

Paladsets kældre



Et eventyr til Hinterlandet af Morten Greis Petersen. Eventyret har oprindeligt været præsenteret på Fastaval 2013.

Anvendelse

Hulesystemet ligger langt fra fæstningen på de store sletter, som udgør en god del af Hinterlandet. Det er store vidder, flade og bevokset med stride græsser, lavt krat og spredte buske, som kæmper med de kolde vinde, der fejer ind over landet.

Få rejsende kommer i området, og grunden til at heltene kommer hertil, er enten fordi kommandant Lucinius har hørt rygter om en besynderlig trappe ned i joden, som ligger midt på en sær, indtørret mudderslette, eller han vil have heltene til at undersøge, hvorfor der forsvinder så mange rejsende i området? Et så åbent landskab burde efterlade spor, men de rejsende forsvinder, og de mange forsvindinger er dels en plage, og dels en potentiel fare for Kejserriget.

Kommandant Lucinius har indkaldt heltene til sit kontor, og han peger på et kort, der hænger på væggen bag ham. Kortet er fyldt med noter over de forskellige regioner og hvad ekspeditioner har fundet i dem. Kommandantens finger er rettet mod en region med store sletter. I denne egn forsvinder rejsende på mystisk vis. Der er noget, som tager dem, og det efterlader ikke spor, så det er ikke rovdyr eller lignende. Opgaven er at rejse dertil, identificere årsagen og standse den, så det ikke længere udgør en trussel mod rejsende eller Kejserriget. Området er 5-6 dagsrejser herfra. Lønnen er 25 dukater og plyndringsretten.

Alternativt finder heltene hulesystemet, fordi de er faret vild eller følger sporene af en flok kobolder, måske ligefrem en flok, som har plyndret en karavene og kidnappet de rejsende.

Rammen

Hulesystemet er en ruin i flere etager, hvor de øverste niveauer er borte (eller er de ...?). Stedet er beboet af en stamme af kobolder, der mener, at stedet er farligt, og det er deres hverv at beskytte verden imod stedet, og det gør de ved at kidnappe folk og smide dem ned i de dybere etager.

Hulesystemet er meget stemningspræget, og det kræver mere end de fleste hulesystemer at få den rette oplevelse, da stemningen er vigtig og ikke nødvendigvis let at skabe.

Baggrund

Det øverste lag er beboet af en flok kobolder, som ved at noget bor længere nede, men hvad de ikke ved er, at der er mere end en ting dernede. De kaster deres fanger derned for at behage monstret i mørket. Kobolderne er overbevist om, at der er et unævneligt monster i kælderen, og deres shaman er overbevist om, at monstret vil komme efter dem, hvis de flygter fra hulerne eller ikke bringer det ofre.

Nede i mørket lever to umberhulks, som render rundt i gangene. De lever af de fanger, som kobolderne kaster ned til dem, og det er nok til at holde dem underholdt. Kobolderne har ikke gennemskuet, at der er to umberhulks. Deres tilstedeværelse skjuler ruinens farligste beboer.



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 eventyrene.

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. De kolde vinde på sletten er drevet af ukendte kræfter, og når de tager til, kan de flå kødet af knoglerne på selv de levende. De mange rejsende i området, der er forsvundet, er blevet taget af vinden.
2. Rejsende, der er sluppet levende fra området, beskriver sletterne som om det var en sø, der er tørret ind. De påstår, at der ligger overalt ligger indtørrede fiskeskeletter, hvis man kradser lidt i jorden.
3. Ifølge pelsjægerne så er sletterne øde områder, hvor der intet er værd at jage, og der er kun små gnavere, som skjuler sig i lyngen. Hvad end, der får rejsende til at forsvinde i de egne, så er det ikke rovdyr.
4. Urteplukkerne nede ved færgelejet påstår, at de flere gange har set spor af kobolder i området, men at ingen ved, hvor kobolderne holder til. Det er som om de kan forsvinde i den blå luft.
5. Mange, der rejser gennem slettelandet, oplever, at luften er fyldt med giftig støv, og de føler sig dårlige.
6. Området var hjemsted for at kæmpe slag mellem to hære, og tusinder faldt under slaget. De fandt aldrig vej til dødsriget, og i stedet rejser de sig hver nat og fortsætter deres kampe indtil verdens ende. Spøgelseshærene tvangsrekrutterer alle, der rejser gennem sletterne, og tvinger dem til at kæmpe med til verdens ende. Man kan se, hvor hærene hver nat kæmper, for der er jorden tør og planterne døde.

Hulesystemets opbygning

Dette hulesystem rummer i tre niveauer, og hvert niveau har sine egne beboere. Kobolderne på øverste niveau forestiller sig, at de beskytter omverdenen mod det, der lurder dybere nede, og monstrene på midterste niveau ved, at kobolderne har ret, men de lever højt på, at kobolderne har forvekslet dem med det, der er endnu dybere nede. Dybest nede er *mørket*, og noget lever i dette mørke, hvis det ikke ligefrem er mørket selv, som siver ind i verdenen via en sprække flænget i virkeligheden. Særligt andet og tredje niveau kræver meget improvisation, og de er stemningsprægede niveauer, og det kræver en ekstra indsats at skabe den rette stemning af frygt for mørket.



Beboerne

Hulesystemet er beboet på øverste niveau af en stamme af kobolder, som er de eneste, der bevæger sig gennem etagens haller. Deres spor er overalt. Dybere nede er der tomt eller næsten tomt, da to umberhulks bebor mellem etagen, og *mørket* bebor tredje etage.

Genbefolkning

Det er tvivlsomt, om hulesystemet vil blive genbefolket, så længe *mørket* allerdybest nede stadig eksisterer. Snarere vil *mørket* sprede sin indflydelse til resten af hulesystemet, og indtil det er fordrevet, vil hulerne være tomme, ubeboede og mørklagte – eller måske vil *mørket* trælbinde naive væsner i en kult. Fordrives *mørket* vil andre og stærkere væsener snart tage hulesystemet i deres besiddelse og fordrive eller slavebinde koboldstammen.

