

Den sorte brud fra Sukkenes kløft



Et Hinterlandet eventyr til Viking-Con 2017 af Morten Greis.

Foromtale

Alle ved, at krydse floden Klippeskyl, som fosser klar og kold fra bjergene, er at opgive livet. Ikke kun er strømmen kraftig og klipperne skarpe, men landet på den anden side af floden er forbandet. Ingen vender levende derfra.

Ikke desto mindre er Fru Tbli-Yan af Huset Den grå bjørn stålsat på at hyre opdagelsesrejsende til at krydse floden og finde hendes søn, som forsvandt i området. Hun vil betale rundhåndet for at modige folk bringer hendes søn hjem. De tre første selskaber er allerede draget af sted. Ingen er vendt hjem endnu. Nu er folk begyndt at afvise hendes tilbud og skamfuldt kigge bort, når hun trygler dem om at redde hendes søn.

Velkommen!

Dette er historien om en besynderlig ruin fanget lidt uden for tid på randen til vanviddet, og det er et sted som trækker rejsende til, men som de har vanskeligt ved at forlade igen. Eventyrerne hyres til at besøge dette sted for at undsætte en af paladsets gæster ruinen er resterne af et palads, og dets gæster er fanger på stedet. Det er et skævt og anderledes Hinterlandet eventyr, hvor eventyrerne konfronteres med særlinge, og hvor de risikerer at blive en del af stedets beboere.

Eventyret Den sorte brud fra Sukkenes kløft lader spillerne udforske en ruin, der ikke helt giver mening, og som eksisterer på vanviddets rand, et sted, som også kaldes Sukkenes kløft, og her har et magtfuld væsen hjemme, Den sorte brud, som altid søger nye folk at fylde sit hof op med.

Baggrund

Historien begynder i teltlejren ved Den ensomme fæstning på randen til ødemarken. Dette er Kejserrigets udkant mod vest. Her er en stor ødemark, hjemsted for ældgamle ruiner efter et glemt folk, og herude har fra tid til anden vågnet trusler mod Kejserriget, som modige folk er draget ud for at udforske og undersøge. I disse dage er der fredeligt. Der er ingen Dødekonge, der er ingen Drage eller Vinterheks, som truer med at føre hære mod Kejserriget, brænde alt til aske eller skabe en evig vinter. Der udgår derfor færre officielle missioner fra Fæstningen, hvor kommandant Lucinius traditionelt hyrer folk til at udforske og kortlægge ødemarken og standse trusler mod Kejserriget.

Oprindeligt var der på grænsen til ødemarken blot Den ensomme fæstning, som markerede Kejserrigets vestligste grænse, men da truslerne i det tomme land vågnede, flokkedes helte, skattejægere og eventyrere til fæstningen for at gå på eventyr. Omkring fæstningen voksede en teltlejr frem. En markedsplads voksede frem, værksteder, der kan levere våben og rustninger til eventyrerne, og handelsfolk, der kan afhænde eventyrernes skatte fundet i ødemarkens ruiner. Øltelte og vinstuer dukkede op, klar til at underholde folk, mens de venter på næste mission.

Det er her, vore helte befinder sig, mens de fordriver tiden ventende på muligheder for at komme af sted på eventyr.

Eventyrets forløb

Eventyret begynder på Viddets Vinstue, hvor vore eventyrere enten kender hinanden fra tidligere missioner eller er faldet i snak, fordi de ikke har andet at tage sig til. Mens de fordriver tiden, kontaktes de af en adelsfrue fra den nærliggende by, Kolonia, som søger brave folk til at undsætte hendes søn. Det er ikke de første folk, hun har sendt af sted, og karaktererne oplever, hvordan andre prøver at undgå hendes anmodning. Forhåbentlig holder dette ikke vore eventyrere tilbage.

Efter mødet med adelsfruen går færdens ud i ødemarken, hvor eventyrerne snart når frem til Vanviddets rand eller Sukkenes kløft, og her udforsker de ruinen, mens de forsøger at finde adelsfruens søn og derefter at finde vej ud derfra igen. Hvis ikke ender adelsfruen med at måtte søge nye eventyrere til at få hendes søn befriet.

Hverdag i teltlejren

Begynd spillet med at oprids baggrundshistorien for spillerne. Hvis nogen har været med i tidligere Hinterlandet eventyr, kender de allerede til noget af historien, og måske har de været involveret i nogle af de nævnte historier.

I har opholdt jer i teltlejren gennem flere dage, og der har ikke været noget at lave. Ingen missioner udgår fra fæstningen, ingen rige købmænd finansierer ekspeditioner, ingen karavaner mangler vagter. Der er ikke noget at foretage sig. I har tilbragt de sidste par dage på Viddets Vinstue, hvor vinen er billig, og hvor det vrir med rygter om skatte og muligheder for eventyr.

- Lad spillerne præsentere deres karakterer for hinanden. Kender de hinanden fra tidligere, eller de mødtes på Viddets Vinstue?

Bedst som I sidder der, mærker I stemningen i vinstuen ændre sig pludseligt. Folk forstummer, de begynder at stirre ned i deres vinglas eller mod fjerne hjørner for ikke at vække opmærksomhed. I ser en gammel mand med viltet hår gestikulere til jer og foreslår, at I gør det samme. I bemærker desuden, at det hende ved døren er en skikkelse trådt ind. Hendes ryg er rank, hun er fornemt klædt i sorte klæde, og hendes ansigt er blegt. Bag hende står tre tjenere. I hører nogen hviske "Det er Fru Tbli-Yan. Hun er Huset Den grå bjørn, og hun søger folk til en selvmordsmission. Pas På I ikke får øjekontakt med hende."

Det er op til spillerne, hvad de gør herfra. Adelsfruen bevæger sig rundt i vinstuen med sine tre tjenere i hælene. Et stykke inde præsenterer hun sig og fortæller, at hun søger modige folk til at undsætte hendes søn, som er forsvundet i ødemarken, og hun vil betale rundhåndet for modige folks hjælp – og en i vinstuen hvisker advarende, at hun allerede har sendt tre ekspeditioner ud i ødemarken, og ingen er vendt levende hjem. Hvis eventyrerne ikke reagerer, går adelsfruen derfra med de anklagende ord 'Vil ingen hjælpe en uheldig moder', og hvis spillerne stadig ikke reagerer, så er der ikke mere spil i aften medmindre, du har et andet eventyr klar.

Hvis spillerne reagerer, går der et lettelsens suk gennem vinstuen, mens fru Tbli-Yan lyser op. Hun takker eventyrerne for deres interesse, og hendes tjenere bestiller og skænker vin, mens hun forklarer sagen: Min søn, Yarrus-Yan, forsvandt ude i ødemarken for tre uger siden. Han skulle have været på blot en kort ekspedition til vismanden Baltos tårn, men han er ikke vendt hjem. Jeg har sendt tre ekspeditioner af sted for at finde ham, men ingen er vendt tilbage. Jeg har brug for at I finder ham og hjembringer ham i live, og hvis han ikke er i live, så i det mindste hans legeme, så vi kan tage afsked med ham.

- Tbli-Yan tilbyder 10 guld til hele gruppen for at påtage sig ekspeditionen. Yderligere 20 guld pr eventyrer, hvis de vender hjem med ham levende, og 10 guld, hvis de hjembringer hans legeme.
- Yarrus-Yan forsvandt på vejen til vismanden Baltos tårn. Tårnet ligger oppe i bjergene hinsides sletten, som ligger på den anden side af floden Vaadskyl.

Antageligvis vil eventyrerne gøre de sidste forberedelser – købe forsyninger etc. – og derefter drage af sted. Imens de gør klar til afgang, hører de flere steder rygter og løs snak i teltlejren:

- Tbli-Yan har fundet nye tåber til at drage ud på en selvmordsmission i ødemarken. Ve de stakler, der har taget chancen.
- Det siges, at Yarrus-Yan forsvandt i område, som kaldes Sukkenes kløft. Det bærer navnet, fordi bjergene græder over at splittes fra hinanden. Kløften er fyldt med kraftige vinde, som kan trække nysgerrige rejsende i afgrunden, hvis de ikke er varsomme.
- Sletten efter floden Vaadskyl har ikke noget navn, fordi den er forbandet, og enhver der nævner slettens navn rammes af forbandelsen.
- Mange rejsende, som har krydset Vaadskyl fortæller, at landet på den anden side er fyldt med farer. Ikke almindelige farer som vilde dyr og røvere, men af sære ting, der æder folks navne, og efterlader den til at dø af sult og tørst i ødemarken.

