

Skønhedens dal



Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2014 af Troels Ken Pedersen

Anvendelse

Skønhedens dal er et alternativt scenarie, der udspiller sig i en dal, der besøges af større mængder af orker og af et par farlige rovdyr. Dalen ligger i den region, som kaldes bjerglandet, nord for marsklandet.

Kommandant Lucinius har kaldt eventyrere sammen til udforskning, fordi en ekspedition er forvundet. Dette er i sig selv ikke usædvanligt eller mere end almindeligt bekymrende, men netop denne ekspedition inkluderede hertugen af Kontovias lærde nevø Eugenius, som havde stablet foretagendet på benene. Ekspeditionen drog afsted for næsten en måned siden, så noget må være gået galt. Lucinius ved at Eugenius var på jagt efter "Skønhedens Dal" i bjergene nord for marsklandet. Dalen skulle kunne findes ved hjælp af pegende statuer i området. Lucinius lover 25 guldstykker per deltager i belønning for solide efterretninger om Eugenius' skæbne, plus plyndringsret hvis man skulle finde værdigenstande der ikke tilhører kejserlige borgere. Der er seks dagsrejser til dalen.

Rammen

Dette er ikke et traditionelt hulesystem, men en lukket dal hvor der ligger en række enkeltstående bygninger, ruiner og huler, man kan udforske. Der er en del fælder og mystiske farer, og så er der to store trusler: Dels er der en stamme af orker, som bruger dalen til manddomsprøver og på et tidspunkt kommer der tyve orker for at gøre netop det. Dels er dalen hjemsted for en hun-uglebjørn, som lige nu er i løbetid, og derfor tiltrækker en han. En uglebjørn er et problem -- to er rædselsvækkende. Desuden rummer dalen usædvanligt nok to muligheder for permanente stat-buffs, som vel er stedets mest værdifulde skat.

Baggrund

I bjergene nord for marsklandet ligger en skjult dal, som rummer kongelige grave og templer fra en forlængst forsvundet civilisation. Selv om den er glemt af mennesker, har dalen stadig de udødeliges bevågenhed, og man kan blive velsignet med styrke og skønhed, hvis man kommer med den rette indstilling og de rette ofre.

Dalen er helliget skønhed, men skønhed kan være mange ting. Dalen udgør derfor en art kort over kønsroller og skønhedsidealer, fra den mest hårdpumpede rockermaskulinitet til den blødeste, rundeste moderlighed. Kombinationer, skift og forandringer er også muligheder ud fra dalens opbygning; her er køn og skønhed mere end bare to kasser. Og det er en god ting, synes de udødelige, stedet er helliget. Og jeg selv. Hvis dalen skal give mening er det vigtigt, at køn, variation og forvandling ikke i sig selv behandles som uhyrligheder -- det nærmeste til dette er orkernes misforståede, indskrænkede manddomskult, der fokuserer på kun et enkelt af dalens mange aspekter.

De statuer og relieffer, man støder på, er skåret i hård, lys sandsten. De er lidt stiliserede og forestiller et folkefærd med smalle øjne, høje kindben, smalle næser og store læber. Lidt sære, men smukke.

Rygter

Hvis nogle af karaktererne har evne til at opsamle rygter, eller bruger mikro-supplementer som giver adgang til rygter, er her nogle stykker. Alternativt kan spillerne forsøge at erhverve sig et rygte, som måske har relevans for ekspeditionen. Det kræver et succesfuldt karisma 12-tjek at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen.

1. Marsklandet er en farlig egn for tiden. Overalt ser rejsende de sælsomme frø-folk, som er i gang med at erobre marsken. (Sandt, ikke direkte relevant)
2. En troldmand drog for mange år siden ud for at finde dalen, og det siges at han kom tilbage som troldkvinde. (Sandt)
3. Eugenius er en drukkenbolt, som har efterladt sig diverse gustne skandaler i den kejserlige hovedstad. (Sandt)

4. Der var mordere på sporet af Eugenius. (Falsk)
5. Dalen er hjemsted for en kult af dødemagere, der ønsker at bringe Dødekongen tilbage. (Falsk)
6. Orkerne i bjergene nord for marsken er mere snu end den slags flest, og laver store buer af bambus. (Sandt)

Belønning

Belønningerne opnås, når dalen forlades.