Omstrejfende væsner

Der er omstrejfende væsener i hulesystemets første niveau. Tjek hver halve time for, om der dukker noget op på 1-2 på 1t6. I så fald rul 1t4 på nedenstående tabel. Koboldstammen fordrevet, er der risiko for omstrejfende væsner på alle niveauer; læg +4 til terningkastet.

1t4(+4)	Omstrejfende væsner
1	<i>Fangevogtere.</i> En flok kobolder er ved at føre to fanger med sig ned til døren til næste niveau, hvor de vil efterlade ofre til at blive fortæret af <i>mørket</i> (6 kobolder, 2 fanger).
2	<i>Fodringstid.</i> En flok kobolder kommer slæbende med tre lig, som de med besvær trækker efter sig. De surmuler, men der er en stadig større angst blandt dem, som de nærmer sig døren ned til næste niveau (6 kobolder).
3	<i>Kobolder i gangene.</i> En flok kobolder kommer vadende (1t4+1 kobold).
4-5	<i>Hjemvendt jagtpatrulje.</i> Kobolderne har været væk i flere dage for at nedlægge bytte til stammen. De kommer hjem med dødt vildt, som de har nedlagt (1t6+2 kobolder).
6	<i>Indtrængere!</i> En flok gobliner er trængt ind for at myrde kobolderne og tage deres huler fra dem. De kan ikke finde deres fjender, men deres skingre krigshyl kan høres, og gobliner kaster sig over hvert et lig, de finder, og smadrer det. Skaren af gobliner er nemme at narre dybere ned i hulerne (10+1t10 gobliner).
7	<i>Plyndringstogt!</i> En flok orker er gået i gang med at plyndre hulesystemet. De har skrabt koboldernes ejendele sammen, og de er kommet op og skændes om, hvorledes byttet trods dets ringe værdi, skal fordeles (1t4+3 orker).
8	<i>Udforskning!</i> En gruppe svartedværge har ladet sig lokke ned i ruinen efter skatte og arkitektoniske perler. Svartedværge kan mærke, at ondskaben lur, men de kan ikke forstå den, og de er meget varsomme. Svartedværge er villige til at samarbejde, hvis de er truet af <i>mørket</i> , og de kan overtales til at forlade hulerne igen (1t3+3 svartedværge).

Belønninger

Udforskning: 100 point for hvert kortlagt rum (op til 2100)

Mysterier, undere og fælder	Antal eventyrpoint
Niveau 1	
Mysterium – hulernes kald i rum #1	50 point
Mysterium – de hængte lig i rum #2	50 point
Mysterium – den grædende statuette i rum #7	50 point
Mysterium – den klynkende statuette i rum #9	50 point
Fælde – kollapsende tronestol i rum #4	50 point
Niveau 2	
Under – krigslykke-aura i rum #3	100 point
Fælde – faldende stenblok i rum #7	50/100 point
Niveau 3	
Mysterium – flængen i rum #4	200 point
Under – klippevæggene i rum #5	50 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).

Området uden for hulekomplekset

Ruinen, som kobolderne bebor, ligger i et mærkeligt landskab. Ruinen befinder sig midt ude i en indtørret mudderslette. Jorden er gold og brun, og på afstand ligner den et stort mudderhul, men som man nærmer sig området, ses det, at muddret er størknet, og små støvede stier fører gennem sletten til en trappenedgang. Trappeskakten giver et indtryk af, at ruinen en gang har stået i muddret og er sunket ned og er blevet opslugt af muddret, som er størknet omkring bygningen. Måske er det, hvad der er sket?

Muddersletten er gold og åben. Vinden fejer koldt hen over den, og slynger fint støv med sig, som får øjnene til at svie og løbe i vand på de rejsende. Støvet er som muddret salt, og det salte mudder er årsagen til den golde slette. Kun en gruppe fanatiske kobolder har valgt at kalde dette sted for hjem.

For rejseselskabet tager det let en halv dag at rejse over sletten til nedgangen. Det er en kold og ubehagelig rejse. Deres øjne svier, og saltrigt støv trænger ind overalt. Huden tørrer ud, og en konstant tørst kan mærkes.

Effekten af den salte mudderslette

Rejsen påvirker heltene, som bliver medtagede af færdens. Alle rejsende skal lave et rejsetjek (intelligens+rejse-evner). Hvis det fejler, svækkes den rejsende, som mister 1t10 livspoint, og er svækket (ulempe på fysiske og mentale aktiviteter i 1 time). Hvis det er succes, mister den rejsende 1t6 livspoint. Skaden fra sletten kan ikke heles med et førstehjælpstjek.

Hvis rejseselskabet slår lejr på sletten, bliver de udsat for effekten fire gange (i modsætning til hvis de krydser sletten for at slå lejr og siden vender tilbage, hvor de så kun udsættes for effekten to gange).

Niveau 1: Koboldhallerne

Koboldernes haller er beboede, og den er den eneste del af hulesystemet, som bærer tydelige tegn på liv og beboelse. Her stinker af koboldsved, og mange steder kan sporene af deres daglige gang ses.

#1 Ankomstsalen

Fra toppen af trappen falder faklens skær over en rummelig sal. Der hviler en sælsom tavshed over salen. Det er, som om hulekompleksets beboere alle holder vejret, som om de venter på noget eller nogen!

Trappen fører ned til en stor åben sal, som har omtrent 6-7m til loftet. I hver af væggene er udgange, sorte åbninger, der trænger dybere ind i

mørket. Der er intet liv at se, men flisegulvet bærer mange spor af små fødder og støvler. Stedet er tydeligvis beboet af små væsner.

I takt med at I begiver jer forsigtigt nede af trappen, er det som om en kold vind rejser sig kortvarigt og rytmask fra de mørke åbninger. Det er som om hele hulesystemet springer til live, og I kan høre det kalde på jer ved navn, men hver gang I stopper op for at lytte, kan I kun høre et dæmpet ekko af jeres evne skridt eller vejtrækning.

- Salen er tom, men det er vigtigt allerede nu at få bygget stedets stemning op. Der er en mørk kraft, der kalder på heltene, men hvor meget det er



deres nervøsitet, og hvor meget det faktisk er hulerne, er ikke til at sige.