Rejsen gennem vildmarken

Hvis rejsen går over land, vil det tage fem dage at nå frem til floden. I kan bruge de almindelige rejseregler i regelbogen for de første fem dage. Alternativt kan du beskrive færdens som først går gennem den dybe skov, indtil færdens fører op mod bjergene, og i et goldt klippelandskab, hvor tågen driver dovent over jorden, står selskabet over for floden Vaadskyl, som bruser af sted med voldsom kraft.

- Skoven er tæt og dyb. Overalt kan man høre dyreliv fra summende insekter til syngende fugle, smådyr pusler i krattet, og mange steder kan man se buske, der bærer sommerens første bær. Af nye stier, som andre eventyrere har trådt, vandrers selskabet gennem skoven i to dage. Bortset fra nogle hjorte møder de ikke nogen større dyr.
- Efter omtrent to dage begynder landskabet at stige. Store mosklædte klippefremspring løfter sig af jorden, og skoven tynder mere og mere ud. I stedet er der spredt buskads og klippegrund, og horisonten har forvandlet sig til grå og brune bjerge. Smalle stier, som sjældent bliver betrådt, fører op mellem tinderne til smalle bjergpas. Kolde vinde fejer gennem landskabet, og bortset fra skingre skrig fra rovfugle og flygtige glimt af bjerggeder er her ikke noget liv. Sådan er de næste to dage på rejsen.
- Oppe mellem bjergene er resterne af glemte stier, som ingen har brugt længe, som fører selskabet over store golde sletter, hvor den sparsomme vækst er bladløse tornekrat, og ildelugtende dis glider med vinden over klipperne. Sletterne er omkranset af lave bjerge, og bjergpas forbinder sletterne. De eneste 'beboere' synes at være klippeblokke, som måske er blevet efterladt af et glemt folk. Efter en dags tid står selskabet over for den brusende flod Vaadskyl.

Fremme ved Vaadskyl kan selskabet nemt udpege et vadested, hvor også andre har krydset floden. Vaadskyl er en drabelig udfordring at krydse. Floden er på den smalleste strækning stadig 25 meter bred, og det iskolde vand fosser brusende af sted over en ujævn stenbund, som her og der brydes af klippefremspring. Her splintres vandet i skyer af fin dis og tunge dråber, og strømhvirler danser sig i vandet.

- **At krydse Vaadskyl:** Selskabet kan enten forsøge at krydse, hvor floden synes smallest og måske kan fungere som vadested, eller selskabet kan se sig om, efter en 'naturlig' bro i form af store klippefremspring, man kan springe på.
- **'Vadestedet:** Vandet er blot en halv meter dybt, men der er en voldsom kraft på vandet og taber man balancen, bliver man revet med vandet ned af floden. Det kræver et udholdenhedstjek 6 at holde balancen; fejler det, gribes man af strømmen og først af sted over skarpe klippeblokke for 2t6 skade og et stykke ikke-magisk udstyr går tabt.

- **'Klippeblokke':** Vandet er mindst en meter dyb, og der er lumske strømhvirvler ved klippeblokkene, men da man kan springe hele vejen, er det uden betydning. Det kræver behændighedstjek 5 at passere sikkert; hvis det fejler, taber man balancen, falder i vandet og tager 3t6 skade, mens man rives af sted i vandet.

Hinsides Vaadskyl fortsætte klippelandskabet for en kort stund, indtil det breder sig ud til en kæmpemæssig slette omgivet af høje bjerge. Himlen er mørk ude mod slettens ene side. Det er ikke mørke skyer, men et ubestemmeligt mørke, som slører himlen. Ude ved mørket er en enorm kløft, hvis ender ikke er til at se.

Sukkenes kløft på Vanviddets rand

Den sorte bruds palads er gledet ud af tid, og paladset svæver nu på vanviddets rand. Galskab siver ind i paladset og opløser orden, normalitet og fornuft. Det påvirker beboerne, og det påvirker paladsets geografi. Bygningen er som beboerne blevet drevet til vanvid.

For eventyrerne bliver udfordringen at finde ud af, hvordan man finder rundt i paladset, finde den forsvundne Yarrus-Yan af Huset den grå bjørn, og undslippe Sukkenes kløft.

Sukkenes kløft set udefra

Omkranset af høje bjerge på tre sider, og med den brusende flod Vaadskyl bag dem, står eventyrerne på en åben slette. Den er gold, ingen planter eller dyreliv, ingen lyde ud over vindens kald, blot skarpe klipper, som stikker frem af hårde jord. Forude er himlen mørk, men der er hverken måner eller stjerner, blot et besynderligt mørke, som fylder himlen. Den mørke himmel strækker sig fra en dyb kløft, som løber på tværs af hele sletten. Kløften er en enorm sprække i jorden, hvis dyb ikke er til at ane, og den modsatte side af kløften – som er måske 200 meter bred er det tætte mørke.

Fra dybt nede i kløften kan man høre klagende lyde, dybe suk, gråd og jammer, som den kolde vind fra dybet fører op til slettens flade, og når man krydser sletten fra Vaadskyl til kløften, bliver de klagende stemmer og ynkelige suk stadig tydeligere.

Nær kløften er resterne af et palads. Der er nu de væltede mure og sammenstyrtede tårne. Der er alle tegnene på et forfaldent bygningsværk, som en gang var mægtigt, men som nu må være forsvundet i kløften, for det er kun de forreste dele, facaden nærmest, som står tilbage på kanten af kløften.

Dog står en murrest tilbage, måske 10-12 meter mur, omkring 5 meter højt, og midt i muren er en bred port, 3 meter, som ender i en spids bue fire meter over jorden. Går man rundt om murværket, så er der blot den dybe kløft, den kolde vind, de ulykkelige suk. Porten derimod udstråler et varmt lys fra de krystallisekroner, som oplyser en stor sal, hvis vægge er fyldt med forgyldte træudskæringer, som omkranser store spejle. Et blankpoleret, hvidt mamorgulv venter indenfor.

- Den eneste indgang til paladset er gennem porten. Går man andre veje ind eller rundt om, står man tilbage på sletten, men går man gennem fra vinklen, hvor man kan se salen, kommer man ind i paladset – ankomst er til område #1.

Sukkenes kløft set indefra

Gennem porten kommer man ind i prægtige sale, som synes urørte af tidens tand, men også ældgamle og brugte. Det er slidt, men vedligeholdt, det er bygget af menneskehånd, men urørt af tiden. Væggene er generelt smukt udskåret træ fyldt med krummelurer og abstrakte mønstre, som er forgyldt. Udskæringerne omkranser store spejle, der mange steder skaber en illusion af at

rummene er større end som så. I hovedporten (område #1) er gulvet dækket af hvidt marmor, men i korridorerne og mange andre steder er gulvet dækket af et tykt, blødt, rødt plystæppe. Generelt er stedet oplyst af store krystallisekroner fyldt med hvide stearinlys – og holder man øje med en lysekron i længere tid, vil man se, at lysene udskiftes af intelligente rotter, som løber langs paneler og lysekronernes ophæng oppe under loftet.

Støvler

Støvler er vigtige i Sukkenes kløft. Det er ikke muligt at undslippe paladset, hvis man ikke har sit fodtøj på, og støvler og sko er derfor i høj kurs blandt indbyggerne. De har lært af bitter erfaring ikke at afsløre dette over for nyankomne, så de bedre kan lokke deres fodtøj fra dem.

Karakterer, som ikke har støvler eller sko på, kan ikke træde ud af paladset. Paladsets geografiske galskab sender dem i stedet nye steder hen i stedet for at lade dem træde ud af Sukkenes kløft. Dette gælder også for folk, som halvinger, der ankommer barfodet, og at have et og andet på fødderne tæller ikke – det skal være fodtøj, om det er træsko, støvler, sko eller højhælede glassko.

Geografisk galskab

Fra vanviddets rand siver galskab ind i paladset Sukkenes kløft, og det ændrer på den interne logik i paladset, så kun gale folk og vanvittige tåber kan finde rundt, men det er ikke noget, man oplever første gang, man bevæger sig ind i paladset. Om rum 1 fører til rum 2 eller til rum 7 kan man ikke mærke forskel på, men når man bevæger sig tilbage, opdager man forskellen, da rum 7 ikke længere fører tilbage til rum 1, men til rum 4.

Hver gang man træder ud af et lokale, rulles på lokalets geografisk galskab-tabel for at se, hvad der venter på den anden side. Udgangen ændringer er ikke noget, man bemærker, men blot oplever så snart, man kigger væk. Der er en undtagelse, og det er rum #3, som kun dukker op en gang – brug det tidligt i udforskningen.