For hvert "rum" (markeret som sådan i teksten), 75 ep op til i alt 675 ep.

Fælder:

- Orkfælden i voldstemplet #4 (50/100)
- Faldgruben i dronningegraven #10 (50/100)
- Ligpulveret i potenstårnet #12 (100/200)
- Krystalkransen i yndens tempel #13 (50/300)

Mysterier:

- Dronningens forbandede ædelsten #10 (100)
- Skatkammeret i potenstårnet #12 (100)
- Forvandlingernes spejl i aktion #14 (400)

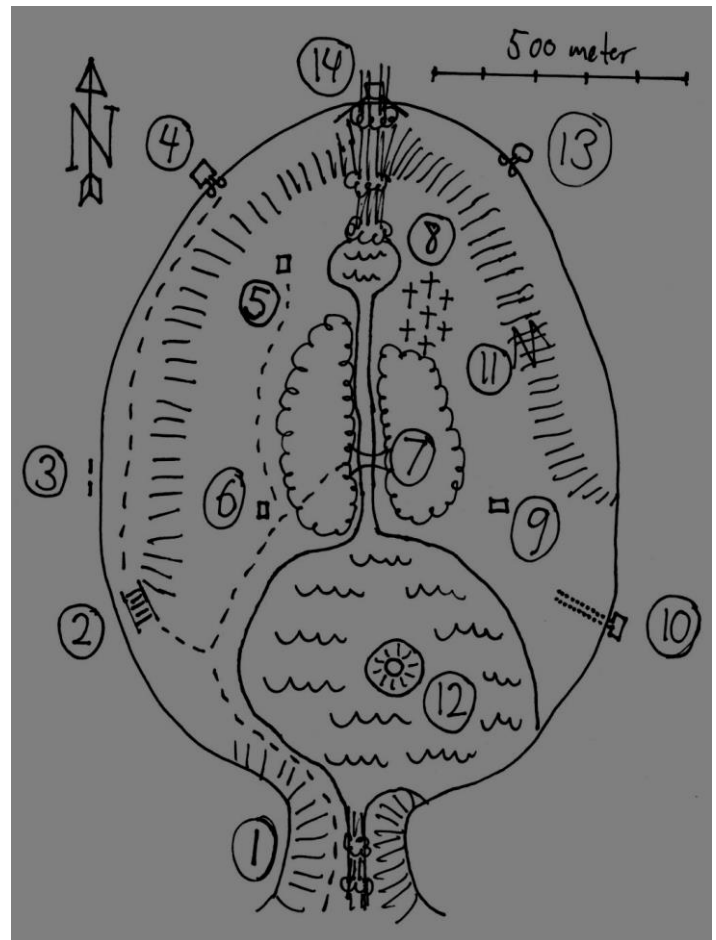
Undere:

- Broen over floden #7 (50)
- Regnbuen over vandfaldet #14 (50)
- Yndens tempel #13 (100)

Dalens opbygning

Dalen er en oval, ca. en kilometer bred og 1300 meter lang. I nordenden falder et vandfald ned i dalen fra bjerg-højderne, og en flod skærer dalen i to. I sydenden af dalen er en sø, og man kommer ind i dalen sydfra gennem den kløft, flodens løb ud af søen har skåret gennem bjergene. Dalens sider er stejle og reelt umulige at bestige, og dalen er omgivet af forrevne, ufremkommelige bjergtinder. Langs dalens kant i nordøst og nordvest er der skråninger op til naturlige terrasser, som løber under bjergsiden. Disse skråninger kan bestiges, men ikke helt nemt: Det kræver behændighedstjek 6 eller styrketjek 9, hvis man bærer ringbrynje eller tungere rustning, og det tager en rum tid, hvis ikke man bruger de stier og trapper, der findes fra gammel tid. Bunden af dalen er nogenlunde frodig og blomstrende, og der er endda lidt skov.

Dalens vestside, hvor man først kommer ind, har maskuline, volds-og-styrke-idealiserende templer og grave, mens østsiden er mere feminin og orienteret mod elegance og finhed.