#2 De hængte fangers sal

Allerede på afstand mærkes den intense stank af rådende kød, der hænger tykt og kvalmt i luften. I faklens skær oplyses et grufuldt syn. Fra loftet hænger lig og dingler i en endeløse dødedans. Den mindste brise får de rådende lig til at svaje, og i kammerets stilhed høres dryppende lyde af råd, der langsomt falder fra ligene.

Nogle lig er friske. Personen har ikke hængt der længe, rædslen fra at få løkken om halsen er stadig synligt i ansigtet, mens andre synes at have været døde på forhånd, inden de blev hængt op.

Ikke alle fanger bliver holdt i live af kobolderne. Nogle omkommer i fangeskabet, andre bliver hængt inde i denne sal. Lig efter lig hænger og dingler under loftet. Nogle er åbenlyst hængt, andre har andre dødsårsager, men er stadig ophængt i koboldernes groteske fadebur. Under loftet hænger desuden tomme reb, hvor der har været et offer, som nu er blevet smidt ned i kælderen.

Døren til kælderen: Døren i sydmuren er grundigt blokeret. Små trætønder fyldt med sand blokerer for døren, og flere bjælker er presset mod døren. Koboldgrafitti advarer mod "monstret i mørket".

#3 Koboldshamanens kammer

Tæt røg hænger under loftet og alt herinde er gråt og diset. Der dufter kraftigt af krydderier, og bundter af tørrede urter hænger rundt langs væggene. En del af væggen er farvet sort med vanvittige penselstrøg, og på det sorte område skjuler sig et billede af et rødsort dæmonisk væsen, der mellem tågerne i lokalet synes at grine hæsligt af jer.

På gulvet er malet store magiske symboler, og på den fjerne side af dem står tre kobolder med

hæslige smil på deres smalle læber. En af dem er udstyret med mærkelige fjerprydelser og amuletter.

Koboldshamanen opholder sig i dette kammer sammen med to lærlinge. De magiske cirkler på gulvet er fra tidligere ritualer, og er ikke i brug længere. Urterne er koboldshamanens metode til trolddom og kilde til nikotin, og maleriet på væggene er shamanens billede af monstret i kælderen.

Rummet rummer **1 koboldshaman, 2 koboldshamanlærlinge**

Koboldshaman

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (trolddom 16); Morale 12; Angreb: spyd+4; skade 1t6.

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

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

Magiske angreb: Koboldshamanen kan manifestere to magiske angreb hver runde.

Tågemonster: Ud af tågen former sig et monster med enormt gab, frygtelige tænder, et ondt blik, forfærdelige fangarme og alt andet, som kobolder frygter. Tågemonstret er en sammensætning af uhyggelige ting skabt af frygt, og med sine sammensmeltning rædsler angriber det.

- Angreb+6; Skade: rædsel. *Rædsel:* Ofret lammes af frygt, mens det illusoriske tågemonster æder monstret af ofrets

personlighed – hver runde ofret står lammet, mistes 1t4 karisma-point (ved 0 er ofret fortabt som et viljesløst, tomt hylster). Hver runde kan ofret forsøge at rive sig fri af lammelsen med et Resistens (viljestyrke)-tjek 12. Får væsnet revet sig fri af lammelsen, kan tågemonstret angribes ved at stå imod dets frygt (karisma+angreb-tjek mod 12), og er det succesfuldt, opløses tågemonstret. Et kraftigt vindpust kan opløse tågemonstret.

Røgklør: Tågen tager form som et par enorme hænder, der ender i lange klør. Hænderne forsøger at kvæle deres ofre i den røg, som de er skabt af.

- Angreb+6; Skade: kvælning. *Kvælning:* Ofret mister 1t4 livspoint automatisk hver runde, mens lungerne fyldes med dødelig røg. Hver runde skal ofret klare et Resistens (gift) 7-tjek eller falde bevidstløs om, mens klørerne fortsætter deres kvælning. Ofret kan rive sig fri af klørerne med et styrke-tjek 10. Et kraftigt pust opløser hænderne.

Tågehvirl: Tågen hvirvler og snor sig om ofret, som bliver forvirret og farer vild i det disede terræn, og fortsætter ofret med at fare vild, forsvinder ofret for evigt ind en tåget verden.

- Angreb+6; Skade: vildfarelse. *Vildfarelse:* Ofret er i et tåget landskab, hvor ting kun vagt kan anes, mens tågen hvirvler dovent omkring. Hver runde skal ofret klare et Resistens (viljestyrke) 10-tjek. Hvis det fejler, forsvinder ofret dybere ind i tågen, og hver gang stiger sværhedsgraden med 4 point, indtil sværhedsgraden er så høj, at ofret ikke længere kan klare tjekket og forevigt er faret vild (og når røgen i

koboldshamanens kammer letter, er personen borte). For hvert klaret tjek falder sværhedsgraden med 4, og når sværhedsgraden 0, finder personen ud af landskabet. Et kraftigt vindpust kan ophæve tågehvirlen, og andre kan forsøge at hjælpe personen med råb og kald til at finde ud (kræver et karisma 8-tjek, og giver en +2 bonus).

Røgorm: Røgen snor om sig selv og former en tyk, flere meter lang orm, som snor sig gennem luften, og den bider ud efter alle, der forsøger at angribe dens hidkalder. Hver gang en helt forsøger et angreb mod shamanen (eller en lærling, hvis de har hidkaldt den), springer røgormen ind og bider ud efter helten først (maks 1 angreb pr. orm).

- Røgormens bid+6; Skade 1t6+giftig røg. *Giftig røg:* Ofret skal klare et resistens (gift)-tjek mod 10, eller blive ramt af et voldsomt hosteanfald, der giver ulempe på angrebet. Hvis tjekket er succesfuldt, modstås effekten.

Koboldshamanens lærlinge

- Forsvar 13; Tærskel 5; Sår 3; Resistens 10 (undvige 13); Morale 8; Angreb: daggert+1; skade 1t4

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

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

Magisk angreb: Shamanens to lærlinge kan tilsammen manifestere et af shamanens magiske

angreb hver runde, men kun så længe de begge er i live.

Skatte:

Ni krukker med hver 400 kobbermønter. 4 Trylledrikke (*helbredelse, modgift, tordenblod, usynlighed*).

#4a og #4b Koboldhøvdingens sale

#4a: Tronsalen

Væggene er beklædt med smukt vævede vægtæpper med geometriske mønstre i røde, blå og brune farver. Tæpperne er slidte og gamle, men har engang været konger og kejsere værdige.