Rollespilstip: *Prøv at opretholde illusionen længst muligt af at stedet hænger meningsfyldt sammen.*

Rollespilstip 2: *Galskabens geografi kan ikke narres eller manipuleres. Forsøg på at 'vælge' rum ved kontinuerligt at åbne og lukke en dør virker ikke.*

Omstrejfende væsner

Nogle steder resulterer tabellen ikke i at nyt rum, men i stedet at en flok væsner dukker op. Det kan ske enten ved, at netop som eventyrerne skal til at åbne en dør, så døren op eller en nærliggende dør går op, og en flok væsner dukker op, eller væsnerne kommer vandrende ned af den korridor, som eventyrerne befinder sig. Omstrejfende væsner er særligt i korridorerne.

1t6	Hvem	Hvad
1-2	2-7 gobliner	Goblinerne er tjenere uden herskab. De er iklædt tjeneruniformer, som er beskidte og misvedligeholdte, de har intet fodtøj på, men går i stedet rundt med beskidte fødder. Bevæbnet med lange daggerter er de på jagt efter folk med fodtøj eller folk, som kender vejen ud.
3-4	1t4 gnomde	De bestialske hyænefolk er på jagt. De lister af sted på nøgne poter for at nedlægge bytte, eller de er i gang med at fortære deres bytte – der er blod overalt, da de flænses byttet og har lange, blodige trevler hængende mellem tænderne.
5	1 gelemonster	Gelemonstret er sluppet ud af rum #5, og det strejfer omkring efter bytte. Med sine primitive sanser følger det efter tegn på liv for at fange det og bringe det tilbage til rum #5.
6	5-10 festdeltagere	Iklædt halvmasker, som dækker deres hvidpudrede ansigter er de iklædt spraglede gevandter af dyrt klæde. Herrerne har fine jakker på og dyre hoser samt lange sokker, mens damerne er iklædt store kjoler og lange sokker – for ingen af dem har sko på. Festdeltagerne kommer enten støjende ned af gangen eller vælter ud fra en balsal, hvor man bag dem kan høre musik og dans – <i>men det lokale er aldrig til at finde!</i> – hvorefter døren går i, og man er omringet af de festende folk. De festglade folk kan altid finde en flaske vin mere frem. • Hvis man lader sig hvirvle ind i flokken og danser med dem, så lægges +3 til terningkastet for den næste dør • Hvis man drikker af deres vin, bliver man fuld. <i>Ulempe</i> på fornuftbaserede handlinger i en halv time • Hvis man ser en festdeltager i øjnene eller fjerner en maske, opdager man, at der ikke er noget inde bag ved! • Hver gang man fester med festdeltagerne, er der efter første møde med dem, 20% risiko for at man bliver opslugt af flokken, og når selskabet forlader de festende, så er der pludselig en eventyrer mindre!

#1 Hovedporten

Uden for porten er der den kolde vind med de sukkende stemmer, den mystiske sorte himmel, den dybe kløft og den livløse slette. Inden for porten er her stille, luften er varm, og det hele er oplyst af store krystallysekroner, som hænger højt over jer under et hvidt marmor loft. Gulvet, I står på, er også hvidt marmor.

Bag jer er porten ud. I kan se den golde slette, som I netop har forladt. Foran jer er tre store sæt dobbeltdøre, der ligesom væggene er forgyldte og dekoreret med smukke udskæringer. Væggene er desuden beklædt med store spejle, hvor I kan se jer selv reflekteret talrige gange.

Hovedporter er eneste vej ind og ud af paladset.

At træde ud af porten: Har man fodtøj på, kommer man ud af porten. Personer uden fodtøj oplever effekten af *geografisk galskab*, og de havner i et af paladsets sale. Porten tillader ikke at fodtøj kastes på tværs af åbningen: Fodtøj bliver også udsat for *geografisk galskab*, og dukker op i en tilfældig sal.

Udgange: Hovedporten har sig selv som udgang – dvs. den store port, som eventyrerne kom ind af – og der er i salen tre sæt dobbeltdøre, som fører dybere ind i paladset.

Geografisk galskab: Hver gang en dør åbnes, bruges tabellen nedenfor til at afgøre, hvad eventyrerne finder bag døre. **Ved første udforskning anbefales det, at det første de finder er korridorer (område #2), og at der bag den første dør i korridoren er område #3.**

1t6	Geografisk galskab
1-4	Korridor #2
5	Sneglekammeret #5
6	Det brændende sand #6

#2 Paladsets korridorer

Smukke krystallysekroner fyldt med blussende stearinlys oplyser en forunderlig korridor. Væggene er forgyldte paneler med smukke udskæringer og regelmæssigt hænger blankpolerede spejle, som reflekterer jer utallige gange og giver en fornemmelse af, at korridoren er langt større end den er. Gulvet er beklædt med et tykt, rødt gulvtæppe. Et stykke nede af gangen kan I se et par forgyldte døre beklædt med røde plyspaneler.

Korridoren er omtrent 3 meter bred, og beklædt med forgyldte træpaneler. Overalt er korridoren oplyst. Korridoren buer akkurat nok til, at man aldrig kan se dens ende, og uanset hvilken strækning af gangen, man befinder sig på, kan man se fire døre.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	De syngende busters sal #4
3	Sneglekammeret #5
4	Det brændende sand #6
5	Vinterhaven #7
6	Statuernes kammer #8
7	Omstrejfende væsner
8	Omstrejfende væsner

#3 Støvlekammeret

Dette rum optræder kun indtil eventyrerne lærer om behovet for at have støvler. Derefter kan de ikke finde rummet igen!

Foran jer er et lille træbord, og bag det sidder en lille mandsling med et langt, hvidt skæg, som vælter ud over bordet og snor sig tre gange rundt om det. Det nok mest besynderlige er, at rummet er fyldt fra gulv til loft med sko og støvler i vældige dynger, som strækker sig helt op til loftet fem meter oppe. I har på fornemmelsen, at rummet er en stor sal, men bortset fra en lille ryddet plads foran døren, hvor mandslingen sidder ved sit bord, er der fuldstændigt proppet med fodtøj. Den lille skikkelse kigger op på jer: "Ja? Har I støvler til salg?"

Tusindvis af sko, støvler og andet fodtøj fylder dette rummelige kammer. Der er dynger fra hele vejen op til loftet. **Gnaskos Skokøber** har et lille bord, hvorfra han køber fodtøj. Alt køb bogføres i en tyk bog.

Køb af fodtøj: Gnaskos byder 1 guldstykke for hvert stykke fodtøj, og han kan forhandles op til 5 guld pr fodtøj for særligt fodtøj. Alternativt tilbyder Gnaskos oplysninger for fodtøj:

- *Yarrus-Yan:* Han har været her og sælge sit fodtøj. Han fik i alt 4 guld for sine to støvler.
- *Hvor er Yarrus-Yan?* Det ved jeg ikke. Han er sikkert hos Den sorte brud.
- *Hvem er Den sorte brud?* Det er hendes palads, som I befinder jer i. I er lige nu hendes gæster, om I vil det eller ej.
- *Hvor er Den sorte brud?* Det aner jeg ikke, men hun er sikkert i sine gemakker. Bare følg korridoren til vinterhaven, så finder I hendes kamre.
- *Hvad er dette sted?* Dette er paladset Sukkenes kløft.
- *Hvem er du?* Jeg er Gnaskos Skokøber, og dette er mit handelskammer.
- *Hvorfor køber du sko?* Fordi jeg samler på dem. En dag bliver jeg den rigeste nogensinde, når jeg ejer alle sko.
- *Sælger du sko?* Nej! Så bliver jeg ikke den rigeste af alle.

Hvis selskabet forsøger at stjæle sko, fløjter Gnaskos højlydt, og inde fra en dynges bevægelse, da **ogren Knæknuser** vågner af sin slummer for at beskytte Gnaskos.

Udgange: Der er en lille dør i sidevæggen halvt skjult bag en dynges sko. Den er bygget ind i væggen og halvt camoufleret, men den er stadig nem at få øje på. Bruger man den lille dør, rulles med +1 på tabellen.

1t4	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Vinterhaven #7
4	Det brændende sand #6
5	Tjenernes gemakker #9

#4 De syngende busters sal

Udenfor døren:

I kan tydeligt høre støj. Det er den rytmiske lyd af talrige stemmer, der gentager de samme ord. Det lyder med andre ord som sang sunget af et buldrende herrekor, men I kan ikke fange ordene eller forstå teksten.

Når døren åbnes:

Jeres lys reflekteres i et sort marmorgulv. Foran jer er to rækker af hvide marmorsokler, som danner en passage ned til den fjerne ende af rummet. På soklerne er hvide marmorbuster, og det er fra dem, I hører den buldrende sang, som overdøver alt, hvad I siger. Hver af stenhovederne synger med en dyb mandestemme på et fremmed sprog. For enden af de to rækker nede på bagvæggen er et kæmpe stenhoved af grøn, metallisk sten, der ligner et sovende kæmpeansigt, der rækker fra gulv til loft.