Hvis man finder et godt sted at gemme sig, er der kun 5% chance i timen for at løbe ind i problemer (35% på en fuld nat), du behøver ikke slå time for time hvis de camperer. Marcherer man frejdigt rundt i det åbne uden camouflagen og generel tavshed, stiger chancen til 10% i timen. Gør man aktivt opmærksom på sig selv med ild og larm, er chancen 60-100%. Problemer vil her hovedsagelig sige uglebjørne. I dagtimerne vil huleørnene kunne finde på at slå til mod isolerede, bløde mål eller klatrere. Er orkerne i dalen, vil de også være i spil. Overalt i dalen vil man en gang imellem kunne høre uglebjørnens hyl.

Skønhedens dal

Tidens gang

Tidens gang er markeret på helt særlig vis i dalen:

Da eventyrerne ser en vældig men slidt statue af en kåbeklædt kvinde med smalle øjne, høje kindben, smal næse og store læber pege mod en åbning i bjergene, er det midt på eftermiddagen. Vejret er gråt og tåget. Når de når gennem kløften og ind i dalen, er det to timer før solnedgang. Ca. tre timer efter solnedgang kommer orkernes fakkeltog ind i dalen. Ved dag gry (fem timer efter) kommer han-uglebjørnen ind i dalen.

Lokationer

#1: Indgangen til dalen

Indgangen til dalen er gennem en kløft, hvor der løber en brusende flod. Alt er vådt og glat af gusen. Langs østbredden løber en ujævn sti, som for længe siden har været en vej. Den er dog mange steder skredet ud, og man må klatre. Prøver man på at skynde sig under disse forhold, kommer man til skade hvis man ikke klarer beh 6+ (ikke nødvendigt hvis man er omhyggelig).

Når de først kommer ind i dalen, bølger disen. De kan se ud over søen, floden løber fra. Østpå løber stien langs søens bred, mens søen vest for floden går direkte op til en stejl klippevæg. Over søens vande kan de ane en klippeø eller halvø, hvorfra der rejser sig et sært, hvidt tårn (#12). Det er rundt, af klippe men det ser ud som om det har træ-årer, og toppen er en rund, glat kupel.

Man kan i det fjerne høre en sær og grufuld hyl og tuden (den brunstige uglebjørn).

#2: Mandstrappen

En monumental trappe fører op ad skrænten til et plateau, der løber langs den vestlige dalside. Trinene er store og der står statuer af krigere og nøgne, ret buff mænd langs trappen. Der er skåret grov graffiti ind i dem, de er plettet af mørkebrun maling og der er sat reb med knogler og stumper og strimler af pels på dem, meget uskønt. Int 8+ kan afsløre, at det er ork-værk. Her kan man bestige plateauet uden besvær.

#3: Huleørnenes vinduer (rum)

Ca. 20 meter oppe ad den stejle, glatte klippevæg er der to vinduer, lidt over en meter i diameter og med fem meter imellem. Det er en klippegrav, og der er ingen andre indgange, men det ligner vinduer. En stærk person kan lige akkurat kyle et reb med en entrehage op (kræver 13+ i styrke og et par forsøg). Det vil dog forstyrre beboerne, **to huleørne med tre unger**. Om natten vil de være hjemme, om dagen vil de hurtigt spotte forsøg på at invadere deres rede. De vil kæmpe bravt mod indtrængende og kan ikke lokkes eller trues bort, for de forsvare deres unger. Inde bagved er der

et udhugget rum, ca. 9x9 meter, med to de to ovennævnte åbninger i østvæggen. Der er en rede af grene, knogler og kapper, og en del rester af mennesker og dyr. I reden er der tre store, ganske forsvarsløse unger. Mellem ragelsen kan man finde i alt 17 sølvstykker, hvis man tager sig tid til at gennemrode.



#4: Voldens huletempel (rum)

Der er en portåbning i klippesiden, ca. tre meter bred og fire høj. På hver side står en næsten fem meter høj stenstatue op ad væggen. Til venstre en skægget, firskåren mand i skælbrynje, med en enorm kølle, til højre en kvinde i kyrads, med rundt skjold og et spyd. De er også blevet "dekoreret" af orkerne.

Dette er orkernes kultsted i dalen. Når de kommer til dalen, søger de hertil og udfører højlydte ritualer indtil kort før dag gry. Er de her, så tilpas efter behov. Den nedenstående beskrivelse antager at de ikke er her.

