarken. Kommandanten tilbyder derfor heltene 25 dukater samt plyndringsretten som belønning, hvis de udforsker tårnet og finder sandheden bag rygten om det flaskende monster – og såfremt at der er et, at heltene gør noget ved truslen. På sit vældige kort over Hinterlandet peger kommandant Lucinius på de flodrige områder, hvor der ligger mange søer, og udpeger tårnruinens forventede placering. Det er seks dagsrejser herfra.*

## Rammen

Hulesystemet er en tårnruin, hvor de centrale dele af ruinen er lokaler bygget ind i tårnet, hvor de griber ind i et lokalt hulesystem. Stedet er sjældent besøgt, og de færreste, der besøger stedet, slipper levende derfra, da en magisk forbandelse tager livet af de fleste. Ved heltenes ankomst er ruintårnet under belejring, da en flok gobliner har jagtet en uglebjørn, som har søgt skjul i tårnruinen, og heltene skal finde en måde at komme uden om disse for at komme til hulesystemet.

## Baggrund

Oprindeligt er tårnet og dets kamre konstrueret af en længst forsvunden dværgeklan kaldet Stenbrødrene, som udvandrede fra dværgenes egne ved Ginnum-bjergene. Stenbrødrene drog til de lande, der nu kaldes Hinterlandet, og her hjalp de det nu glemte folk med at bygge deres vidtstrakte, enorme stad, som er de ruiner, som heltene rejser rundt i. En del af Stenbrødrenes monumenter består endnu, og mange rejsende i Hinterlandet har beundret den gigantiske akvædukt, som løber mellem bjergene i en bjergryg, som udgør en arm af de hinterlandske bjerge, og som fører koldt, rent bjergvand til tørre egne af Hinterlandet.

Stenværket i tårnet er ægte dværgehåndværk, hvorfor det stadig holder, og hvorfor den nærmest umulige konstruktion stadig kan lade sig gøre. Grotterne og grottegangene er kommet til siden, udgravet af længst glemte vilde folk.

## Rygter

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

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

1. Ifølge nogle veteraner nede ved kroen, så har kommandant Lucinius for nogle måneder siden sendt en anden ekspedition ud til tårnet for at undersøge bygningsværket. De er efter sigende aldrig vendt tilbage.
2. Tårnet er kendt af flere rejsende, da har sejlet langs floderne. De kender tårnet, som "Durmstrangs ulykke", da historien går på, at en dværg kom til fæstningen for nogen tid siden for at kræve alle gamle ruiner af dværgehåndværk for dværgenes ejendom, og han satte sig straks for, at tage tårnet i sin besiddelse. Han var overbevist om, at tårnet var hans forfædres ejendom, og at han havde retten til stedet. Imidlertid var stedets beboere ikke enige med ham, og han blev efter sigende fundet ved foden af skrænten, hvor de havde kastet ham ud.
3. I vinstuen fortæller snaldrede fæstningsvagter på orlov, at tårnet er et kendt pejlemærke for rejsende i de egne af Hinterlandet, men stedet er forbandet. Der er om natten set besynderlige lys og hørt rædselsvækkende skrig. Har nogen overnatte i tårnet, har man om morgen fundet deres lig ved skræntens fod.
4. En gammel kone fortæller, at det er en farlig tid at rejse ud i Hinterlandet på. Goblinerne og andre af de onde væsener er særligt på jagt på denne årstid for at fylde deres lagre op, og man risikerer at rende ind i dem, blodtørstige og gale efter bytte, og de jager både dyr og mennesker (og elvere, dværge og halvinger)  
(hvis der sker en hændelse på rejsen ud til tårnet, så er det et jagtselskab af 12 gobliner, som 1-2) kommer på sporet heltene og jagter dem med vilde krigshyl, 3-4) som heltene passerer sporet af, og som de har en chance for at snige sig uden om, og 5-6) render ind i ved et tilfælde.)
5. Ved brønden sladres der lystigt, og folk, der mødes ved brønden er godt lokalkendte. Heltene får nogle gode tips om vejforeholdende i nærområdet, og de har *fordel* på rejsetjek på første dagsrejse.
6. Ved smedjen er dværgen Thyra Tøndemagerdatter ved at få repareret sin rustning. Hun fortæller, at hun fornyligt har rejst i de egne, som selskabet skal igennem, og hun kommer med nogle tips: Undgå de stiger, hvor der ligger gule sten. Hvis heltene følger hendes råd, har de *fordel* på et rejsetjek på 4. eller 5. dagen, men *ulempe*, hvis de ignorerer det.

## Belønning

For udforskningen af hulesystemet gives følgende mængder af Eventyrpoint.

Udforskning af området: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 1000 point)

### Fælder & Mysterier:

- |                                                       |               |
|-------------------------------------------------------|---------------|
| • Fælde: Rum #8 Mellemkammeret: Stenblokken           | 100/400 point |
| • Mysterium: Rum #5 Skakten: Den mumlende statue      | 50 point      |
| • Mysterium: Rum #5 Skakten: Messingrullerne          | 50 point      |
| • Mysterium: Rum #5 Skakten: Forbandelsen             | 150/400 point |
| • Under: Rum #3 Rodkammeret: Tilstedeværelsen         | 50 point      |
| • Under: Rum #8 Mellemkammeret: Soklen                | 50 point      |
| • Under: Rum #9 Bagkammeret: Relieffet og Solens ring | 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).

## Rejsen til hulesystemet

Hulesystemet befinder sig seks dagsrejser borte, og det er i en region kendt som Sølandet. Er spillerne i besiddelse af mikro-supplementet for flodrejser, kan de gøre brug af det for at nå hurtigt og sikkert frem.