Obs! Øredøvende larm: Koret af buster synger så højt, at ingen kan høre hinanden tale inde i rummet. Så længe døren er åben, eller karaktererne er inde i lokalet, kan de ikke kommunikere med ord, og du skal opfordre spillerne til at bruge fagter – hvis de vil skrive noter til hinanden, skal deres karakterer finde noget at skrive med og skrive på. Hvis halvdelen af busterne holder op med at synge, bliver der ørenlyd – indtil da kan man ikke råbe advarsler til hinanden, hvis man observerer noget!

Busterne: To rækker af 8 buster. De hvide marmorbuster forestiller aldrig mænd med kort krøllet hår. De er lavet af marmor, bortset fra at deres munde bevæger sig og de synger af alskens lyst. Om halsen har hver buste et guldsmykke dekoreret med blå ædelsten. Smykket er indlejret i marmoret og skal hugges fri (guldsmykke med lapis lazuli – 8 guld; der er 16 buster i alt – når smykket hugges fri, skal der klares et behændighedstjek 8; fejler det, går busten i stykker under processen).

At afbryde sangen: For hver buste, hvis sang afbrydes, er der 20% chance akkumulativ for, at sangen ikke er kraftig nok til at påvirke det grønne jadeansigt. En buste afbrydes, hvis dens mund blokeres, busten væltes om eller ødelægges, og hvis et smykke fjernes, er der 30% chance for at busten holder op med at synge.

Kæmpe jadeansigt: Omkring tre meter højt, og det er monteret på væggen, nærmest som om at væggen er bygget op omkring en kæmpes ansigt. Ansigtet er lavet af jade. Dets øjne og mund er lukkede, og ansigtet giver udtryk af at sove. Ligesom busterne udstråler statuen en aura af trolddom.

Hvis sangen i lokalet ikke er kraftig nok, begynder jadeansigtet at vågne – eller hvis man forsøger at tvinge øjne og mund op eller forsøger at flå jaden af ansigtet (der er for 700 guld jade). Gradvist åbner det sine øjne – og i takt med at øjenlågene åbner sig, stråler et kraftigt rødt lys fra dem – og gradvist åbnes munden, indtil den er åben på fuld gab. Inde i gabet er kulsort, og mørket suger alting til sig på nær syngende byster og sokler.

- **Det røde lys:** Øjnene er hver en kæmpe stor rød krystal, som lyser af egen kraft (**Rød forvandlingskrystal**) med et magisk rødt skær. Ansigtet er tre runder om at åbne sine øjne, og når de er helt åbne, bades lokalet i et kraftigt rødt lysskær.
 - **Lysskæret:** Det kraftige lysskær gennemlyser alt levende og forvandler det. Enhver, der bades i lyset i to runder, undergår en sær forvandling (rul 1t4).

1-2: Væsnet får +2 visdom, -2 styrke, dets pandebrask vokser, og en gang om dagen kan væsnet læse 1t6 overfladetanker hos et andet levende væsen. Derefter er sfæren udtømt for kraft.

3-4: Væsnet får +2 intelligens, -2 udholdenhed, det øjne og øjenhuler vokser sig næsten til dobbelt størrelse, og en gang om dagen kan væsnet kigge gennem en ikke-magisk overflade for en 1-t3 runder.

- **Det sorte gab:** Munden rummer et uudgrundeligt mørke, som suger ting til sig. Det tager tre runder for munden at åbne sig, og mens den gør det, kan man mærke en vind gennem lokalet rejse sig, mens alt suges mod gabet.
 - **Gabet åbner sig:** Efter tre runders blæst bliver trækket fra gabet så voldsomt, at enhver karakter, der ikke holder fast i en marmorsokkel eller døren eller er bundet fast, vil blive suget ind i gabet (hvor man forsvinder for tid og evighed). Holder man fast, skal man hver runde klare et styrketjek 6 for at fastholde sit greb, eller blive suget ud i intetheden. Er man bundet fast, er der hver runde 20% risiko for, at rebet giver sig, og at man begynder at ryge i retning af gabet. Er man uden for lokalet, kan man holde sig fri trækket med et styrketjek 5, ellers trække man ind i lokalet.

At stoppe jadeansigtet: Man kan tage pladsen for en buste og synge højlydt for at lulle ansigtet i søvn igen. For hver person, der højlydt synger, er der 20% chance akkumulativt for at ansigtet falder i søvn igen – snedige karakterer bruger det til at undslippe lokalet, dumdristige forsøger at fortsætte deres plyndringer.

Udgange: Der er i væggen ved siden af det kæmpe jadeansigt en forgyldt trædør. Bruges døren, rulles med +2 på tabellen.

1t6	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Sneglekammer #5
4	Brændende sand #6
5	Vinterhaven #7
6	Paladsets korridorer #2
7	Tjenernes gemakker #9
8	Den runde sal #10

#5 Sneglekammeret

Et kraftigt lysskær møder jer, som får jeres øjne til at løbe i vand. Efter nogle øjeblikke kan I se en stor og rummelig sal, som er fyldt med kridhvidt sand, som reflekterer det skarpe hvide lys, som kommer fra et sted under det blå loft. For et øjeblik opleves det som at stå i en ørken under en blå himmel, men ude langs siderne kan I se forgyldte vægge med talrige spejle.

Frem af det hvide sand stikker fingrene fra to enorme hænder. Resten er begravet i det blændende hvide sand, og fingrene er mandshøje. I den bagerste ende af salen kan I se et kæmpemæssigt grønt ansigt stikke frem af landskabet. I skuer på en gigantisk skikkelse, som må være over 100 meter høj, men kun fingrene og ansigtet stikker frem af sandet. Resten er begravet i sandet.

Kæmpen er den jadegrønne kæmpe kaldet 'Ham, som skal vækkes', og hans mund er et åbent gab til et uudgrundeligt mørke. Alt, der forsvinder der ned, er fortabt.

I sandet omkring kæmpens ansigt stikker alle mulige rustne våben frem. Der er spyd, økser, sværd, daggertter og så videre, mange ødelagte. For hver runde spenderet med at søge mellem de rustne våben halvt begravet i sandet, kan man forsøge et sansetjek 10. Hvis det er succesfuldt, finder man et skæfte eller en skede med guldudsmykning (3 guld).

Monstre! Pludselig vælter to kæmpe ormeagtige væsner op gennem sandet. Det er **to gelemonstre**. De er tubeformede, som store glasklare søpølses, og deres mål er at opsluge bytte og derefter bevæger sig op til kæmpens mund og kaste sig selv med byttet ned i gabet for at fodre ham. Når et gelemonster har succes med at fange en modstander ved at vælte ned over denne og presse ofret ind gennem dens åbning i den ene ende af dens tubeformede krop, begynder den at bevæge sig som en vandrende fjeder op til gabet. Antag at det vil tage 2-4 runder for væsnet at nå op til gabet og kaste sig i.

Der lever talrige gelemonstre i sandet, og de dukker op, når sandet forstyrres i små grupper af 2-3 gelemonstre hver gang rummet besøges. Det tager ormene typisk 1-3 runder at dukke op, og det er den tid, som eventyrerne har ved senere besøg til at storme gennem salen.

Udgange: Der er to døre i hver sin side af salen i den fjerne ende af salen. Bruger man dørene, rulles der med +2 på tabellen.

1t6	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Busternes sal #4
4	Brændende sand #6
5	Vinterhaven #7
6	Paladsets korridorer #2
7	Den runde sal #10
8	Glassalen #11

#6 Det brændende sands sal

En stank af svovl byder jer velkommen, da I åbner døren. Gule svovlskyer hænger dovent i luften. Pludselig rejser en søjle af flammer sig fra det sanddækkede gulv. For et kort øjeblik buldrer flammerne løs. Så forsvinder de igen. I kigger ind på sal, hvis gulv er dækket af sand. Her og der stikker brune klipper frem af sandet, og der er dækket op til te og småkager på flere klippefladerne med hvide duge, små hvide tekopper og fade med småkager.

Rummet er hedt, opvarmet af flammegejsere, og sandet er brændende varmt. Svovlskyer hænger i luften, og de fylder stedet med en ulidelig stank. Alle spillerne skal tale nasalt eller holde sig for næsen, mens deres karakterer udforsker rummet.

Det brændende sand: Sandet brænder bare fødder for 1t4 skade hver runde. Fodtøj absorberer 8 point, hvorefter deres såler er brændt bort, og de ikke længere tæller som fodtøj. Antageligvis vil folk først opdage faren, når fodsålerne i deres sko er brændt bort – *du kan evt. advare spillerne om, at der lugter brændt fra deres støvler, og at de kan mærke varmen gennem sålerne.*

Fra klippeblok til klippeblok: Man kan springe fra klippeblok til klippeblok for at undgå det brændende sand. De fleste steder er det nemt, men der er to steder på strækningen, hvor det kræver et behændighedstjek.