Fra portåbningen fører en seks meter lang gang ind i klippen før den ender i en høj barrikade af grene, rafter, torneranker og reb. Igennem barrikaden kan man ane et stort, mørkt rum med en stram lugt, en del ragelse og sære ting hængende under loftet seks meter oppe. Rydder man barrikaden *uden* at holde fast i et bestemt reb (kræver *omgå fælder* evnen og et intelligens 6+-tjek) udløser man fælden: En stor, spids træstamme i to reb kommer svingende ned fra loftet og hamrer gennem barrikaden. Et oplagt offer skal klare ret resistens (behændighed) tjek mod 14 eller blive spiddet og slynget bagud, og tage 2t6+6 i skade. (Er orkerne her, kan de aktivt bruge det som forsvar.)

Inde bagved er salen ni meter bred og femten dyb, med seks meter til loftet. Der ligger store bunker af ødelagte våben og der hænger hoveder af alle mulige væsener, mest humanoider, i klaser på væggene. Bag dem kan man se relieffer af bevæbnede og ubevæbnede kampe, samt løb og stridsvogne. De friskeste hoveder er af tre frøfolk, som lugter vederstyggeligt. Der er hoveder af mennesker og dværge, men ingen friskere end et par måneder.



Ud over en tønne virkelig fæl ork-brændevin er der ingen nævneværdige værdier. Er man virkelig insisterende, kan man score noget reb.

#5: Kongegraven (Rum)

En rektangulær stenbygning, af store klippeblokke, ca. 15x20 meter. Relief-fer på ydersiden viser en høj mand med fuldskæg, som vinder væddeløb, fører an i slag, sidder på en trone og den slags. Der er en dør på sydøst-siden, groft lavet af træ og meget nyere end resten af bygningen. Der står fem stager med kranier på uden for bygningen.

Inden i bygningen er et rum, 9x12 meter, med en monumental sarkofag. Der står tre statuer, en ung kvinde, en ung mand og en mandlig kriger, alle sammen klodset op med bjælker og reb og "dekoreret" af orker. De stammer ikke oprindeligt herfra. Der ligger også et par dynger af dyreskeletter. Alt dette er orkernes forsøg på at vise den døde konge respekt for at formilde hans vrede over at de har plyndret hans grav. Og det har sådan set virket. I sarkofagen ligger et stort mandsskelet med et tæret bronzesværd. Der er ingen nævneværdige fælder eller farer.

#6 Faderskabets tempel (rum)

Dvs. det er sgu lidt svært at se, for der er ikke meget over en meters højde tilbage, men det VAR faderskabets tempel. Nu er der mure tilbage, ca. 10x10 meter, med en indgang på vestsiden. Der er noget buskads tilbage inden i, og et par døde, væltede træer. Der er også de sønderlemmede, rådnende lig af to mennesker. De har været døde i små tre uger. Deres læderkyrads er flået op og ildelugtende. Roder man lidt rundt, kan man finde et kortsværd, en kølle, en daggert, et spyd og et træskjold, som er brugbare. Visdom tjek 15+ finder desuden en *helbredende drik* med én dose.

De var Maja og Gerhard, eventyrere som var hyret af Eugenius. De prøvede at gemme sig fra uglebjørnen her -- det gik ikke.

#7: Mulighedernes bro

Her har engang været en stenbro over floden, flad og støttet med støttepiller. Den er for længst styrtet sammen. I stedet er der en reb-bro af orkhåndværk, hængt op på fire forunderlige træer. Det er store egetræer med sært snoede stammer. Nærmere eftersyn afslører at stammerne ligner to menneskeskikkelser låst i omfavelse. Træerne på vestbredden er en mand og en kvinde, og to skikkelser, som ikke lige er til at identificere. Træerne på østbredden er henholdsvis to kvinder og to mænd. Det er et sært og forunderligt syn, som er 50 eventyrpoints værd.

Prøver man uden broens hjælp på at komme over floden kræver det styrke 4+ tjek, eller 8+ for folk med metal-skjold eller ringbrynje, eller tungere udstyr, for at undgå 1t6 skade.

#8: Gravpladsen

Rundt i buskadsen er der dusinvis af gravsten med smukke, geometriske mønstre, lidt vejrbidte. Der er noget gravgods i nogle af gravene, men det vil kræve fjollede mængder af tid og anstrengelse at plyndre dem.