Tårnet kan ses på lang afstand, men medmindre man vil bestige de stejle skrån timer (ca. 30m lodret op), og med tungt udstyr kravle hele vejen op, så er den sikre rute til tårnet at cirkle rundt og bevæge sig via "bagsiden" over det skrånende landskab, indtil man når ruintårnet. Landskabet er for det meste åbent på denne side med masser af vildtvoksende græs, vindomsuste grå klipper, der stikker frem af den græsgrønne skrån timer, og så en lille skov eller snarere en lille lund af tæt voksende træer og buske, som det er besværligt at rejse igennem.

Tårnet er de nederste par etager af tårnet, som endnu står – og tårnet fortsætter ned i skrænten, og den nederste del af tårnet stikker ud under pynten på skrænten, hvilket er synligt for rejsende, der iagttager tårnet fra skræntens side.

## Området uden for hulesystemet

Landet omkring ruintårnet kan deles op i to områder. Der er området for foden af skrænten, som er et skovrigt terræn gennemskåret af åer og floder. Ved skræntens fod løber en bred å, og langs bredderne på den ene side, hvor skrænten knejser ligger store stenblokke og gør området uvejsomt, og på den anden side er en tæt og uvenlig skov fyldt med lange skygger og væsener, der ikke ynder lyset.

Det andet område er oppe på skrænten. Skræntens inderside er langt, skrån timer og åbent landskab, hvor græsser og lavt krat vokser. Det er et åbent og vindomsust område, og der er frit udsyn i hele området omkring tårnet. Eneste undtagelse er en klynge træer, som vokser på et lille område af skrænten foran tårnet. Resten af området er græsklædt og skrån timer i stort og åbent område, indtil klippesiden skrån timer helt ned i højde med resten af landskabet, og her vokser skov. Det åbne område er på 3-4 kvadratkilometer.

### Spor i området

Opmærksomme rejsende bemærker, at der er en del spor i området. Der er de tunge poteaftryk af et stort dyr (kundskabstjek 10 for at genkende uglebjørnens poter), og der er støvleaftryk efter en større gruppe væsener. Der er støvleaftryk i to størrelser (kundskabstjek 8 for at genkende goblin og hobgoblin-aftrykkene; ved et succesfuldt tjek på 16, bemærkes også aftrykkene efter de listige bugbears). Alle sporene er rimeligt friske, og de fører op med ruintårnet.

### Den lille skov

Gamle, knudrede træer, der vokser tæt sammen med buskadset, står i en klynge på et afgrænset område af bagsiden ved skrænten ikke langt fra tårnet. Inde i det tætte buskads har goblinerne slået lejre, da de ikke ynder dagslyset og vil fortsætte deres jagt på uglebjørnen om natten.

Det tætte krat er næsten umuligt at snige sig lydløst ind i, men det er omvendt meget let at snige sig uden om og op til tårnet. Snige-tjek 16 for at snige sig ind til goblinlejren, snige-tjek 6 for at snige sig rundt om træklyngen op til tårnet. Fejles snigetjekket, lyder goblinernes alarm, og der er nu et kapløb for at nå op til tårnet, hvis ikke heltene vil kæmpe i det åbne land mod goblinerne – mens goblinerne vil bruge deres skjul til at bombardere deres fjender med pile, mens deres krigere løber i nærkamp.



### Ruintårnet

Sporene af uglebjørnen leder op til ruintårnet, og der er mange af goblinerne krogede, grumme pile siddende i murværket omkring døren og i jorden omkring åbningen. Tårnruinen består af vejrbidte, grå sten, bevokset med mos og bærende mærker af sod og ild. Der er levn af, at tårnet havde flere etager, men nu er kun stueetagen funktionel.

Et kundskabstjek 14 (8 for dværge) afslører, at tårnet er gammelt dværgehåndværk.

### Goblinerne og uglebjørnen

Goblinerne har jagtet hulebjørnen, og de har forsøgt at løbe den træt, og de har forsøgt drive den ud over skrænten. I stedet har uglebjørnen søgt tilflugt i tårnruinen, og goblinerne vil sulte den ud fra sit gemmested. Goblinerne har forskanset sig i den lille lund, hvor de vogter over ruinen, og de er mere opmærksomme på folk, der kommer ud af ruinen end ind i ruinen, og på væsener, der måtte forsøge at trænge ind i deres lille skov.

Både goblinerne og uglebjørnen er natvæsener, og om dagen er begge grupper passive, mens de hviler og venter på nattens aktiviteter.

### Hulerne

Hulerne er en blanding af smukt udhuggede gange i bedste dværge håndværk med snorlige gange, skarpe kanter og et håndværk, som synes at fornægte tyngdekraften. Andre dele af gangene er naturgrotter, hvor vind og vejr gennem århundreder har ædt klippen bort. En gang har et smukt tårn knejset stolt på det yderste af skrænten, men nu er kun tårnets nederste etage tilbage, og der er ikke noget tag.

### Genbefolkning

Hulesystemets eneste faste beboer er monstret, og selv hvis det fordrives eller dræbes, vil det kun være et spørgsmål om tid, inden stedets fælde kræver endnu et offer, og der vil igen være 1-2 monstre i hulesystemet. Fra tid til anden forsøger vildmarkens væsener at tage bolig i ruintårnet. Stirges, flagermus og lignende finder let bolig i de krogede gange, hvorfra der er går udsigt til jagtmarker. Ligeledes forsøger gobliner, orker, kobolder osv. at gøre tårnet til en forpost med sin fantastiske udsigt over sølandet, men de overlever sjældent i længere tid. Hulesystemet vil med andre ord kun langsomt genbefolkes, men der vil til gengæld ikke være nogen længerevarende befolkning derinde.

### Omstrefjende væsener

Der er ingen omstrefjende væsener i hulesystemet, men der er en del af hulesystemets beboere, som strejfer omkring. Monstret kredser ofte om tårnet, og heltene vil høre og bemærke det, længe inden de konfronterer det, og goblinerne vil forsøge at trænge ind i tårnet, mens heltene er der, og er heltene ikke forsigtige, vil de bane vejen for humanoiderne.