Mellem dem er bygget en lille tronsol op af knogler og kranier beregnet til et væsen under en meter høj. Fakler anbragt i holdere på væggene lyser stedet op. I faklernes skær glimter noget gylde inde fra tronsolen. Fra det tilstødende rum høres fæl sang og hæsle latter.

Det forreste kammer er tomt, men det er her, at koboldernes konge ynder at holde sine audienser fra sin tronsol. I det næste kammer befinder koboldkongen sig med sine konkubiner.

I tronsolen i forkammeret er anbragt en forgyldt sølvstatuette. Statuetten er vanskelig at nå uden at støje (Behændighed (list) 10 for at gøre det lydløst), og statuetten er meget vanskelig at fjerne uden at hele tronsolen brase sammen (Behændighed (list) 14 for at forhindre tronsolen i at brase sammen), og knuser en flaske med giftgas (resistens (gift) 12; fejles tjekket, tages 2t8 i skade).

#4b Tronsalens baglokale

Herinde befinder sig **1 koboldhøvding** og **5 koboldkonkubinder**.

På gulvet står fire små vinfade, der alle er halvfylde. Der flyder tomme og halvfylde

vinbægre overalt (to er af sølv – værdi: 20 sølvstykker). Omkring dem på puder og skind sidder konkubinerne, og på en bænk mellem dem sidder koboldhøvdingen.

#5 Koboldkrigerens kammer

Stammens krigere opholder sig i dette kammer, men de er ofte ude og jage eller ved at tilse fangerne. De sover i primitive køjer spændt op med reb på kryds og tværs i lokalet i flere højder, som skaber en labyrint af tovværk og klæde.

Her opholder sig **1t6+3 kobolder** døgnet rundt. Kamp mod kobolderne vanskeliggøres af det meget tovværk, som konstant kommer i vejen for hug og stik. Alle angreb mod kobolderne fra mellemstore og store væsner har *ulempe* på deres angreb (kobolder, gnomer og halvinger har således ikke *ulempe* på deres angreb). Rebene og køjerne kan skæres ned med 4 succesfulde angreb (Forsvar 8).

#6 Kammeret med trappen

Der er en summen af fluer fra lokalet, og intens stank af råd og ragelse står ud fra lokalet. Overalt herinde ligger affald og flyder, grafitti præger væggene, og den største dyng af affald rummer tunge bjælker, tønder og murbrokker, som blokerer for en ældgammel dør.

Døren til kælderen: En stor dyng ragelse, bjælker, tønder og andet er dynget op foran døren, og der er koboldgrafitti over hele rummet, der advarer mod "Monstret i mørket". Denne dør bruges ikke af kobolderne, som har samlet store mængder ragelse for at gøre det besværligt at komme til døren.

#7 Kældertrappen og nichen

I nichen er anbragt en piedestal, og på den står en statuette af en kutteklædt kvinde, som står med ansigtet skjult i sine hænder. Statuetten er lavet af hvid marmor, og den har samlet en anelse snavs med årtierne. Når heltene bevæger sig ned af

trappen, synes de at høre dæmpet gråd fra statuetten, men der er hverken noget at se eller høre, når de ser nærmere efter.

(OBS. Effekten forsvinder, hvis Mørket overvindes)

#8 Fængslets forkommer

Her er en flok skamler og et lille bord. På bordet ligger et sæt spillekort samt 3 sølvmonter og et halvt tømt vinglas. Vagterne er her ikke lige nu. Der er 1-3 på 1t6 for, at døren pludselig går op, og ind kommer **4 kobolder**, som netop er vendt tilbage til deres vagtpost.

#9 Fangernes kammer

Der lugte ilde af sved og pis i det trange lokale, der er bælgragende mørkt. Rundt langs væggene sidder skikkelser med blege ansigter, der misser med øjnene mod jeres lys. Det er mennesker, og der er lænkede til væggene.

Alle fangerne er lænkede til væggene med simple, men stærke kæder (styrke-tjek 12; dirke låse 12). Små skåle på gulvet indeholder brakvand og grød til at holde fangerne i live med, indtil kobolderne kommer og hente dem for at smide dem for "monstret i mørket."

Fangerne

Hinterlændingen Genovefa – en stærk kriger, der brænder efter at få hævn over de kobolder, der har ydmyget hende ved at tage hende til fange i et uærligt baghold. Hun kan mærke den onde kraft, der skjuler sig dybere ned, og er både skræmt af fascineret af "monstret i mørket".

- Forsvar 11; Tærskel 7; Sår 3; Angreb våben+2; skade våben+1; Resistens 11; Morale 11

Den kejserlige spejder Claudius – en af kommandant Lucinius' spejdere, der blev taget til fange, da han lå såret efter, at en trolld havde massakreret hans rejsefæller. Han er på panikkens

rand, og han frygter "Monstret i mørket", som han tror vil komme og tage ham i hans drømme, skulle han falde i søvn i kældrene.

- Forsvar 13; Tærskel 6; Sår 2; Angreb våben+1; skade våben; Resistens 11; Morale 9

Orken Bashnag – efter et mislykket forsøg på at plyndre kældrene endte Bashnag som koboldernes fange, og den hader det. Kun hadet og en smule nysgerrighed efter "Monstret i mørket" er det, der får Bashnag til at alliere sig med rejseselskabet.

- Forsvar 10; Tærskel 8; Sår 2; Angreb våben+2; skade våben+1; Resistens 12; Morale 10

Hvad fangerne kan berette

Fangerne kan fortælle, hvorledes de blev fanget i ødemarken hver især af kobolderne, som tog både de levende og de døde med sig, og nu kaster de dem ned i mørket til et forfærdeligt monster, som de kun kender som "Monstret i mørket".



Niveau 2: Umberhulkhallerne

Dette niveau har kun to beboere, selvom kobolderne tror, der kun er en. De to umberhulks befinder sig sjældent samme sted, undtagen når de skal spise. Så dukker de op, og er ofret et lig, flår de det i stykker og tager hver deres dele og æder for sig. Er liget levende, jager de det gennem gangene først for at høre ofrets skrig.