#9: Moderskabets tempel (rum)

En solid stenbygning på ca. 10x10 meter, hvor taget dog er udskiftet med en dyng af træer og grene. Der er en ram lugt af rovdyr. Murene er smykkede med relieffer af yppigt gravide kvinder og horder af små børn. Ansigtene er de samme som andetsteds i dalen, med smalle øjne, høje kindben, smalle næser og store læber, lidt stiliserede.

Her bor dalens ukronede dronning, **uglebjørnen**. Der er 50% chance for at hun er hjemme, og så sover hun formentlig. Ellers kan man høre hende hyle i det fjerne.

Der er en rede af grene og ragelse inde i hulen. Det kræver et behændighed 16+ tjek (husk +4 for evnen *listig*, hvis det er relevant) at være stille nok inde i reden til ikke at vække uglebjørnen, hvis hun er der.

I reden er der nogenlunde friske menneskekogler, en komplet smadret ringbrynje (værdiløs) og en *styrkedrik*. Knoglerne tilhørte lykkeridderen Stylianus, fra Eugenius' ekspedition. Han døde uden for dronningegraven og blev slæbt herhen, hvor uglebjørnen fortærede ham.

#10 Dronningens grav (rum)

En mere end 150 meter lang allé af fire meter høje, én meter tykke søjler leder hen til en fornem husgavl, der stikker en lille meter ud af den stejle klippevæg. I gavlen er en portåbning, to en halv meter bred og tre høj. Kun enkelte søjler er væltede, skønt de tydeligvis er ældgamle. Brolægningen mellem søjlerne er knækket og bulet af græsset. Ca. midtvejs gennem alléen ligger der en ganske ny og intakt hellebard (som tilhørte Stylianus).

Når selskabet når frem til åbningen: *Portåbningen er ca. fire meter dyb, og munder ud i en sal som er 12 meter bred og 12 dyb, med højt og hvælvet loft. Rummet domineres af en monumental sarkofag mod bagvæggen, med en stateligt klædt kvinde på låget. Den er flankeret af to kåbeklædte skikkelser, som skjuler ansigtet i hænderne.*



Fælde: Lige inden for indgangen er der en fælde, en faldgrube som kontrolleres af et modvægtsystem. Hvis en fuldvoksen eller rustningsklædt person, eller to lette, træder på fælden, lyder der et klik og lemmen åbner sig. Derefter lukker den langsomt igen henover det næste minuts tid, med en skrabende lyd. Gruben er tre meter bred, syv meter dyb, og på bunden er der syv store bronzepigge, hvorpå der hænges et lig (Seren, helligkvinde for Ceres, fra Eugenius' ekspedition) med et spyd, et metalskjold og et læderkyrads forrådneth til ubrugelighed, samt en pung med 8 guldstykker og 17 sølvstykker. Man kan finde fælden med et intelligens 15+ tjek (+4 for dirke låse og omgå fælder, arkitekt el. lign.), og den er ikke svær at træde uden om, når man kender til den. Går man i den, kræver det et resistens (undvige) 13+ tjek for at undgå at falde i og tage 4t6 i skade, og den er ret svær at komme ud af uden hjælp. Fælden giver 50/100 points at op-
leve.

Bag sarkofagen ligger det rådende lig af en mand i fosterstilling under en fin rød kappe med guldtråd. Han knuger tre tomme brændevinskrucker, og har et kortsværd og en pung med 37 guldstykker på sig. Det er Eugenius, som døde her fordi han af frygt for uglebjørnen ikke turde forlade graven.

Sarkofagen er stor og mægtig. At løfte låget kræver flere mand, eller en stærk person, gerne med evnen *vælte og nedbryde*. Men vil de ind, kommer de også det. I sarkofagen ligger et skelet i resterne af en silkerobe. På brystet holder dronningen en ædelsten, som lyser med et blegblåt skær. Den er mindst hundrede guldstykker værd! Den er også forbandet. Den som bærer den har *ulempe* på alle resistens-tjeks. Når man giver den videre, skal man tage et karisma-resistens-tjek (husk, med *ulempe*) mod sværhed 16. Klarer man ikke det, har man *ulempe* på resistens-tjeks indtil man har *fejlet* et. Ædelstenen er et mysterium, som det giver 100 points at opleve.