## Det mystiske monster

Det mystiske monster har sin rede dybest nede (rum #11), men monstret kan både flyve, kravle på vægge og lofter, og det eneste, som hindrer monstret i at komme effektivt rundt er dets størrelse. Eventyrerne vil derfor høre monstret og mærke dets tilstedeværelse længe inde de konfronterer det.

**Vis monstret gradvist:** Monstret er en besynderlig sammensætning af forskellige træk, og eventyrerne vil ofte kun fange en del af monstrets helhed, så indtil de endelig konfronterer det mystiske væsen, vil de kunne spekulere løs over, hvad det er. Måske fanger de et glimt af en flagermusevinge uden for vinduet? Måske hører de enorme insektben løbe klikkende henover en ydervæg? Måske ser de et glimt af skorpionbrodden, da monstret jager sin brod gennem et vindue? Måske ser de et glimt af enorme klosakse, da en eventyrer forsigtigt kigger ud af et vindue, inden vedkommende hastigt må springe i sikkerhed for ikke at få klippet hovedet af?

**Lad spillerne spekulere:** Er monstret beslægtet med stirges? Det har mange af de samme træk. Er det en kæmpeversion, en voksen version eller en mutant-stirge? Er det en kimære med sine blandede dyretræk, eller er det en mantikore med sin skorpionbrod? Er dette monstret, som rejsende påstår de har set flakse omkring ruinen?

**Konfrontationen:** Monstret kan konfrontere eventyrerne tre steder: I dens grotte (rum #11), hvor den kan bevæge sig ind og ud af de mange åbninger. I rum #2, hvor åbningen er stor nok, og uden for tårnet, hvis eventyrerne forlader stedet – måske i et dramatisk showdown med gobliner og uglebjørn?

Indtil da kan monstret have angrebet via vinduerne i underkammeret (rum #6), åbningen i klippevæggen (#4) og grottekammeret (rum #2).

## Kampe på afgrundens rand

Der er tre steder, hvor der er store huller, som man kan falde ud af (rum #2, rum #4 og rum #11), foruden vinduerne i rum #6. Der er omkring 30m ned (10t6 point i skade), og der skal klares et behændighedstjek 14 for ikke at blive lemlæstet (dvs. brække 1t4 lemmer), og et udholdenhedstjek 12 for ikke at blive slået bevidstløs.

**At skubbe modstandere i afgrunden:** Med en stunt-manøvre kan man forsøge at skubbe en modstander ud: Angreb+4; Skade: Styrt. Hvis angriberen fejler sig angreb med 8 point eller mere, skal angriberen lave et behændighedstjek 6. Hvis det fejler, svarer det til, at angriberen er blevet skubbet gennem åbningen.

Talrige, navnløse monstre er lette at styrte i afgrunden. Helte og navngivne fjender er det en anden sag med. Hvis en karakter bliver skubbet ud gennem åbningen, er der følgende chancer for at redde livet:

1. En allieret, som endnu ikke har handlet, må springe til undsætning. Lav et behændighedstjek 6. Ved succes griber de to helte hinanden, og den faldende helt kan trækkes i sikkerhed (en retræte-handling, hvor begge kan forsøge et styrketjek 8. En succes er nok).
2. Den faldende kan forsøge at gribe fat i kanten. Resistens (undvige)-tjek 6. Hvis det er en succes, griber den faldende fat i kanten, og denne kan forsøge at kravle eller blive trukket i sikkerhed den efterfølgende runde (se ovenfor).
3. På et hængende hår: Hvis en karakter fejler på de to første forsøg, er der en chance for at karakteren endnu hænger ved. Når kampen er overstået eller når nogen kigger ud efter den faldne, lav da et styrketjek 8. Hvis det er succesfuldt, opdager de, at karakteren har formået at gribe fat klippeskrænten og hænger på det yderste af sit liv, men står endnu til at rede.

## Hulesystemet

### #1 – Tårnkammeret

*De grå stenvægge er vejrbidte og kolde. Gulvet består af flækkede stenfliser, det meste er dækket af dynger af visne blade, som har opbygget sig til store dynger i hjørnerne. Væggene er høje, og der er spor af bjælker, hvor tårnets gulve har været. Nu åbner himlen sig over tårnet i stedet, og gennem vinduerne åbner sig et smukt landskab, hvor der kan ses milevidt ud over søer, floder og skove. I midten af gulvet er et hul, en sort åbning, som fører lige luk ned.*

*I det ene hjørne ligger en stor skikkelse, et kæmpemæssigt monster med rødlig pels og gråhvide fjer. Dets poter er enorme, og lange sorte kløer er ude for enden af dem.*

I hjørnet ligger uglebjørnen og sover, og medmindre heltene har støjet på vejen op til ruinen, har de en chance for at snige sig ned gennem skakten uden at vække den sovende uglebjørn, som selv er for stor til at klemme sig derned.

**Hullet i tårngulvet:** I indersiden af skakten er rustne metalhåndtag, som man klatre op og ned af skakten med. Dybt nede kan ses lys (fra åbningen i rum #2 og vinduerne i rum #6. Hvis man falder ned gennem skakten, rammer man gulvet hårdt i rum #2 og tager 2t6 i skade, og skal derefter klare Resistens (undvige) 6 eller styrte yderligere en etage ned til rum #6 og tager yderligere 2t6 i skade).

### #2 – Grottekammeret

*Der er en underlig lugt af fugt og støv. Fra en stor åbning i den ene væg vælder sollys ind, og oplyser grotten. Udenfor er et smukt blik ud over ødemarken med dens skove, søer og floder. Dens vægge er ujævne og skæve, formet af naturlige processer gennem århundreder. Midt i gulvet og midt i loftet er en rund åbning, og i væggen over for åbningen snor to grottegange sig dybere ind i klippen.*

**Det flaksende monster:** Hvis heltene kigger ud af åbningen, kan du lade dem fange et glimt af monstret, som det forsvinder ud af syne, eller de hører måske monstrets flaksen, men vent med at introducere monstret. Har de set eller konfronteret monstret i grotten, og det er stadig i live, kan du lade det slå til her. Åbningen er stor nok til, at monstret kan klemme sig igennem. Monstret foretrækker dog at angribe i åbningen, hvis det slår til. Dets mål vil være at forsøge at gribe et offer og flyve af sted med ofret ned til sin grotte.