- Afstanden mellem to klippeblokke er lang, og der er ikke plads til tilløb. Der skal foretages et styrketjek 10 for at komme sikkert over. Hvis det fejler med 4 eller mindre, lander man i det brændende sand for 1t6 skade og evt. fodtøj tager 1t4 brandskade. Hvis det fejler med mere end 4, tager man 2t6 skade og evt. fodtøj tager 1t8 brandskade.
- Springet til en klippeblok kræver præcision, da blokken er en lille flade, der knap nok rager op over sandet. Der skal foretages et behændighedstjek 10 for at lande sikkert. Hvis det fejler med 4 eller mindre, lander man i det brændende sand for 1t6 skade og evt. fodtøj tager 1t4 brandskade. Hvis det fejler med mere end 4, tager man 2t6 skade og evt. fodtøj tager 1t8 brandskade.
- Hvis eventyrerne kan udtænke snedige løsninger, får de *fordel* på tjekket, eller en automatisk succes. Evt. udstyr spenderet risikerer at blive brændt op af sandet.

Flammegejsere: Spontant brydere gejsere af hede flammer frem. Det er søjler af tre-fire meters højde af intense flammer. Halvdelen af gejserne varer nogle få sekunder (1-2 runder), den anden

buldrer løs i flere minutter (1-6 minutter), og de dukker op med nogle minutters mellemrum. Der er 20% risiko for, at en gejser dukker op, når man er på vej gennem lokalet. Gejseren kan ramme to personer, som skal klare Resistens (undvige) 8 for at springe til side; fejler det, tages 3t6 ildskade. Hvis undvige-forsøget sker, mens man er på vej gennem lokalet ved at springe fra klippe til klippe, skal der efterfølgende foretages et behændigstjek 6 for ikke at træde ned på det brændende sand.

Teanretningerne: På fire store klippeflader er der dækket op til te og småkager. Idet selskabet nærmer sig en af anretningerne, dukker fire små væsner frem af deres skjul, en ved hver anretning, og med de pibende stemmer inviterer de folk på te. De små væsner er *gyrioaki*, og de hedder Besser, Nufti, Halreki og Afglab. De bor under klipperne i sandet, og de tåler de ekstreme temperaturer i lokalet. Som alle *gyrioaki* er de fire teanrettere venligtsindede væsner, men deres retter har mærkelige effekter alt efter, hvad man spiser og drikker. Spørg spillerne hvilke dele af teanretningen, de hver især spiser. Det hele smager godt, og der er ikke nogen synlige effekter af at spise det (endnu).

- **Kun te:** Enhver fuldskab forsvinder, men ens mave rumler sultent, og fortærer man ikke straks et måltid (en ration), mister man 1t6 livspoint (som ikke kan heles med førstehjælp).
- **Kun scones:** De velmagende scones efterlader den spisende mæt indtil næste dag.
- **Kun småkager:** Det er peberkager, og man kan inden for den næste time to gange spy ild (rækkevidde: 2m, +4 angreb, 2t6 ildskade, 1 mål), men man skal efterfølgende drikke en masse vand (svarende til mindst en ration eller tage 2t6 skade).
- **Te og scones:** Man bliver immun over for flammegejserne de næste fem minutter.
- **Te og småkager:** Lav et Resistens (stamina) 8. Hvis det er succesfuldt, begynder man at skrumpe ind og få en pibende stemme. Hver 15 minutter bliver man 1 cm lavere, indtil man har mistet 30 centimeter. Efter 7½ time forsvinder effekten, ens stemme bliver normal, og man genvinder 1t10+20 cm af sin svundne højde. Hvis det fejler, begynder man at skrumpe ind og få en pibende stemme. Hver 15 minutter bliver man 1 cm lavere, indtil man ender med at være 30 centimeter høj! Man er blevet forvandlet til en *gyrioaki* og stikker af for at slutte sig til de andre *gyrioaki* (karakteren er fortabt). Udstyr ændrer ikke størrelse.
- **Scones og småkager:** Man rammes af tørst og bliver straks nødt til at indtage en masse væske (hvis karakteren ikke har væske angivet, kan man slette en ration i stedet ud fra en antagelse om, at den også dække vand), ellers tages 1t8 skade (som ikke kan heles med førstehjælp).
- **Te, scones og småkager:** Man føler sig mæt og ved velbehag og heler 1t4 livspoint. Efterfølgende opdager man, at man uden at bemærke det har spist 1t4 af ens egne rationer undervejs (dog ikke flere end man har med sig).

Effekten træder først i kraft, når man rejser sig og bøvsrer oven på måltidet.

Området omkring teanretningerne bliver ikke udsat for flammegejsere.

Udgange: Der er i alt tre udgange i rummet. De er jævnt fordelt rundt i rummet. At anvende en udgang giver +1 på terningkastet.

1t6	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Busternes sal #4
4	Vinterhaven #7
5	Statuernes rum #8
6	Paladsets korridorer #2
7	Tjenernes gemakker #9

#7 Vinterhaven

Døren åbner en til en stor sal med en hvælvet glaskuppel højt over jer. Fra den strømmer lys ind og oplyser en indendørs have. Foran jer er buske og træer, små græshøje og stier med hvidt grus. I det fjerne kan I høre lyden af en klukkende bæk. Luften er lun og behagelig, og der hænger en sart duft af blomster i rummet.

Vinterhaven er en stor, kuplet sal på omkring 75 meter i diameter med flere udgange. Det er ikke til at danne sig et overblik over salen, for haven er sat op til at sløre udsynet, så man kan ikke se mere end nogle få meter før buske, træer og blomsterbede slører udsynet.

Vegen gennem vinterhaven er ved at følge hvide, velholdte grusstier, som fører folk forbi havens beboere og videre til en af de fem udgange, som er i haven. Ved at følge stierne kommer man til en af de fire nedenstående lokationer (det sovende orkester, broen, statuen, den grædende nymfe), og efter mødet dukker snart en dør op. Herefter kan eventyrerne vælge at gå gennem døren, eller de kan fortsætte af stierne, hvilket vil føre dem til en ny lokation og en ny dør etc.

Det sovende orkester

Stien fører jer rundt om en klynge træer, og efter dem kan I se en lav græshøj. På toppen af den er en hvid træpavillon. Inde fra den kan I høre dybe snorkelyde.

Træpavillonen rummer fem sovende musikanter, som er iført fornemme røde frakker, blå bukser og sorte sokker. Hver af dem har et instrument. Musikanterne er flinke men trætte folk, som hele tiden kæmper med ikke at falde i søvn. Det eneste, som holder dem vågne, er at spille musik.

Søvndyssende musik: Enhver, der lytter til musikanternes musik, skal klare Resistens (viljestyrke) eller falde i en fortryllet søvn, der varer ved, indtil man ikke kan høre musikanterne, og man derefter vækkes. Hvis hele selskabet falder i søvn, vil deres fodtøj blive stjålet frem dem, og de vil vågne en uge senere, da en bi summer forstyrrende omkring. Selskabet kan på sulten i deres maver mærke, at der er gået lang tid.

Den lille bæk med broen

Grusstien fører jer ned til en lille bæk fyldt med klukkende og rislende vand. Et stykke længere henne kan I se en nydelig hvid træbro fører over den knap en meter bred bæk.

Under broen bor en arrig trolde, der hader at blive vækket af folk, som tramper på dens bro. Går man over broen, vækkes den, og man kan høre voldsomme brøl fra et enormt væsen, som bor under den bitte bro. Trolde under broen spørger til, hvem der tramper på dens bro, hvem, der vover at vække den, og den truer med, at den vil komme ud og æde folk, hvis de ikke straks forsvinder.

Trolde under broen er omkring 10 centimeter høj, og dens angreb kan i bedste fald gøre nas og være irriterende – og ellers er største faremoment, at trolde gemmer sig blandt folks ejendele og æder deres mad i det skjulte (trolde kan æde en dagsration på en halv time, og den kan ikke mættes). Trolde har støvler på, men medmindre man er 10cm høj, kan man ikke passe dem.

Den grønne statue

Stien fører jer til en lille lysning fyldt med blomsterbede, som udsender en tung blomsterduft. Midt mellem dem er en lavstensokkel på hvilken står en grøn metalstatue af en muskuløs mand iført lændeklæde. Hans ansigt giver tydeligt indtryk af at han sover – øjnene er lukkede, og han hænger med hovedet.