De to kåbeklædte statuer står begge på sokler, der kan drejes. Vender man dem samtidigt bort fra indgangen, lyder der en tung skuren, da en stor stenblok glider ned og blokerer indgangen.

#11: Det kropslige virvars sti

Her fører en sti i nålesving op ad skrånningen til det østlige plateau. I klippen er udhugget relieffer af kvindelige legemsdele uden nogen tydelig sammenhæng i hele kroppe. Det er et lidt foruroligende syn.

#12: Potenstårnet (rum)

Ude i søen, på en lille klippeø, ligger der et tårn. Det er hvidt, omtrent otte meter bredt og tredive meter højt. Tårnets ydervægge af sten er uden vinduer og har mønstre, der minder om træ-årer i ekstrem overstørrelse. Der vokser slyngplanter et stykke op ad ydermuren. Toppen er dækket af en glat, hvid kuppel. Der er en lille døråbning i nordsiden, som

leder ind til en simpel, solid vindeltrappe i tårnets kerne, som fører op til kammeret under kuplen.

Først skal man dog derover! Der er hele vejen rundt 200 meter ind til bredden af søen, og vandet er iskoldt bjergvand. Man kan bygge en tømmerflåde i skoven, men har man ikke allerede håndteret uglebjørnen, vil dette næsten sikkert tiltrække hende. Vil man svømme over til øen med tårnet, kræver dette først et resistens (stamina)-tjek mod sværhed 8 for at udholde kulden. Fejler dette, har man *ulempe* på alle tjeks, indtil man er blevet gennemvarmt, hvilket vil kræve et stort bål eller varmere venner under tykke tæpper. Dernæst kræver det et styrke-tjek. Sværheden er 4, hvis man er tæt på afklædt, 8 hvis man er let udrustet (intet tungere end læderkyrads, træskjold og enhåndsvåben) og 12, hvis man har metalskjold, ringbrynjer eller tungere rustning, eller tohåndsvåben. Andre kan tage et tjek for at komme druknende til undsætning.

I tårnets top er et skatkammer, rundt og seks meter i diameter. Om dagen er det svagt oplyst fordi lyset skinner svagt gennem stenkuplen, om natten er den oplyst af en *månemønt*, der ligger på et stenbord. Der ligger et væld af skatte på stenbordene i rummet. Et relief viser en lille tegneserie: En mand i lændeklæde kommer med en gave i første panel, lægger den ærbødigt på et bord i andet panel, og i tredje panel spænder han svulmende overarmsmuskler.

På bordene ligger der 155 guldstykker, 250 sølvstykker, tre ædelsten til hver 20 guldstykker, et langsværd, to små flasker med drikke (en *styrkedrik* og en *helbredende drik* med to doser, men der er ingen etiketter), den føromtalt månemønt som om dagen bare fremstår som endnu en sølv mønt, samt et skrin. Skrinet er en *fælde*. Det har ingen bund. Åbner man det eller løfter man det, udløses en sky af *ligpulver*, som fylder skatkammeret. Det kræver Dirke låse og omgå fælder evnen at gøre det sikkert, og et behændighedstjek med sværhed 10. Udsættes man for ligpulver, kræver det et udholdenhedsbaseret resistenstjek mod en sværhed på 6. Fejler det, dør man øjeblikkeligt, og kommer tre runder senere til "live" som en morderisk genganger under spilleders kontrol. Demonteres skrinet, kan man tage ligpulveret med.

Hvis alle skattene får lov at ligge, og man lægger en værdig gave (værdig vil sige en værdi på niveau gange fem guldstykker eller mere), får man af stedets hellighed et +1 bonus til styrke, der varer lige så længe, som éns gave ligger uforstyrret her.

Genganger: Forsvar 12, tærskel 6, sår 3, resistens 14, morale 19, angreb 2 kløer +2, skade 1t6.

Ligpulverskrinet er en fælde, som er 100/200 points værd.

Skatkammerets styrkende virkning er et mysterie, som er 100 points værd.