### #3 – Rodkammeret

*Korridoren åbner op til et brunt kammer, hvor de grå klippevægge er beklædt med jordrester, og hvor rødder snor sig hen over vægge og lofter. Luften er tyk af tørt støv, og overalt hænger gammelt og støvet spindelvæv.*

*Bagenden af kammeret er svær at fastsætte, da et tykt rodnet vokser ud fra væggene og loftet. Det ser næsten ud som om den bagerste del af kammeret er en tæt jungle af tørre rødder, der hænger ned fra loftet, og det er ikke til at sige, hvor væggene begynder og hvor rodnettet slutter. Mellem de tæthængende rødder er talrige spindelvæv.*

Loftet og væggene er formet af et tæt vokset rodnet. Mellem rødderne hænger spindelvæv og støv. Den bagerste del af rummet bliver en stadig større sammensmeltning af rødder og støv, som gør det umuligt at vurdere, hvor rummet præcist ender. Rodnettet er tæt, og det har gennemtrængt klippen, og en blanding af rødders vokseværk og frostsprængninger har gjort bagenden porøs.

**Tilstedeværelsen:** Kammeret synes at rumme en usynlig kraft. Det er ikke til at sætte fingeren på, men der er en fornemmelse af, at der blandt rødderne er en uset og magtfuld mental kraft, hvis tilstedeværelse nærmest forstyrrer synsindtryk. Måske er det røddernes ånd, måske er det en hvileløs ånd fanget i rodnettet, eller måske er det en manifestation af de magiske kræfter, der gennemsyrrer hulerne (se rum #5).

**At brænde kammeret af:** Rummet er yderst brændbart. Luften er fyldt med tørt støv, og rodnettet er tørt og fyldt med spindelvæv. Sættes først en fakkel eller anden levende ild til det, vil flammerne begynde at sprede sig hurtigt og en kraftig røg begynder at vælte ud. Rummet fyldes med, hvad der føles som et tavst skrig fra den usynlige kraft, og efter få øjeblikke er der så røgfylt, at hvis man bliver i rummet, skal man hver anden runde foretage et resistens (stamina)-tjek 8 for ikke at tage skade fra røgforgiftningen (1t8 i skade ved hvert fejlet tjek).

Branden varer ved i mindst en halv time, og gennem den tykke røg er det umuligt at følge branden. Hvad der ikke kan ses er, at flammerne breder sig op gennem rodnettet og får den porøse grund til at smuldre. Efter nogen tid kollapser grottens bagerste ende, og rodnettet har sine ende oppe ved den lille skov, ikke langt fra goblinernes lejr. Herefter har goblinerne adgang til grotterne via rodkammeret, og de kan snige sig ind uden at konfrontere uglebjørnen. Brug goblinernes ankomst med dramatisk timing, så heltene på

forhånd kan høre goblinernes sejrshyl, når de render rundt i gangene, og giv heltene en chance for f.eks. at snige sig ud af skakten, som de kom ind af (og håbe på, at uglebjørnen endnu sover ...).

#### #4 – Åbningen i grottegangen

Tiden har tæret hul i skrænten, og der er en åbning direkte i klippesiden. Udefra falder den sammen med skræntens folder og ujævnheder og er vanskelig at få øje på, men indefra er den et gabende hul, som dagslys vælder ind af.

**8 stirges** bor ved hullet. De jager udenfor om natten, og de bor inde i gangen om dagen. I dagtimerne kan man snige sig forbi de sovende stirges. Stirgesne sover oppe under loftet i sprækker og revner. Da eventyrerne på vej gennem området, bemærkes de sovende væsener. Med et liste-tjek 12 kan selskabet snige sig forbi dem.

**Det flaksende monster:** Monstret kommer sjældent om til denne åbning, så her vil heltene muligvis ikke høre det, men omvendt hvis stemningen kræver, at monstret er i nærheden, kan det sagtens dukke op.

#### #5 – Skakten

*Bag åbningen er en høj, rund skakt med glatte vægge. Skakten er omtrent tre etager høj. Halvvejs oppe (eller nede) er et hul i skaktens nordside, og øverst oppe er der slået hul på skaktens østside. Allernederst er der i vestvæggen en stendør. Skaktens vægge er perfekt rundede stenvægge.*

*På bunden af skakten ligger en masse løse sten, stenblokke og stenbrokker, som synes at være knust mod skaktens gulv. Midt på skaktens gulv er dog det mest forunderlige: På en lav stensokkel (1m høj) sidder en statuette i blås-sort sten af en mandsfigur siddende med benene i skrædderstilling. I statuettens åbne mund er anbragt en stor rød krystal. På begge sider af statuetten står to kæmpestore messingskriftruller på højkant. Hele vejen rundt på rullerne er de dekoreret med en mystisk og ukendt skrift. Skriftrullerne er omtrent 2½m høje og 25cm i diameter.*

Skakten er flere etager høj, og der er flere åbninger i skaktens sider. Imidlertid er kun døråbningen i bunden, som er den intenderede indgang. De to andre åbninger er sket ved fejltagelser. Væggen på andet niveau er faldet sammen under slitage (og de løse stenblokke ligger på gulvet af skakten), og hullet på tredje niveau opstod, da graverne nåede skakten (løse stenbrokker ligger på gulvet i skakten).

**Døren binder:** Det kræver et styrke-tjek 8 at tvinge døren op.

**Væggene er glatte:** Klatretjek 16 at kravle op og ned af væggene uden brug af klatregrej eller reb (med reb er sværhedsgraden 4). Det gør 4t6 i skade at falde den fulde distance og 2t6 at falde den halve.