Da hallerne er så tomme, er det vigtigt at arbejde med stemningen. Noget strejfer omkring i mørket, noget, som er farligt, mystisk og monstrøst. Det jager, og det leger med rejseselskabet. De to monstre koordinerer deres angreb, så de på skift kan lave hit and runs, og give deres fjender et indtryk af, at der kun er en, som kan dukke pludseligt op.

Når først de to umberhulks er overvundet, gælder det om at gøre spillerne opmærksomme på næste niveau i hulerne, hvis de ikke allerede er det. De to monstre vover sig ikke ned på næste etage

Umberhulk strategier

De to umberhulks har udviklet en række strategier til at jage ofre nede i hulerne. Typisk kommer en af dem stormende ud af skjul, angriber og løber bort igen, hvorefter den anden kort tid efter laver en anelse støj for at lokke heltene af sporet fra den første (da de lokkes til at antage, at der kun er en umberhulk). Hvis heltene har taget de tre fanger med sig, kan fangerne evt. bruges som eksempler, hvor farlige umberhulksnes angreb er.

Umberhulksne kender også til de hemmelige døre, og de bruger dem til at komme uset rundt.

Manøvrer

De to umberhulks har desuden udviklet de følgende manøvrer, de kan anvende i mødet med heltene. Disse særlige baghold kommer fra lang

tids øvelse, og virker kortvarigt indtil heltene har lært dem at kende og er forberedt på, at angrebene kommer.

- **Baghold gennem væg** – umberhulken står skjult bag en væg, som den med sine enorme klør har udhulet, og når den kan mærke de fine små rystelser i jorden fra heltenes støvler, springer den gennem væggen med fuld kraft og angriber. *Umberhulken får gratis angreb, hvorefter den løber sin vej i efterfølgende runde.*
- **Ud af mørket, ind i mørket** – umberhulken bruger sit lokalkendskab og sine skarpe sanser til at lave stormangreb, hvor den pløjer gennem rejseselskabet, slår ud efter to af dem, og fortsætter sit løb gennem gruppen. *Umberhulken får et gratis stormløb, hvor den angriber to forskellige modstandere, stormer gennem hele selskabet, og ender sit stormløb på den modsatte side, hvor den runden efter fortsætter sit løb.*
- **Omtumlende stød** – umberhulken gemmer sig i en sidegang, i en niche eller noget tilsvarende, hvor den står på spring for at pløje med sin fulde kropsvægt ind i en modstander, der går tæt forbi. *Umberhulken laver et bodyslam (brug kloangreb, men med den ekstra effekt, at modstanderen slås omkuld) som et gratis angreb, og den kan enten angribe sin faldne modstander næste runde eller stikke af.*

Kaldet fra Dybet

Når de to umberhulks er døde, begynder mørket dybere nede at kalde på heltene. De kan mærke en rytmisk trækvind, svag, men den er der, som om kældersystemet i sig selv er i live, eller noget stort er vågnet, og dets vejtrækning kan mærkes.

Heltene synes at kunne høre en hviskende stemme, som kalder deres navne.

- byg videre på stemningen, der blev etableret ved allerførste rum på foregående etage. Lad spillerne forstå, at den ondskab, som både heltene og kobolderne har sanset, faktisk ikke stammer fra de to umberhulks, men noget værre og mørkere, som bor dybere nede.

- lad gerne spillerne udforske resten af denne etage og kortlægge den, inden de fortsætter dybere ned. Det er en naturlig refleks, og nu hvor de har tiden, kan de lige så vel bruge den. Der er ikke omstørfende væsner på denne etage.

#1 Hovedhallen

Denne hal strække sig gennem det meste af etagen. Den er længere, end heltenes lyskilder kan række, og de nøgne stenvægge kaster ekkoer frem og tilbage. Levn fra koboldernes ofre ligger strøet ud over hallens gulv. Fremspring langs væggene skaber små kroge med lange skygger, som det er muligt at gemme sig i. Der er højt til det hvælvede loft.

#2 Våbenkammeret

Væggene i dette kammer er grå, rå sten. På væggene hænger levn af rådnende lig, som der tydeligvis er blevet spist af. Tandmærker af enorme kæber med ubestemmelige tænder kan ses i ligdelene. Ligdelene er klemmt fast på metalpløkker, som stikker ud fra væggene.

Hele vejen rundt i omkring 2m højde er der relieffer af våben - sværd, økser, spyd - alle i design, som ingen bruger, og som må stamme fra en meget fjern fortid. Metalpløkkerne, som er rundt langs væggene, hvorpå der nu hænger ligdele, synes at have været til at udstille pragtvåben. Måske var stedet et galleri for krigsfolk?

#3 Kapellet

Døren til rummet binder, men den kan presses åben (styrketjek 12). Ingen har været her i evigheder.

- lige som døren åbnes, høres lyden af kamptummel. Klinger mod klinger, spyd mod skjolde, og krigeres kampbrøl, men så snart I kigger ind, forsvinder lyden, som var den et ekko af fortiden.

Loftet er højt og kuplet. På kuplens inderside er vage illustrationer af krigere i bronzerustninger marcherende i kamp. På himlen over dem smiler en gylden sol og en gigantisk tyr, som begge ægger krigerne til kamp. I gulvet i midten af rummet er en skålformet fordybning. Bunden er sortsveden.

Magisk aura: Krigslykke

En magisk aura af velsignet krigslykke hænger over rummet. Effekten virker een gang.

Ethvert draget våben og blottet rustning og skjold påvirkes af velsignelsen. En blålig aura vokser langsomt frem hen over 4 runder, hvis våbnet, rustningen eller skjoldet forbliver derinde i de fire runder. Velsignelsen gør, at ethvert våben kan give sin bruger "forsinket" fordel på et angreb, som træder i kraft efter, at et angreb har ramt forbi. Spilleren må rulle sin angrebsterning en gang mere, hvorefter auraen forsvinder. Rustninger giver tilsvarende en forsvarsbonus i form af en "forsinket" ulempe til modstanderen, som ved succesfuldt angreb skal rulle sin angrebsterning en gang og bruge det dårligste udfald.

#4 Kammer

Rummet er bart. Måske har der engang været møbler herinde, men de er borte, forsvundet som så meget andet.