#13: Yndens tempel (rum)

Uden for portåbningen in klippevæggen står to fem meter høje statuer. De er begge delikate og smukke at se til, i elegante, folderige rober. Statuen til venstre forestiller en mand eller androgyn person, statuen til højre en kvinde. Selve portåbningen er tre meter bred og fire høj. Til højre for kvindestatuen ligger en bunke rafter og gammelt tovværk. Efter tre meter åbner rummet op i en rund sal som er ti meter i diameter. Væggene er dækket af store relieffer af betagende skønhed, som forestiller mennesker i naturlig størrelse. De er alle smukke, mere frie i deres bevægelser end de lidt stive statuer i resten af dalen. De er enten i smukke rober, let påklædte eller nøgne. Der er mænd, kvinder, folk hvor det ikke lige er til at se, og en enkelt klart tvekønnet. På reliefferne spiser de, spiller musik eller danser. Nogle af dansene ser ret tætte og lidenskabelige ud.

Alt er fantastisk oplyst, for fra loftet hænger noget i retning af en lysekrone, en metalkrans med otte krystaller i, som opfanger og forstærker det lys, de selv er kommet ind med. I krystalkransens skær er reliefferne et under at beskue.

Krystallerne ser værdifulde ud, og hvis de kan finde ud af at komme op til de fire meters højde, de hænger i, kan de godt tage dem. Krystallerne er dog vogtede af en forbandelse: Hvis nogen fjerner krystaller fra deres plads, skal de en stund senere (når de er kommet ned, og netop som krystallerne mister deres skær og bliver grå) tage et karismabaseret resistens-tjek mod en sværhed på 15 eller blive forvandlet til grove, grimme statuer af grå lavasten (sammen med alt udstyr, som ikke er permanent magisk). Det kan kureres ved at sætte krystallerne tilbage på deres rette plads (eller med magi, hvis de skulle være så heldige at kunne det). Uden deres skær og magi, som er afhængigt af stedet, er de otte krystaller i alt 40 guldstykker værd.

I krystalkransens skær er yndens tempel et under, som er 100 points værd.

Krystalkransen er en fælde, som er 50/300 points værd.

#14: Forvandlingens sal, bag vandfaldet (rum)

Bag vandfaldet skjuler sig dalens dybeste mysterie. Vandet styrter ned fra højderne, rammer klipperne og fosser ned i en lille sø, før floden glider ind i skoven. Over vandfaldet hænger altid en tåge af vanddråber, og næsten ethvert lys skaber regnbuer i denne tåge, som er forunderlige at se. Kommer man gående af et af plateauerne, vil man se en

smal, glat, slidt sti hugget ind i klippen føre ind under vandfaldet. Det er også klart at man vil blive ramt af det faldende vand, hvis man bruger stien. Det kræver et behændighedstjek mod en sværhed på 6 ikke at falde, hvis man går på stien. Hvis de er smarte og bruger reb til at sikre sig, resulterer fejlede tjeks kun i tab af udstyr og værdighed, og 1t6 skade. Er de ikke smarte, betyder fejlede tjeks en tur i fossen og 4t10 skade, samt et udholdenheds-resistens-tjek mod sværhed 10 for ikke at miste bevidstheden og drukne.

Bag vandfaldet er en naturlig drypstenshule, hjulpet på vej af kyndige hænder, ca. 9 meter bred og 14 meter dyb. Sydvæggen er slet og ret vandfaldet, og man kan se at der går stier ud i begge sider.

Spejlet

Midt i nordvæggen er en oval stenramme som ser naturligt groet ud, ca. 2½ meter høj og 1½ meter bred. Luften i rammen virker som et mørkt, flimrende, uklart spejl. Rører man ved spejlet, suger det blod og kraft for fem livspoints ud af én, og så aktiveres spejlets forunderlige kraft.

- Først lyser spejlet op, og den som rørte spejlet står klart spejlet, mens alle andre er som skygger at se i spejlet.
- Spørg spilleren, **hvordan ser du ud i spejlet?** En beskrivelse af karakterens udseende, slet og ret.
- Hvordan ville du **ønske**, at andre så dig? *De andre kan se dette i spejlet.*
- Hvordan **frygter** du, at andre ser dig? Bor lidt, hvis svaret er for tandløst. *De andre kan se dette i spejlet.*
- Hvis dit ydre reflekterede dit **sande, indre selv**, hvordan ville du så se ud? Her er vide grænser. Mand, kvinde, androgyn, lys, mørk, tyk, tynd etc.