#### Den mumlende statue

I bunden af skakten står en sokkel, og på den sidder en 30cm høj figur skåret i blå-sort blank sten. Statuettens mund står på vid gab, og krystallen falder over teksten på en skriftrulle, begynder statuen at messe, hvad der står på skriftrullen.

#### De to messingskriftruller

På ved hver side af soklen står to skriftruller på højkant. De er omtrent 2½m høje, og de er fastmonteret i gulvet. Skriftrullerne er lavet af sten, og overfladen er beklædt med et tyndt lag messing dekoreret med besynderlige og ukendte skrifttegn. Det gør ondt i øjnene i at kigge på dem i længere tid, og det er som om at tegnene begynder at bevæge sig under deres egen kraft, hvis man kigger på dem i længere tid. Studerer man tegnene i nogle minutter, udmunder smerten sig i blødende øjne. Karakteren tager 1t4 i skade, og mister yderligere 1t4 point i skade hver runde, indtil førstehjælp anvendes (førstehjælpstjek 6; patienten skal have bind for øjnene de næste 30min).

#### Kammerets forbandelse

Pludselig udspringer et rødt lys fra krystallen i statuettens mund. Den sender en rød lysstråle ud mod to skriftruller. Strålen falder over teksten på rullerne, og de to ruller begynder at rotere af egen kraft på mystisk vis. I takt med at lysstrålen falder over tegnene på skriftrullerne kan der høres en besynderlig mumlen, som kommer intetsteds fra i skakten, og sammen med lyden begynder en duft af basilikum at brede sig.

Statuetten går i gang med at "læse skriftrullerne højt", når der er folk i skakten, og sammen med lyden kommer der en duft af basilikum. Duften rummer mystiske sporer, som forgifter dem, som lugten når. Lugten af basilikum spreder sig ikke uden for skakten, og det tager et par runder for duften at sprede sig til de øvre dele af skakten. Forlader man kammeret, standser statuetten, og efter nogle minutter fortager duften sig.

Alle der er udsat for duften af basilikum skal klare et resistens (gift)-tjek 8. Hvis tjekket fejler, er de inficerede. Efter nogle minutter kan de mærke en kløen i hovedbunden. Efter tyve minutter bliver det til smerter, hovedpine og synsforstyrrelser, mens det lyder som om noget kravler rundt på indersiden af kraniet. Efter en time er smerterne

voldsomme (*ulempe* på alle aktiviteter), og efter to timer eksploderet kraniet indefra, da et slimet maddike-lignende monster med krabbeben, sammenfoldede læderagtige vinger, lang spidse hale og små klosakse bryder fri og forsøger at stikke af.

**Obs!** Kammerets forbandelse er en dødbringende fælde, som let kan udrydde et helt eventyrselskab, hvis man ikke er varsom. Hvis først 1-2 karakterer har fejlet et resistens-tjek, kan du roligt lade resten af gruppen slippe uden for duftens rækkevidde. Der er ikke nogen specifik kur mod kammerets effekt, men fra spiltests har spillerne udtænkt forskellige kreative og dramatiske løsninger (som trepanering og indtagelse af afmålte mængder af gift, hvorefter de kunne kaste den døde infektion op). Det er vigtigere, at få en spændende og dramatisk oplevelse ud af det med drastiske løsninger, end det er at eliminere en karakter (og ligene i #9 og #10 skal nok vise spillerne konsekvensen af fælden).

Statuetten er næsten ingenting værd (10 sølvstykker), skriftrullerne er noget værd for samlere (at slæbe rullerne hjem svarer til at være tungt lastet; rullerne kan sælges for 150 sølv stykket, hvis man klarer et intelligens-tjek 10 og derved finder en køber). **Den røde krystal** er magisk (se appendiks).

## #6 – Underkammeret

*Et stort rummeligt stenkommer flot udskårne vægge og smukke stenfliser åbner sig foran jer. Kammeret har tre vinduesåbninger, og fra uden for vinduerne afslører et smukt landskab – man kan se milevidt ud over Hinterlandets søer og skove herfra. Midt i kammerets loft er en cirkelrund åbning – en skakt af en art, og i kammerets vestvæg er der to korridorer. Rummet er fyldt med frisk, kølig luft, og i modsætning til resten af grotternes indelukkede, tørre luft er det behageligt og forfriskende.*

**Vinduerne:** Der er tre vinduer i kammeret. Lys siver ind gennem vinduerne, og de afslører en fantastisk udsigt, men også en, der rummer en foruroligende udsigt, når man kigger ned af, hvor der er åbent rum. Faktisk strækker det åbne rum sig ind under gulvet i kammeret, som det eneste, der afholder folk fra at styrte i afgrunden.

**Ekko under støvlerne:** Gulvet lyder anderledes inde dette rum end andre steder, da der intet er under gulvet. Gør spillerne opmærksomme på, at deres karakterers støvletramp runger anderledes her end andre steder.

**Det flaksende monster:** Skab en stemning af uhygge og fare ved, at heltene kan høre monstret kravle rundt på undersiden af gulvet og ydersiden af væggene. De kan høres

dets ben tappe hen og væggene, og måske kan de høre de voldsomme vingers brummen. Kommer man for tæt på et vindue, angriber monstret ved at jage sin brod gennem åbningen, og kravler man ud, risikerer man at blive taget af monstret og fløjet af sted til dens hule. Ideelt set ses endnu ikke hele monstret, kun dets skorpionhale med den giftige brod.

## #7 – Gravkammeret

*Korridoren ender i et lille kammer. Væggene er bygget op af enorme stenfliser dekoreret med mønstre, som forestiller fakler, og ud fra væggene stikker de udhuggede former af faklernes flammer, som om flammerne var forstenede. Midt på gulvet står tre stenkister. De er ikke store nok til at rumme et menneske. Hver af stenkisterne er enkle i deres opbygning med rene linjer og simple udskæringer.*

**Faklerne:** Dekorationen på væggene forestiller fakler, hvis flammer stikker ud fra væggene. Ser man efter på dem, kan man se fine små huller i stenflammernes åbninger og i toppen er en større åbning. Hælder man olie i alle fire fakler og antænder dem (kræver to flasker olie), springer flammer frem af stenfaklerne og får dem til at se levende ud.