#5 Kammeret med stenbrokkerne

Overalt på gulvet ligger stenbrokker. De har underlige former. Ved nærmere eftersyn viser det sig at være tilhuggede sten, statuer af krigere, der er blevet slået i stykker af noget med en vældig styrke og enorme kløer. Der har været ni statuer inde i kammeret.

#6 Sal med ødelagte relieffer

Væggene er dekoreret med relieffer. De er skamferede. Store flænger er trukket på tværs af dem af noget med enorme kløer, der har kunnet skrælle gennem stenvæggen, som var det blødt smør. Resterne af reliefferne synes at forestille krigere på rad og række, som de stod til parade, mens man gik ned langs salen.

I et hjørne af rummet ligger en stor dyngede knogler. Det støjer meget på den så stille etage at undersøge knoglerne (behændighed 10 for at gøre det stille). Mellem knoglerne ligger en smukt udsåret bendaggert: **Stilichos Bendaggert**

#7 Kammeret med fælden

OBS. Der er en fælde på døren, som får en stenblok til at vælte ned.

Rummet er bart. I den ene væg er der et stort hul efter en stenblok, som er blevet trukket fri af noget med skarpe kløer og enorme kræfter.

Umberhulksne har sat en primitiv fælde op ved døren til kammeret af en stenblok, de har trukket fri af væggen.

Fælde: Stenblok

Balancerende på tynde kiler hænger en kæmpe stenblok over døren, som vælter ned, når døren åbnes helt og nogen træder igennem den. Resistens (undvige) 12 for ikke at få 2t10 i skade; fælden kan bemærkes (sværhedsgrad 10), og den kan let demonteres (sværhedsgrad 8) - eller udløses uden at skade nogen.

#8 Gravkammeret

I begge sider af hallen er indbyggede stenkister i opretstående position. Alle otte har fået revet kistelåget op, som nu ligger ødelagt på gulvet, og graven er plyndret. Dette skete i en fjern fortid længe før kobolder, længe før umberhulks, og længe før mørket vågnede. Skeletterne og gravgaverne er forlængst forsvundet.

Loftet er hvælvet, og på det er relieffet af en kæmpe tyr med gigantiske horn i kampposition.

#9 Gangen med nicher

Denne gang fører direkte fra koboldernes niveau ned til nederste niveau, hvor ondskaben lurer. Kobolderne har spærret døren hertil grundigt og kommer her aldrig, og de to umberhulks kender ikke til stedet, da der kun er adgang via øverste og nederste etage og ikke fra deres område.

I gangen er tre nicher. Hver af nicherne er en marmorsokkel. På de to af dem står, der ingen ting, men der ligger ved deres fod de ituslåede rester af en statuette. Den ene synes at ligne en krigskarl, og den anden synes at ligne en troldkvinde. På den tredje sokkel står en marmorstatuette af en mand, der kryber sammen i rædsel. Når man passerer nichen, er det som om, man kan høre en eller anden klynke af angst, men ser man efter, er der intet. (OBS. Effekten forsvinder, hvis Mørket overvindes)

I en af nicherne ligger en gammel sæk, som rummer 9 guldstykker.

Niveau 3: Dybest nede

Dette niveau kommer hverken kobolder eller umberhulks. De er skræmt af det, der lurar i mørket.

Måske er det mørket, når det koncentrerer, at der sker en fortætning af mørke og skygger, som tager form, og måske sker det, at sådan substans kan vågne til live, eller også er det en blasfemisk sammenblanding af oldtidens trolddom med mørke og jordens hemmeligheder, som har skabt det dæmoniske mørkeliv, som huserer hernede - eller måske sker det, at når skyggerne bliver dybe, kan væsner fra mørke dimensioner trænge ind gennem sprækkerne, og bringe vores mareridt til live. Noget er i live, og mørket ender og det begynder, er vanskeligt at sige.

#1 Hallen

Den brede hal er samlingspunktet etagen. Den er større end heltenes lys kan række. Overalt ligger løse sten og brokker fra væggene og lofterne, som synes at være ved langsomt at forfalde.

- hallen er tom.

#2 Kammer med statue

Væggene i kammeret er hvidpudsede, men de fleste steder er kalken revnet, og flere steder er pudset faldet ned. Der er levn af geometriske mønstre i rødt og blå, og midt hen over gulvet ligger en statue af en person i tunika, kappe og med et kortsværd hængende ved siden. Det er som om statuen er væltet, mens den gik hen over gulvet.

- rummet er tomt.

#3 Salen

Borde og bænke i sten ligger og flyder. Støv har samlet sig omkring dem, og i den fjerne ende er resterne af et ildsted, og en smal åbning i øverst i væggen førte en gang røgen ud her, men siden er

åbningen stoppet til. På væggene er blegnede malerier af fornemme folk i smukke klæder, som optræder i dans omgivet af musikanter.

- salen er tom.

#4 Kammeret med flængen

Rummet er bart, bortset fra en bizar flænge, som skærer glat gennem væg, gulv og loft, som om nogen med et usandsynligt skarpt instrument har skåret en flænge gennem klipper og sten. Mørket omkring flængen er intenst, og det synes, at flængen ingen dybde har, men alene forsvinder i et endeløst mørke. Den mystiske effekt af flængen forsvinder, når Mørket hernede er overvundet.

Om Mørket eller "Monstret i mørket" kommer fra flængen, eller flængen har sit ophav fra det er uklart, men deres eksistens er forbundet til hinanden. Den fysiske flænge er omkring 40cm bred og måske en meter dyb, men så længe mørket hviler over den, er flængen uendeligt dyb, og enhver der forsvinder ind i den uden en måde at komme tilbage igen på (f.eks. et reb) er for evigt tabt i skyggernes dimension.

#5 Sidekammeret

Væggene glimter gyldent i fakkelskæret. Egentlig er det blankpolerede klippevægge, men der er tydelige spor af guldårer i klippevæggen. Dette rum er et underfuldt rum. I stedet for kalkede og pudsede vægge, eller vægge af mursten eller kampesten, så væggene opbygget af blankpolerede klippeflader, og i de klippeflader glimter ægte guldårer. Fortidens bygherrer har brugt klippernes naturlige skønhed og fremhævet dem for eftertidens nydelse.