Klarer personen et visdomstjek 6, bliver den indre sandhed ydre, permanent, og personen vil fremover hvile meget mere i sig selv. Karisma stiger varigt med 2 points. Fejles tjekket, sker ingen forvandling, men personen får sit hjerte knust. 2t10 skade og *ulempe* indtil hvile.

Når en person har været turen igennem, forsvinder spejlet i et glimt, og skal bruge en måneds tid til at lade op til næste gang. Forvandlingernes spejl er et mysterie, som er 400 points værd.

Trusler

Her er tre trusler, man kan blive udsat for på de fleste steder i dalen.

Uglebjørne

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 sværhed 14

Dalens ukronede dronning er en uglebjørn, som har bygget rede i **moderskabstemplet**, #9. Hun er for tiden i brunst, og går omkring og huler sin længsel ud. Hun er ikke mindre aggressiv end hun plejer. Værre endnu, næste morgen følger en han-uglebjørn hendes spor og vandrer ind i dalen sydfra på jagt efter kærlighed.

De er morderiske dødsmaskiner, men som sådan mere interesserede i hinanden og i mad end i mennesker. Det er ikke umuligt at undslippe dem, for en stund i alt fald.

Huleørne

De bor i klippe-graven i #3, og i dagtimerne svæver de højt i luften på udkig efter bytte. De angriber ikke en samlet, vagtsom gruppe, men en enkelt efternøler i en sårbar position kan komme under angreb. Forsøg på at invadere deres rede vil gøre dem selvmorderisk modige. Der er to; de er et ynglende par.

- Forsvar 13; Tæskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 11 (20 under forsvar af rede); Angreb næb&klør +4; Skade 2t4.

Styrtdyk: Hvis de kan styrtdykke mod et offer, har de *fordel* og gør 3t4 i skade.

Sårbare klatrende: Rammer de folk, som hænger midt i klatring, skal disse slå resistens-tjek (styrke) mod sværhed 12 for ikke at falde.

Orker

Områdets orker er lidt mere snu end orker er flest. I særdeleshed når de anføres af deres heks, hvis forbandelser de frygter, og som er særdeles kløgtig. Orkerne kommer til dalen for at udføre manddomsprøver i **voldens huletempel**, #4. De holder uglebjørnen fra livet med masser af fakler, trommer og skrig og skrål. De er virkelig ikke glade for at møde fremmede i den hellige dal, og vil meget gerne se Vore Helte døde. Virker Vore Helte dog velbevæbnede og velorganiserede, vil de foretrække at kæmpe under fordelagtige vilkår, for eksempel i mørke hvor de kan bruge deres mørkesyn, i en situation hvor deres bueskytter kan skyde fra dækning og Vore Helte ikke nemt nå frem, eller hvis Vore Helte er sårede eller på anden vis svækkede. Virker Vore Helte stærke, kan orkerne overtale til manddomsprøver såsom druk-konkurrencer eller lignende for at etablere våbenhvile, hvis Vore Helte har succes med Parlay.

Der er 10 standard-orker, 6 bueskytter (de er ork-kvinder), 3 veteraner og deres heks.

Almindelige orker (10): Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Spyd +2; Skade: 1t6.

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

Ork-bueskytter (6): Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Håndøke +2, Bambus-langbue +4; Skade: 1t6. *Amokløb* -- orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb. *Snigskytter* -- ork-bueskytter får *fordel* på deres skud, hvis de skyder på mål, der ikke kan se dem.

Bambusbuerne holder ikke ret længe, og er ingen penge værd.

Ork-veteraner (3): Forsvar 13; Tærskel 7; Sår 3; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Økse +3; Skade: 1t8+1. *Amokløb* -- orker kan storme ind i kamp. De får *fordel* på deres angreb, hvis de laver stormløb.

Ork-heks (1): Forsvar 11; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Kniv +1; Skade: 1t4.

Ud over lidt færdigheder med gift og førstehjælp har ork-heksen egentligt ingen specielle evner, men trusler om forbandelser får de andre orker til at adlyde hende i høvdingens fravær (han er ikke her). Hendes klart farligste kvalitet er at hun er snu, udspekuleret og lumsk.