I lyset fra de fire stenfakler bliver en stendør i vestvæggen synlig. Døren binder (styrke-tjek 8 for at åbne), men tvinges den op, afslører den en lille niche på omtrent en halv meters dybde. Midt på væggen i nichens bund hænger en *dværgedaggert*, et sæt *dværgedirke* og en gylden halskæde (20 guldstykker værd).

Hvis soklen i mellemkammeret (rum #8) forstyrres, glider de forstenede flammer ind i væggen og bliver til et med væggen.

**Stenkisterne:** I hver kister ligger resterne af en dværgkriger iført formuldede klæder, der er syet til at ligne en ringbrynje og ved skelettets side ligger en smukt udskåret stenøkse. Hvis soklen i mellemkammeret (rum #8) forstyrres, glider de tre stenkister ned i gulvet og efterlader en glat flade. Er kisterne og faklerne forsvundet fra rummet, vender de først tilbage ved næste fuldmåne.

## #8 – Mellemkammeret

Obs. Dørene er låst. Norddøren har en fælde, syddøren har ikke.

**Dørene til kammeret:** At dirke låsene: 12; At finde fælden: 6; At demontere fælden: 12; At omgå fælden 8

**Fælden:** En tonstung sten, der frigøres, og styrter ned på den, der står foran døren. Der gives et Resistens (Undvige) 8-

tjek, hvis karakteren sidder på spring til at komme væk. Hvis tjeppet fejler med mere end 4, bliver karakteren knust, og hvis tjeppet fejler med mindre end 4 eller mindre, tager karakteren 2t10+8 i skade. Er tjeppet en succes, tages ingen skade. Stenblokken fylder hele flisen og spærrer for adgang gennem døren.

### Kammeret

*Bag døren afslører sig et bredt kammer. Lige overfor er en dør mere. Midt i rummet er en stensokkel. På soklen er står en krukke af guld. Både sokkel og krukke er lavet i smukt håndværk. Luften står stille, som om hele rummet holder vejret.*

**Soklen og krukken:** Guldrukken er en smuk skat. Krukken er en forgyldt lerkrukke med en blykerne. Krukken vejer lige så meget, som var den af guld, men der sidder kun et tyndt lag guld på krukens yderside. Fjernes krukken fra soklen, begynder soklen at synke ned i gulvet, og man kan mærke enorme tandhjul skjult et sted i klippen dreje. Efter en kort stund er soklen forsvundet ned i klippen (og bliver her til næste fuldmåne – og det påvirker også rum #7). Krukken er 2 guldstykker værd.

## #9 – Bagkammeret

Obs. Op af døren sidder et skelet på kammeret yderside. Kraniet er ødelagt, som om noget er eksploderet inde fra hovedet. Døren er desuden blokeret med seks spigre (åbne dør-tjek 12). Liget er iklædt rådnende klæder, og der er en rusten daggert i en smuldrende læderskede.

*Et stort rummeligt kammer åbner sig foran jer. Støv hænger i væggene, og ingen synes at have været her i evigheder. Vægge og gulve er af sten, men smukt forarbejdet. De forestiller en sal fyldt med langborde, hvor dværge sidder bænket. Som lyset fra jeres fakler danser hen over de smukke vægrelieffer synes figurene nærmest at springe til live. Ud over de smukke relieffer på væggene er der ikke noget at se.*

Rummet er tomt. Relieffet er et fantastisk mesterværk. Væggene viser en kongssal, som de så ud blandt dværgene for mere end 500 år siden. Der er massevis af langborde med dværge fra alskens håndværk bænket, deres håndværk og klanmærker gengivet på kofter, bæltespænder, skægspænder eller halskæder (Kundskabstjek 16 (10 for dværge) genkender den svundne dværgeklan Stenbrødrene, som tiden opslugte).

I relieffet er følgende to elementer, der er værd at bemærke:

- Centralt på en tronstol sidder en ærværdig dværg med et flot, bølgende skæg omgivet af pragthåndværk, og i hans ene hånd hviler en rund sten dekoreret med mønstre og streger. Drejer man stenen (med et sanse-tjek 10 kan man bemærke, at stenen kan bevæges), drejer stenansigtets øjne sig, og det stolte ansigt stirrer nu i retning af trappen ned. På den anden hånd blinker en ring gyldent. Ringen er en del af motivet, og den blinker, fordi der er indlejret kis i en stenen (den er ingenting værd, bare en del af motivet). Drejes der på den runde sten, kan man se, at relieffets øjne nu kigger ned mod trappen, og står man ved toppen af trappen, kan man på forunderlig vis se ind i salen ved trappens fod (rum #10) – ved foden af trappen drejer nogle sektioner af væggen, så de reflekterer gravkammeret (rum #10), når man drejer på relieffets sten (drejer man stenen tilbage, flytter øjnene tilbage, og det samme gør vægsektionen). Hvis man skaber en refleksion f.eks. med et spejl, så relieffet kan se stenkisten i gravkammeret, sker noget forunderligt: Relieffets anden hånd drejer rundt og åbner sig. Her ligger **Solens ring**.
- Dekorationerne på væggene går hele vejen rundt, men ser man nærmere på mønstre og symboler ved trappen ned, kan man genkende adskillige tegn på død, døden og dødsriget. Trappen ned symboliserer en nedstigning til dødsriget.