Søvndyssende duft: Blomsterne omkring statuen udsender en sødlig duft, som påvirker alle, som træder ind i lysningen. Efter et lille stykke tid (ca. 2-3 runder) skal man klare Resistens (stamina) 10 eller falde i søvn. Den fortryllede søvn holder folk fanget i en tidsløs søvn, som varer ved, indtil de fjernes fra lysningen og aktivt vækkes igen. Hvis hele selskabet falder i søvn, bliver deres fodtøj stjålet, og selskabet vågner en 1t6 dage senere, da en af dem forstyrres af gobliner: To gobliner forsøger at trække en sovende goblin væk, og deres projekt er kommet til at vække en eventyrer.

Statuen: Soklen er omkring en halv meter høj, og selve statuen er tre meter høj. Kæmpen forestiller et muskuløst menneske iført lændeklæde, som står op og sover. På soklen er indgraveret med grønne metalbogstaver 'Han som skal vækkes'.

Statuen vågner! Hvis statuen fjernes fra området (den er meget tung!) eller blomsternes sødlig duft ødelægges, vågner statuen, den løfter sit hoved, åbner sine øjne og munden spærres op – og fra et uudgrundeligt, sort mørke dybt inde i statuen suges nu alt til statuen. Alle løsdele, alle ikke fast forankrede ting bliver suget mod statuens gab, og der er intet, som statuen ikke kan suge ind i sig – men i hvilken tilstand det er, når det er suget gennem mundens lille åbning, er en anden sag – og eventyrere, der gribes af luftstrømmen og klemmes fast mod statuen, tager automatisk 1t10 skade hver runde – hvis det dræber karakteren, suges denne med alle sine ejendele gennem statuens gab og er for evigt tabt. Man kan rive sig fri med et styrketjek 20 med +4 bonus fra hver, der hjælper. Et forsøg kan laves hver runde. Statuen suger alt til sig inden for 10 meter. Statuen kan lules i søvn med søde blomsterdufte eller vuggesang – enten via et karismatjek 16 eller ved at rollespille sangen.

Den grædende nymfe

I hører gråd forude. En dæmpet gråd, som rejser sig over de klukkende lyde af bækken. Grusstien fører jer frem til en lille lysning, og midt gennem den løber en bæk med klukkende vand. På den modsatte side af bækken ligger en lille bleg skikkelse og græder. I kan se hvordan hendes krop skælver af gråd.

Skikkelsen er **nymfen Dafodillia**, som er en flodånd, hvis eksistens er bundet til bækken. Så længe vandet flyder, lever Dafodillia. Dafodillia kaster sig ikke ud i kamp med væsner, og angreb på hendes legeme er som at slå i vand.

Dafodillia er ulykkelig, fordi vandet i hendes bæk er forurennet. Der er en sort plamage af snavs i bækken, som flyder langsomt omkring og svinder vandet til. Plamagen er det koncentrerede snavs fra goblinfødder, og det skabes af goblinerne, som kommer for at vaske deres fødder i vandet blot for at genere Dafodillia. Eventyrerne kan hjælpe ved at fjerne goblinfødsnavset fra vandet, og siden hindre goblinerne i at vaske deres fødder fremover i hendes bæk.

Dafodillia kan som tak give oplysninger om paladset, men hendes fornemmelse for tid og biologiske væsner er skævvredne af at hun selv er en flodånd uden menneskers behov.

- **Yarrus-Yan:** Hun har godt set ham. For nogen tid siden dukkede den unge mand op, og han svor at han ville hjælpe hende, hvorefter han straks drog ud for at finde goblinerne og hævne sig på dem.
- **Goblinerne:** De er paladsets tjenere eller tjenernes børn, og nu hvor paladsets frue ikke sætter dem på plads, laver de bare ballade.
- **Paladsets frue:** Hun kaldes også Den sorte brud. Hun er den sidste af familien tilbage, som regerer over paladset, og det kun hende, som hindrer paladset i at forsvinde ud over vanviddets rand. Hendes forlovede forsvandt eller stak af, og hun har lige siden søgt en ny.

- **Vanviddets rand:** Paladset eksisterer på randen til vanviddet. Det er derfor ting opfører sig, som de gør.
- **At forlade paladset:** Enhver, som har fodtøj på, kan forlade paladset. Skomagere er blandt de mest eftertragtede folk herinde, da de er de eneste, som kan lave fodtøj.
- **Den grønne kæmpe:** Han er den Sorte bruds tidligere forlovede, som stak af, og forsvandt i afgrunden, da paladset halvt styrtede i afgrunden. Folk siger, han stadig huserer i paladset.
- **At finde rundt:** Jo mere I leder, des dybere kan I komme ind i paladset. I er nødt til at se jer noget mere om.

Udgange fra vinterhaven: Der er fem døre herinde. For hver dør selskabet tidligere har passeret gennem, ligges +1 til terningkastet for at se, hvor de ender henne (dvs. hvis selskabet allerede har åbnet tre døre, ligges +3 til terningkastet for at se, hvor de nu kommer hen).

1t6	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Paladsets korridorer #2
4	Busternes sal #4
5	Det brændende sands sal #6
6	Den runde sal #10
7	Vanviddets rand #12
8	Sovekammeret #13
9	Paladsets korridorer #2

#8 Statuernes kammer

Væggene er beklædt med røde fliser, der reflekterer lyset fra jeres fakler. I den sydlige ende af lokalet er tre sorte jerndøre og foran dem er to statuer af grønt metal. De forestiller muskuløse mænd iført lændeklæder, og mellem dem er en gnold, der sidder på hug over liget af en skikkelse. Gnolden har lige flået en luns kød fri med sine tænder, og med blodet rendende ned af sig mæsker den sig i kødet.

Væggene er beklædt med røde glaserede fliser. Lokalet har fem indgange. Der er to forgyldte trædøre anbragt over for hinanden, og tre jerndøre side om side i endevæggen.

Gnolden: Gnolden Hresh er optaget af at æde sit bytte, og hvis selskabet blot krydser fra trædør til trædør uden at forstyrre den, kan karaktererne bevæge sig sikkert gennem rummet.

Liget: Hresh er i gang med at fortære et menneske, som han stødte ind i på sin færd gennem paladset. Liget er barfodet, iført en ringbrynje, bevæbnet med en slagøkse, har 8 guld i en pung og en sæk med et grønt metalhoved (taget fra en statue; forestiller samme mystiske skikkelse set flere steder i paladset).

Jerndørene: De tre døre er låst med trolddom (Sanse magi 8 afslører dette), og de åbnes kun på statuernes bud – statuerne taler, hvis man forsøger at åbne dørene. Indgraveret i dørene er magiske runer (magibrugere kan tyde dem): Det er runer, som reflekterer trolddom, som forsøger at åbne eller omgå dørene.

Hvis trolddom bruges til at åbne eller ødelægge dørene, reflekteres magien tilbage mod magi-brugeren. Formularen reflekteres som sort trolddomskraft, der gør 1t6 skade pr formularens styrke. Magi-brugeren kan forsøge at springe til side med Resistens (behændighed) 10. Imens griner statuerne.

Statuerne: De to statuer er 3 meter høje. Statuerne er af grønt metal, og deres sokler er sort jern. De forestiller muskuløse mænd iført lændeklæde. Deres ansigter er smiler bredt på en sær karikeret måde, der vækker kuldegysninger i de fleste. De to statuer taler, hvis man forsøger at åbne jerndørene.

- Statuen til venstre: *I får lov at åbne en dør, og når den er valgt, fordømmer I de to andre døre til afgrunden.*
- Statuen til højre: *Bag den første dør er de mest vidunderlige støvler, bag den anden dør er den fyrstelige kappe, og den bag den tredje dør er hærførerens krigslykke.*

Statuerne lader den af dørene åbne, som selskabet vælger. De to andre forbliver låst resten af scenariet. Der vil ikke være nogen måde, at de to andre døre kan åbnes på, eller at indholdet i de to rum bliver tilgængeligt.

- **Døren til venstre:** Bag døren er en piedestal. Oven på den står et par smukke læderstøvler. De er ikke magiske, men de er ekstraordinært holdbare (tåler dobbelt så meget som almindeligt fodtøj).
- **Døren i midten:** Bag døren er et simpelt stativ, som en kappe hænger på. Det er den fortryllede **Fyrstekappe**.
- **Døren til højre:** På toppen af en stolpe er anbragt en hjelm. Det er den fortryllede hjelm **'Hærførerens lykke'**.

Udgange: Ud over de tre jerndøre, er der de to forgyldte trædøre, som eventyrerne kan bruge til at komme videre i paladset med. Hvis eventyrerne bruger den anden dør, end den de ankom med, rulles med +1 på tabellen.

1t6	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Vinterhaven #7
4	Den runde sal #10
5	Glassalen #11
6	Hovedindgangen #1
7	Vanviddets rand #12

#9 Tjenernes gemakker

En hørn af goblinsved overvælder jeres næser, da døren åbnes. Bag den er en langstrakt sal med fyldt med køjesenge i træ. Det flyder med rod og ragelse herinde, gamle madrester og beskidte sengeklæder fylder rummet med en fæl stank, og et stykke inde mellem sengene øjner I nogle gobliner.