De smukke klippevægge er et under (dvs. eventyrpoint til heltene for at opleve det). Guldet kan udvindes (og derved vægge og under ødelægges). Der kan udvindes guldklumper for 1t6 guld i timen pr person (op til 100 guld kan udvindes).

Mødet med mørket

Ondskaben i mørket befinder sig ikke et fast sted i hulesystemets nederste etage, i stedet gennemsyrrer dets mørke og dets indflydelse hele området. Mørket på denne etage tager flere former, og des tættere man kommer på monstret i mørket, des farligere bliver det. Monstret i mørket bevæger sig nøddigt og kun langsomt.

For hele etagen:

Tæt mørke: *Alt lys på denne etage har kun den halve rækkevidde, og det har kun den halve varighed.* Mørket suger lys til sig, og der er hele tiden en fornemmelse af, at mørket forsøger at presse sig tættere på.

Hviske demoraliserende: Mørkets bløde stemme kan høres som en stemme, der hvisker i mørket lige bag dit øre. Det er helt tæt på, og det taler kun til dig og ingen andre. Det kender dig, og det kender det, du frygter. Hvis karakteren ikke klarer et resistens (karisma) 12 mod mørkets hvisken, bliver karakteren demoraliseret. Det kan ikke indlede kamp uden først at overkomme demoraliseringen (resistens (karisma) 12, og der må gøres et forsøg ved kamps indledning og hver runde, hvor karakteren eller nære venner er under angreb. Demoraliserede karakterer har desuden ulempe på alle tjeks mod frygt. Effekten varer indtil brudt, eller indtil karakteren ser sollys igen, men når effekten er brudt kan Mørket ikke demoralisere mere den dag.

Inden for 30 meter af Monstret i mørket:

Fortættet mørke: Monstret i mørket kan fortætte mørket så meget, at det bliver til tunge, olieagtige skygger, der strække sig som spindelvævs-lignende tråde, der klæber sig til mure og vægge, og som hænger som usynlige tråde i mørket. Berøringen af det ofte sælsom olieagtig gysen, hvis man kommer til at gå gennem trådene af det fortættede mørke.

Vildledende mørke: Mørket kan skabe illusioner med sine skygger og sit mørke. Illusionerne kan gennemskues ved et tilfælde (visdomstjek 17) eller ved at spilleren erklærer, at karakteren ignorerer illusionerne (visdomstjek 8).

Illusionerne er sære ekkoer og misvisende landskaber, som tager sære former, og gør skellet mellem virkelighed og skygger vanskeligt at følge, og udvisker overgangen mellem Monstret i mørkets verden og heltens verden. Illusionerne kan give en karakter *ulempe* et tjek, de kan få helte til at gå i den forkerte retning for at følge deres venner (som kun er skyggernes ekko) og isolere dem, mens det langsomt trækker heltene tættere på Monstret i mørket men hver for sig.

Inden for 20 meter af Monstret i mørket:

Endnu tættere mørke: *Lys har kun en fjerdedel af sin rækkevidde og af sin varighed.* Mørket opleves som en barriere, der nægter at give sig for lyset.

Mørkevæv: Mørkets tråde bliver tættere og farligere. De klynger sig til gulve og vægge, de stritter imod alt lys, og efterlader en kold gysen ved berøringen af deres olieagtige flade, og de hænger på tværs af rum og gange, der hvor lyset ikke er. Går man tættere mod Monstret i mørket, er der ingen hindringer, men forsøger man at gå væk fra det dybere mørke, opstår der problemer:

- *At bevæge sig bort:* Al hastighed reduceres umærkeligt til en tredjedel (visdomstjek 18 for at bemærke det).
- *At fare vild:* Det tætte mørke og vævet gør landkending noget nær umulig. Hver rejsende skal foretage et Resistens (viljestyrke) 14-tjek. Fejler det, er personen i tvivl om hvilken vej, der er ud, og uanset hvilken vej personen beslutter sig for at gå, går personen stadigt dybere ind i mørket.

Inden for 5 meter af Monstret i mørket:

Fanget i mørkevævet: Mørkevævet er her så intenst, at det hele tiden griber ud og forsøger at fange rejsende gennem selv den mindste skygge. Lys kan kun oplyse ganske lidt, og hvis personen ikke klarer et Resistens (viljestyrke) 15-tjek, sidder vedkommende fast i mørket (hvis vedkommende rejser uden lys, fejles tjekket automatisk). Effekten af det fejlede resistens-tjek bemærkes kun ved et visdom 12-tjek. Ofret kan rive sig fri med et Resistens (viljestyrke) 15-tjek.

At snakke med Mørket: En silkeblød stemme fra noget uden krop og egentlig eksistens kommer et sted fra det tætteste mørke, og mørket fortæller gerne sin historie, mens det forsøger at demoralisere sin fjende. Monstret taler i virkeligheden via telepati, og dets rækkevidde er 100 meter.

At forhandle med Monstret i mørket eller bare mørket er også en mulighed. Mørkets største mål er at udbrede sig selv til andre hulesystemer, og det gør det gerne ved at besætte et frivilligt væsen, som får lov til at bære en del af Mørket i sig, indtil det når et andet hulesystem og glider ud igen, og nu kan det brede sig flere steder.

At se Mørket: Formen er amorf og skræmmende, den glider som sort olie over hulevæggen, og samler sig i fordybninger, hvor skyggerne er tættest. Mørke skygger klæber sig til den, men skrælles det af, afsløres en læderagtig, rund krop af korte, seje fangarme og et kort, snabellignende rør, som den jager i sit offer og pumper kroppens safter ud med. Mørket er et hæsligt monster at skue. Det er dog de færreste, som får set monstret.

Kamp mod Mørket:

- Forsvar 20 (10 i kraftigt lys); Tærskel 16 (12 i kraftigt lys); Sår 7; Resistens 16 (12 i kraftigt lys); Morale 18 (12 i kraftigt lys)

Forsvar: Mørket er meget vanskeligt at ramme uden lys af nogen art. Modstandere, der kæmper i rent mørke (foruden *ulempe* på deres angreb), 25% risiko for at et succesfuldt angreb alligevel er en forbier.