## #10 – Den sidste sal

*Luften er tung og støvet, og rummet er fyldt med lange skygger. Midt i kammeret er en stenkiste, stor og simpel, og på gulvet ligger to indtørrede lig.*

Salen er stor og smuk lavet trods den store enkelthed. Alt er rene linjer og skarpe kanter, men der er ingen dekorationer, mønstre eller pynt. Stenkisten er indrettet med samme enkelthed. De to lig er gamle og indtørrede. Hovedet på begge ligene er sprængt indefra, og ansigterne er forvredne i voldsomme smerter.

Mellem ligene kan man finde et skældpanser, et sværd, to *helbredende trylledrikke*, en slidt læderkyrads, et flækket træskjold, et spyd, 17 guldstykker, 66 sølvstykker og en *dragedrik*.

Kistelåget er enormt tungt, og kræver mindst to personer eller et styrketjek 20 at skubbe op. Kisten har været plyndret, og der ligger de forstyrrede rester af et

dværgeskelet, men der er ingen genstande i kisten. Ved kisten er indskriften

### #11 – Grotten

*Forude åbner sig en stor grotte op. Her stinker fælt død, og gulvet er dækket af indtørrede dyrelig – hjorte, ræve, rovfugle, en bjørn og mange smådyr – og fra tre store åbninger i grottevæggen strømmer det ind med dagslys. Bag åbningerne er en smuk udsigt over Hinterlandet. I Grottens sydvæg er to smalle passager.*

Gulvet er dækket med indtørrede rester af monstrets bytte. Der er ingen værdier blandt de mange dyrelig.



**Det flaksende monster:** De lyde af voldsomme vingeslag, som har fulgt heltene, har deres ophav her. I den luftige grotte finder vi den gigantiske, flyvende edderkoppeskorpion med den meget lange hale, der ender i en voldsom brod, der drypper af gift. En måde at bygge stemningen op på er, at lade heltene høre, at monstret kommer flaksende. De kan høre den enorme brummen af dens vinger og måske lyden af, at den lander på klippevæggen uden for åbningen. Muligvis vil heltene flygte ind i grottegangene ud fra en antagelse om at de to gange fører nye spændende steder hen, men i stedet opdager heltene til deres rædsel, at de er fanget i en smal korridor, som fører ingen andre steder hen tilbage til monstrets rede!

## Appendiks: Magiske skatte

*Klip beskrivelsen for af den magiske ting ud og giv den til spilleren.*

### Solens ring

En enkel og smuk guldring med varm lød og lun at røre ved. Af og til synes at glimt af varmt lys at smyge sig hen over ringen. Ringen føles tung at røre ved, og den emmer af magisk kraft. Den er et forunderligt stykke håndværk, ældgammel og åbenlyst ikke skabt af menneskehånd. Under rette forhold og med et øjeglasse kan man se fine små dværgeruner i ringens inderside.

Unik magisk skat.

- **Trolddomsring** – ringen er lun at røre ved. Den har en indre varme, som er varm og behagelige for levende væsener, men for kuldens og dødens væsener er ækel og ubehagelig.
- **Døgnetts gang** – ved solopgang og solnedgang blusser ringen kortvarigt op og udsender et varmt lysskær som hilsen og afsked til solen.
- **Håbets glimt** – en gang pr. mission kan ringen udsende et voldsomt lysglimt, der i rette øjeblik blænder en modstander. Når en modstander har et succesfuldt angreb – men ingen effekten annonceres – kan håbets glimt anvendes, og modstanderen skal rulle sit angrebsrul på ny og anvende det dårligste resultat.
- **Påkalde solens skær** – en gang dagligt kan solens skær påkaldes, og et varmt lys stråler ud fra ringen. Det skaber et klart, varmt lys klarere end en lanterne, som varer i en time.
- **Solens livskraft** – hvis en karakter dør ved at forbløde eller ved et dræbende hug bærende ringen, får karakteren efter 10 minutter førstehjælpstjek (+4 bonus). Hvis det er succesfuldt, vågner karakteren pludselig op igen, da livet vender tilbage til den falde – *men denne evne virker kun, hvis du ikke nævner for dine medspillere, at ringen besidder denne evne.*

**Omstridt ejerskab:** Solkulten og dværgene – i en tradition hedder det sig, at dværgene under De syv vintre smedede ringen for at få solen til at vende tilbage og bringe varme til landet, og dværgene har siden da holdt på, at ringene tilhører dem, mens kejserlige årbøger beretter, at dværgene skænkede ringen som en gave til Solkulten, som tak for at bragte solen tilbage efter De syv vintre. Solkulten selv erklærer, at ringen blev skænket dem af De udødelige som et evigt tegn på solens genkomst.

## Den røde krystal

Den røde krystal er på størrelse med en håndbold. Den er en stor, solid klump af gennemsigtig krystal, som altid er lun at røre ved, og der pulserer et rødt lys inde i den. Den er smukt skåret til med flotte facetter.

**Bjergvældet:** Denne kraft kan aktiveres, når krystallen har ladet op i solen i en time, men effekten skal anvendes inden solopgang, ellers forsvinder opladningen. Krystallen udsender en blodrød lysstråle, tyk og voldsom, som kan transformere sten og klippe inden for 5m rækkevidde. Efter at have badet klippen i stenens lys i 10 minutter, bliver et område på 8 kubikmeter blødt som tungt ler. Når effekten bjergvældet aktiveres, aktiveres også effekten *Urdybets aura*.

**Stålskærper:** Denne kraft kan aktiveres, når krystallen har ladet op i solen i en time, men effekten skal anvendes inden solopgang, eller forsvinder opladningen. Krystallen udsender et kraftig rødt lysskær op til 5m væk, og alle klinger badet i 10 minutter i krystallens skær får styrket deres æg, så de skærer bedre. Våbnene fortrylles, så de har +1 på angrebsrul i næste kamp eller indtil solopgang. Når effekten stålskærper aktiveres, aktiveres også effekten *Urdybets aura*.