Tjenernes gemakker rummer altid **1t4+2 gobliner**. De sover, spiser eller spiller terninger, når man besøger dem i deres gemakker. Resten er ude i forskellige ærinder, som at finde køkkenet for at skaffe forsyninger eller vinterhaven for at vaske fødder eller på jagt efter fodtøj – særligt vil de gerne finde Gnaskos' kammer.

Goblinerne i paladset er muligvis tjenesteskabet forvandlet til gobliner eller efterkommere af dem. De har altid boet her, og de har hjemme i disse sale, som er det eneste sted i hele paladset, som goblinerne altid kan finde hen til. Goblinernes største mål er at finde fodtøj og undslippe paladset, men destruktive, som de er, kan de aldrig lære selv at lave fodtøj af nogen art, men er nødt til at stjæle det fra folk. Goblinerne ynder desuden at vaske deres beskidte fødder i vinterhavens bæk, når de finder den, blot fordi de er ondsindede væsner.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Busternes sal #4
4	Sneglekammeret #5
5	Brændende sand #6
6	Vinterhaven #7
7	Runde sal #10
8	Paladsets korridorer #2

Udgange: Der er ingen andre udgange, end den man kom fra. Hvis eventyrerne ikke har lukket døren bag sig, eller mistet opmærksomheden med udgangen, vil den ikke ændre sig. Hvis selskabet distraheres (f.eks. af kamp) vil døren falde i, og så vil der vente noget nyt uden for døren.

#10 Den runde sal

Væggene er blankpolerede og beklædt med metal. Lokalet er rundt, og væggene buer indad. I midten af salen er en metalsøjle, som minder om en slags kegle, og som ender tre meter over gulvet i en kobberskinnende metalkugle på en ½ meter i diameter.

Gulvet er dækket af grynet hvidt pulver, der knaser sprødt, når man træder på det. Det grynede pulver består af små krystalflager. Luften er tør, og der er en sød og metallisk duft overalt.

Krystalvævet: Rummet skaber et spindelvæv af mælkehvide krystaltråde omkring ting og væsner, som bevæger sig hurtigt, og des hurtigere noget bevæger sig, des hurtigere og tættere opstår krystalspindet. Pile og andre missiler vil, inden de når deres mål, blive helt omspundet af tykt og tungt væv af krystal og falde harmløst til jorden. Væsner, der bevæger sig hurtigt, vil se krystalvævet forme sig omkring dem, og hvis de svinger et våben, vil vævet forme sig om deres arm og våben.

Vævet danner sig langsomt men sikkert omkring væsner, som bevæger sig ved normalt tempo eller kæmper. For hver runde sætter sig krystalvæv, som sænker forsvarsværdien med 2 point (Falder forsvarsværdien med i alt 10 point, kan man ikke røre sig ud af stedet).

Angreb og løb rammes af spontant skabt krystalvæv – angreb gøres med *ulempe* og -2 til skade (minimum 1). Hvert angreb eller rundes løb resulterer i, at forsvarsværdien falder med 4 point (igen ved 10 point eller mere, kan man ikke røre sig ud af stedet).

Kun ved at bevæge sig i slowmotion kan man undgå vævet. Lykkeriddere, eventyrere, dværge, halvorker og elvere kan angribe i slowmotion. Det giver *ulempe* medmindre modstanderen enten er fanget (af krystalvævet) eller også bevæger sig i slowmotion.

Krystalvævet kan brækkes af igen. For hvert succesfuldt styrketjek på 10, brydes krystalvæv af svarende til 2 tabte forsvarspoint. Fjernet krystalvæv begynder at opløses i en fin grynet masse.

Bemærkning: Generelt gælder det, at alle bevægelser, normale som hurtige, ophober krystalvæv, som sænker forsvarsværdien. Falder den med 10 point, kan man ikke bevæge sig ud af stedet, indtil den er brækket af igen. Angreb sløves og umuliggøres. Magiske angreb og formularer påvirkes også.

Rollespil: Betragt spillernes bevægelser som matchende deres karakterers bevægelser. Hvis spillerne ikke bevæger sig i slowmotion, danner der sig væv omkring deres karakterer.

Scene: Imens eventyrerne er ved at udforske rummet, dukker en patrulje på 6 gobliner op af en anden åbning, og de er på vej til en tredje åbning, end den som eventyrerne er på vej til. Goblinerne er anført af Stinkfod, og de er på vej til vinterhaven for at vaske fødder.

Brug goblinerne til at vise spillerne effekten af rummet. Hvis spillerne ikke er nået langt med udforskningen, ved goblinerne ikke meget om rummet, og de forsøger at angribe med kastespyd – som bliver fanget af vævet og falder harmløst ned – og derefter forsøger de at stormløbe for kun at opleve krystalvæv danne sig omkring dem. Hvis spillerne er langt med deres udforskning, så kender goblinerne godt til rummets effekter, og de ved, at de med stor sandsynlighed kan slowmotion-vandre gennem rummet råbende alskens provokationer og fornærmelser uden at eventyrerne kan hindre dem.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Vinterhaven #3
4	Omstrejfende væsner
5	Glassalen #11
6	Vanviddets rand #12
7	Sovekammeret #13
8	Den sorte brud #14

Udgange: Salen har i alt tre udgange, som er jævnt fordelt i den runde væg.

#11 Glasfolkets glassal

Gulvet er spejlblankt, og det minder mest af alt om et kæmpe spejl, som reflekteres i loftets spejl, og de uendelige refleksioner får salen til at synes uendelig stor, og det er vanskeligt at bedømme salens størrelse. Væggene er sammensat af spejle omkranset af forgyldte rammer, som i et væk spejler hinanden, gulvet og loftet.

Små grupper af væsner er at se overalt i salen. De er ikklædt tunge rober i mange farver, som dækker deres kroppe fra top til tå. De ser ud til at være optaget af dæmpede samtaler, som forstummer, da I dukker op. De vender deres ansigter mod jer, og I kan se, at de er iført hvide porcelænsmasker.

Glassalens flader er sammensat af spejle, som forstyrrer opfattelsen af rummets størrelse. I salen befinder sig i alt **15 glasfolk**. Glasfolket står i små grupper af 2-4 væsner, men spejlene forstyrrer fornemmelsen af, hvor mange der. Glasfolket skjuler deres kroppe under tunge, voluminøse klæder og deres ansigter bag porcelænsmasker – de bruger ikke fodtøj.

Glasfolket er hoffolk, som er stimlet sammen ved Den sorte bruds hof. De er sære væsner, som stiller store krav til etikette, og for dem er etikette, at man gør som dem – *dvs. at man spejler sine bevægelser efter dem!* Hvis spillerne skal indynde sig hos glasfolket, skal deres bevægelser være en spejling af glasfolkets bevægelser, dvs. dine bevægelser. Du skal bruge armene, ansigtet og resten af kroppen til at foretage elegante bevægelser, mens du konverserer med spillerne, og spillerne skal spejle dine bevægelser. Giv spillerne et hint ved at spejlfolket kommenterer ud af mundvigen, at det høvisk at bevæge sig som ens foresatte, og des mere fornem en person er, des vigtigere er det at efterligne denne person (og eventyrerne kan tydeligt se, at andre spejlfolk gør det samme, når de snakker med hinanden).

Hvis man får indyndet sig hos spejlfolket, kan indhente oplysninger:

- **Hvem er I?** Vi er hoffolk ved Den sorte bruds hof. Vi sørger for at folk holder på etikette, og stedet ikke henfalder i det rene barbari.
- **Hvordan forlader man paladset?** Kun hvis man er iført sko, kan man træde ud af paladset. Det ville være barbarisk at gå barfodet omkring udenfor, så hvorfor ville man træde ud af paladset uden fodtøj?
- **Hvem er den sorte brud?** Hun husets sjæl og paladsets regent, som blev forladt af sin bejler kort før deres bryllup, og hun søger nu en ny ægtemand til at hjælpe sig med at holde sammen på huset ('det hedder ikke husholdning for ingenting').
- **Yarrus-Yan?** Han er Den sorte bruds nye yndling, og han vil sikkert gøre en god ægtemand for hende. Han er i sit kammer lige nu.
- **Hvor finder vi Den Sorte brud/Yarrus-Yan:** Tag den dør derovre. Den burde føre jer derhen (rul på tabellen med 1t4+4).

Skat: Et par knaldrøde, højhælede krystalsko (12 guld). De står under en glasklokke på en piedestal. Piedestalen er omgivet af glasfolk, som med deres tunge rober skjuler den. Hvis glasfolket omkommer eller bliver venner med eventyrerne, afsløres glasklokken med sit bytte, og ellers er eventyrerne nødt til at møve sig forbi glasfolket for at finde skoene.