Svaghed: Mørket er sårbart over for kraftigt lys som kan skabes med sollys, trolddom og voldsomme, blussende bål. Det påvirker Mørkets evner i kamp (jf. tallene foroven). Mørket vil forsøge at trække sig fra kraftigt lys.

Angreb:

Mørkets foretrukne strategi er at splitte sine modstandere op, demoralisere dem og langsomt trække dem nærmere sig en af gangen, så den kan suge livet ud af dem. Farlige eller sejlivede modstandere tilbyder den at lade mod at de bærer den med sig ud i andre hulesystemer.

- 6 tentakler+4; skade: 1t2+greb. *Greb:* Hver tentakel, der rammer, forsøger at fastholde ofret. Hver gang en tentakel rammer, griber den fat i ofret, der kan forsøge at løsrive sig fra op til 6 tentakler i runden. Sværhedsgraden er 10 +2 for hver tentakel ud over den første, som vedkommende vil løsrive sig fra. Det er op til spilleren selv at vurdere, hvor mange fangarm, karakteren vil forsøge at løsrive sig fra. Hvis tre tentakler får fat, begynder Monstret i mørket fra efterfølgende runde med sin snabel at suge livskraft ud af ofret.
- Snabel *automatisk*; skade 2t4+livskraft. Livskraft er 1 udholdenhedspoint, som kan generhverves gennem *Bringe Balance*. Ved 0 udholdenhedspoint er al livskraft suget ud af ofret, og det er helt dødt. Snablen kan kun bruges, hvis ofret er grebet af mindst tre tentakler.

Appendiks: Monstre

Kobold

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

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

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

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

Koboldhøvding

Nogle kobolder vokser sig større og stærkere end andre, og de bliver til koboldstammernes høvdinge, og fra den position er de despotiske herskere, der hersker med blanding af frygt og nederdrægtigheder.

- Forsvar 12; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 12 (undvige 15); Morale 12; Angreb: kortsværd+5; skade 1t6+1.

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

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

Koboldkonkurbiner

Koboldkonkurbiner er modige end andre kobolder, og de flygter ikke panisk, når der er fjender i nærheden, men i stedet bliver de og flygter sammen med deres høvdinge.

- Forsvar 13; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12 (undvige 15); Morale 10; Angreb: daggert+4; skade 1t4

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

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

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.

Orker

Grove kroppe og grove træk. Orker kommer i mange farver, men de er ofte for beskidte til at man kan fastsætte hudfarven med sikkerhed. De har et rudimentært samfund, hvor magt er ret, og et dybtliggende had til civiliserede samfund.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse+2; Skade 1t8.

Amokløb – orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Svartedværg

Svartedværg er en dværgeklan, der i fordums tid blev stødt ud af dværgesamfundet for deres omgang med onde væsener. Svartedværg er som alle andre dværge fantastiske bygmestre, og de har en forkærlighed for jordens underer, og ligesom almindelige dværge ynder de at fremelske jordens skatte ved at enten at bygge prægtige haller og tidsløse monumenter eller ved at fremme krystaller, metalårer og mineralvener, så de står smukt og beundringsværdigt. Deres omgang med onde væsener har smittet af på deres eget livssyn, og trods deres kærlighed til jorden, er de små ondskabsfulde bæster, som bruger feje tricks, kæmper beskidt og gerne uærligt.

- Forsvar 14; Tærskel 10; Sår 2; Resistens 15; Morale 11; Angreb: Økse+5; skade 1t8+1 eller Armbrøst+4; 1t8.

Dværgegenatur - svartedværg har som alle dværge en naturlig resistens over for trolddom og lignende. De kan desuden let afkode grotter og huler, som de udforsker.

Umberhulk

Et kæmpe insektlignende humanoid udstyret med enorme arme, der ender i sylespidse klør. Huden består af insektpanser af rødlig kitin rig på skarpe kanter og pigge. Ansigtet rummer en sammensmeltning af insektkindbakker og menneskemund med sylespidse tænder. Øjnene er der to par af, et par menneskeøjne anbragt i midten og flankeret af et par enorme insektøjne. Halvt om halvt er monstret en sammensmeltning af insekt og menneske.

- Forsvar 16; Tærskel 11; Sår 6; Resistens 13; Morale 12; Angreb: 2 klør+6; skade 1t10+3.

Ekstrem succes (18-20): Ofret smadres med et ekstra kraftigt angreb. Ofret mister 2t10+6 livspoint, hvis denne ikke har rustning på. Har ofret rustning på, mister ofret 1t10+3 livspoint og rustningen 1t6 Forsvarspoint, og hvis rustningens forsvarsværdi reduceres til 0 eller lavere, er rustningen ødelagt.

Sælsomt blik: Umberhulkens sammensatte blik fra de to par øjne kan skabe en hypnotisk effekt, som forvirrer fjenden. Modstandere i nærkamp med en umberhulk skal enten se bort (og have *ulempe* på deres angreb), eller de skal klare et resistenstjek 8. Fejler tjekket, kan de ikke skelne mellem ven og fjende i 1t6 runder, og de angriber en tilfældig person i deres nærhed.

Appendiks: Skatte

Stilichos bendaggert

Udskåret af en enkelt knogle med rødlige vener, og dekoreret med krummelurer og fortryllede runer, udstyret med et læderhåndtag, er bendaggerten usandsynligt skarp.

A) **Blodigt snit:** Daggerten trækker en blodig rift, som provokerer ofret. Den sårede skal klare et resistens (viljestyrke) 11-tjek for ikke straks at angribe daggertens bruger med deres bedste angreb.

B) **At falde på daggerten:** Kæmpes der defensivt med daggerten, risikerer modstanderen at spidde sig selv på daggerten. Daggert-brugeren har *fordel* på sine angreb. - hvis modstanderen har et *blodigt snit* og gør maksimal skade med en ekstrem succes, kommer modstanderen også til at spidde sig selv på daggerten.

C) Ved ekstrem succes (ren 20'er) kan effekten "**Pulsslag**" vælges. **Pulsslag:** våbnet efterlades i modstanderens sår, og i takt med ofrets hjerteslag, suger daggerten blod til sig. Modstanderen mister 1 sår (eller 5 livspoint) i runden; daggerten kan fjernes ved et tjek mod sværhedsgrad 12.