**Urdybets aura:** Når krystallens effekter aktiveres, begynder krystallen at bade sine omgivelser i forvandlingens aura, som påvirker mennesker. Alle mennesker og halvorker inden for 10m af krystallen oplever en langsom og besynderlig transformation, hvor deres kroppe bliver grovere. Armene vokser i længden, ansigternes træk forandres, fødderne forvandles, og overalt springer der lange, hvide stride pelshår frem på deres kroppe. Hvis mennesker befinder sig mere end tre minutter i auraen, skal de klare et resistens (karisma)-tjek 6. Hvis det fejler, får de trækkene fra en hvid kæmpe-abe, og hvis de klarer det, er forvandlingen kun midlertidig og forsvinder efter 10-20 minutter. Hvis de bliver i krystallens aura i yderligere fem minutter, fortsætter forvandlingen, og de skal klare et nyt resistenstjek (stamina – med *ulempe*, hvis de fejlede første tjek!) mod 7. Hvis tjekket fejler, undergår de pludselig en drastisk forvandling og transformeres til kæmpeaber.

**Dragende: Solens spejling** – krystallen drager og lokker bæreren til at studere og beundre krystallen i solens skær. Dagligt, når solen skinner, udøver krystallen sin indflydelse på bæreren, og hvis denne ikke allerede har fremdraget krystallen for at beundre den i solens skær, skal bæreren klare et resistens (vilje)-tjek 7 for ikke at gøre det, og lade krystallen studere og beundre i en times tid i solens skær.

## Appendiks: Monstre

### Monstret – flyvende edderkoppeskorpion

- Forsvar 18; Tærskel 9; Sår 8; Resistens 12; Morale 16

**Angreb:** Hver runde kan monstret bruge to af fire sine angrebstyper: vingeslag, klosaks, hale (to varianter) og bid

- **Bid:** angreb+6\*; skade 2t10+special \*) *Begrænset: kan kun anvendes, hvis modstanderen er grebet.*
  - Special: Angrebet gør 1t4 i skade på ofret rustning. Skaden reducerer rustningens forsvarsværdi, og falder forsvarsværdien til 0, er rustningen helt ødelagt. Rustningen kan repareres. Det koster 10% af rustningens pris for hvert point.
- **Vingeslag:** angreb +4; skade 1t6+special
  - Special: Det kraftige vingeslag fejer støv, grus, blade og andre lette ting gennem luften, som blænder og generer alle andre inden for 5m af monstret, så uanset angrebets succes, har alle ulempe på angreb mod monstret, indtil slutningen af næste runde.
- **Klosaks:** to angreb +8; skade 1t6+grebet
  - Grebet: Klemmer automatisk ofret hver runde for 1t8 i skade. Ofret kan angribe med *ulempe*, eller forsøge at komme fri med et tjek mod sværhedsgrad 10.
  - Ekstrem succes (18-20): hvis klosaksen rammer, beskadiger den ofrets rustning, som mister 1t4 forsvarspoint. Hvis angrebet er en forbier (dvs. 18 og 19 på terningen ikke er nok til at ramme med), smadres ofrets skjold, hvis denne har et skjold.
- **Halen:** Monstrets hale er fleksibel, så den enten kan lave et fejende slag, eller den kan stikke hen over sig selv med sin giftbrod.
- Fejende slag med hale: angreb +6; skade 1t8+1+slået omkuld
  - Angrebet kan ramme to modstandere, som står inden for 2m af hinanden nær ved monstret.
- Giftbrodden: angreb +4; skade 1t6+gift (resistens (gift) 10 - hvis det fejler, tager ofret 1t6 i skade i runden, indtil et succesfuldt førstehjælpstjek på 12 klares eller ofret dør. Der kan foretages et førstehjælpstjek i runden.
  - hvis ofret er fanget og ude af stand til at bevæge sig (som ved fanget af klosaksen), har monstret fordel på sit angreb.

**Støjende:** Monstret er altid akkompagneret af støj. Dets vingeslag kan høres, når det flyver, og der er en besynderlig klikkende lyd, når den bevæger sig over jorden. Monstret har ulempe på at snige sig (eller giver sine modstandere fordel på at bemærke det).

**Resistent:** Monstret er vanskeligt at påvirke med magi i længere tid. Hver runde monstret er påvirket af magi efter den første runde, må det foretage et tjek for at ryste trolddommen af sig (1t20 vs 10).

### Stirge

Små, blodsugende insektlignende monstre, som med sylespidse næb forankrer sig på deres ofre og suger blodet af dem til stirgen er mæt eller ofret er dødt. Om dagen sover de i klynger i kroge oppe under lofter og andre steder, hvor de er svære at se. Om natten strejfer de omkring i sværme.

- Forsvar 14; Tærskel 5; Sår 2; Resistens: 13, Morale 21; Angreb: Stik+6; Skade: Blodsuger

**Blodsuger:** Stirgen sætter sig på sit offer og suger blod ud automatisk hver runde for 1t4 skade, indtil den har suget 8 livspoint eller en part er død

### Bugbear

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

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

**Listige:** +4 list og snige.

### Goblin

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

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: spyd+2; skade 1t6

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

### Goblinkriger

Goblinkrigere er øvede i kampbrug, de er farligere i kamp og ofte modigere end deres brødre.

- Forsvar 14; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 13; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2.

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

### Uglebjørn

En hæslig sammensmeltning mellem bjørn og ugle kan skabt et aggressivt rovdyr med en bjørns størrelse og styrke, og med en ugles skarpe syn og spidse næb. Kroppen er vekslende beklædt med uglefjer og rødbrun bjørnepels.

- Forsvar 16; Tærskel 12; Sår 10; Resistens 16, Morale 18; Angreb 2 klør+4; bid+8; skade: klo 1t8+2, bid 2t8+4.

**Ekstrem succes** (18-20 på terningen): Ofret slynges gennem luften og lander 5-10m borte og kan ikke foretage sig noget den næste runde.

**Alternativt angreb:** Omfavne+6; skade 2t8+4 og ofret er fanget i uglebjørnens favn, kan bryde fri eller smyge sig fri mod sværhedsgrad 14.