Udgange: Salen har to udgange, som begge er spejldøre, der falder i med væggen. De er nemme at finde, så snart man ser om efter dem.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Vinterhaven #7
4	Omstrejfende væsner
5	Runde sal #10
6	Vanviddets rand #12
7	Sovekammeret #13
8	Den sorte brud #14

#12 Vanviddets afgrund

Halvdelen af lokalet mangler! Den første halvdel er en smuk sal med et ternet marmorgulv og forgyldte vægge dekoreret med store malerier. Halvvejs nede forsvinder lokalet. Der er blot en afgrund, hvorfra en kold vind hyler, og et stykke ude bliver afgrunden til et tomt mørke. I kan høre dybe, sukkende kald fra afgrunden båret af vinden, som fejer omkring jer ruskende i jeres klæder.

Den forreste halvdel er resterne af en balsal. Den anden halvdel er blevet opslugt af afgrunden, hvorfra en kraftig, kold vind hvirvler rundt, og den er fyldt med klagende lyde fra afgrunden. Vinden trækker døren i bag eventyrerne.

Vægmalerierne: Alle billederne forestiller livet ved hoffet. Motivet på hvert billede er en stor tronsal med søjler af spil beklædt med vinranker, og mellem søjlerne på de spejlblanke gulve er hofffolk. På nogle malerier danser de, på andre står de og sladrer, eller de har deres opmærksomhed henvendt mod gæster eller tronstolen. På alle billederne optræder to tronstole side om side – den ene er altid tom, og i den anden sidder en majestætisk kvinde i sorte klæder. Hendes ryg er rank, hun har et stolt ansigt, og hun ligner til forveksling *Fru Tbli-Yan*! På nogle billeder holder hun audiens, hvor unge mænd er mødt op foran hendes tronstol.

De sukkende kald: Lyden drager folk, og hvis man ikke hele holder øje med sig selv og andre, drages man ubevidst hen for at kigge ned i afgrunden. *Effekt:* Hvis spillerne ikke aktivt erklærer at deres karakterer holder sig selv og/eller hinanden fra afgrunden og gør det løbende, går man ubevidst tættere på afgrunden hele tiden. Først når man står derhenne ved kanten og stirrer ned, opdager man, hvor man er gået hen; beskriv pludseligt for spillerne, hvordan det er at kigge ned i afgrunden, og gør det, hver gang de glemmer at holde sig fra afgrunden.

Afgrunden: Det går stejlt nedad. Der er blot en klippeskrænt, som forsvinder i mørket, og den fjerne side af skrænten forsvinder i en sort dis. Kolde vinde strømmer fra dybet, og de bærer sukkende kald med sig. Nogle af vindene synes at bære blege ånder med sig, men når de nærmer sig, er de blot en bleg dis, som snart går i opløsning. Falder man ud over afgrunden, er man fortabt. For hver runde man stirrer ned i afgrunden, skal man klare Resistens (viljestyrke) 10. Hvis det fejler, bliver man kortvarigt besat af en afgrundens ånder.

Afgrundens ånder: Vanvittige sjæle, der enten vil A) feste en sidste gang, eller B) fortælle den allersidste vittighed for at opnå frihed. Hvis de vil feste, opfører de sig som festgæster (se Omstrejfende væsner), og hvis de får lov at drikke alkohol eller danse en dans, forsvinder de fra deres værtskrop. Hvis de fortælle en vittighed, bliver de ved med at plage folk med, at de gerne vil fortælle en vittighed, bare en, og hvis man lader dem fortælle vittigheden, forsvinder de fra værtskroppen (*find dine dårligste vittigheder frem*). Afgrundens ånder kan kun besætte en person i 30-60 minutter, eller indtil de opnår deres mål.

Udgange: Der er kun indgangen, som selskabet ankom via. Den ændrer sig, når døren går i bag dem. Hvis selskabet inkluderer Yarrus-Yan rulles 1t6 i stedet for 1t8. Hvis selskabet har besøgt Glassalen tidligere, men endnu ikke fundet Yarrus-Yan eller Den sorte brud, kan du rulle 1t4+4.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Vinterhaven #7
4	Glassalen #11
5	Sovekammeret #13
6	Den sorte brud #14
7	Omstrejfende væsner
8	Den runde sal #10

#13 Den sovende yndlings værelse

Luften er tung af røgelse. Den krydrede røg er sødmefyldt. Væggene er dækket af tunge, mørke vægtæpper, og fra en kamin kommer en dæmpet belysning. Langs væggene er divanesere rige på bløde puder, og på en af dem ligger en ung mand og sover. I midten af rummet er et ovalt bord med et stort, åbent sølvfad fyldt med rødvin. Rundt om fadet står og ligger sølvbægre.

Luften er tung, lokalet er varmt, og der lugter af sød vin og røgelse. Den sovende skikkelse er **Yarrus-Yan**, som er bedøvet af en blanding af røgelse og vin.

Yarrus-Yan: Den unge mand er omtumlet og konfus. Han har mistet enhver fornemmelse for tid spenderende sine aftner med at feste, og sine nætter med Den sorte brud. Han er ikke til megen nytte med at finde rundt, men han følger frivilligt med eventyrerne, da han gerne vil forlade paladset.

Vægtæpperne: Tæpperne med deres mørke mønstre skjuler væggene. Væggene er beklædt med spejle, som er skjult bag vægtæpperne. Inde i spejlene er **4 glasfolk**, som trænger gennem spejlene og ind i rummet, hvis man fjerner tæpperne. De fire glasfolk har til ordre at forhindre Yarrus-Yan i at forlade kammeret. Hvis vægtæpperne ikke fjernes, dukker de ikke op (Den sorte brud fik tæpperne hængt op, da hun var træt af, at vagterne snagede i hendes og Yarrus-Yans privatliv).

Sølvfadet med fortryllet vin: Så længe fadet er inde i rummet, fyldes det på magisk vis med rødvin. Rødvinen hærder folk, og så længe de er påvirket af rødvinen, har de ekstra 5 livspoint.

Skat: Skjult under en divaneser er et par natsko. Der er ni sølvbægre dekoreret med roser og rosengrene (3 guld stykket), samt sølvfadet dekoreret med roser (30 guld).

Udgange: Der er kun en udgang fra lokalet, og geografisk galskab opstår kun, hvis døren lukkes, eller selskabet er uopmærksomme på, hvad der er uden for lokalet. Antag at lokalet udenfor ændrer sig, medmindre en karakter aktivt holder øje med, hvad der sker udenfor. Hvis selskabet inkluderer Yarrus-Yan rulles 1t6 i stedet for 1t8. Hvis selskabet endnu ikke har mødt Den sorte brud, kan du evt. lade eventyrerne automatisk nå hendes værelse som det næste.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Vinterhaven #7
4	Tjenernes gemakker #8
5	Omstrejfende væsner
6	Den sorte brud #14
7	Vanviddets rand #13
8	Glassalen #11

#14 Den sorte bruds kammer

Salen er mørkt. Det sorte marmorgulv reflekterer det dæmpede lysskær fra olielamper af sølv. Olielamperne er anbragt på sorte mamorsøjler. De står ude langs lokalet sider, hvor mørke vægtæpper dækker væggene. En krydret duft fra parfumeret lampeolie hænger tungt i luften.

I midten af lokalet er en tronestol sort som natten og glimtende som stjernemylderet på nattehimlen. En ensom skikkelse sidder på tronestolen. Hun er iført en sort kjole med kniplinger, og et tyndt slør dækker hendes ansigt. Ikke desto mindre virker hun bekendt. Hun ligner fru Tbli-Yan!

Ved foden af tronestolen står et par sølvsko.

Herinde er **Den sorte brud**. Hun er et magtfuldt væsen, som eventyrerne ikke kommer til at slås med (på almindelig maner), men i stedet er nødt til at overtale, hvis de vil slippe herfra sammen med Yarrus-Yan.

Den sorte brud: Hun ligner en yngre udgave af Fru Tbli-Yan – selvom Yarrus-Yan ikke kan se ligheden, og Den sorte brud ikke tror på det – og hun er iklædt en sort bryllupskjole, som inkluderer et slør, som slører hendes ansigt men ikke mere end at man kan genkende det. Den sorte brud er paladsets regent, hun sørger over, at hendes bejler har forladt hende (eller er forsvundet i afgrunden), og hun har nu fundet en ny bejler i form af Yarrus-Yan. De tidligere erstatninger for hendes forsvundne bejler er nu enten endt i afgrunden eller som en af de vanvittige festdeltagere.

Den sorte brud er ikke villig til at lade eventyrerne forlade stedet med Yarrus-Yan medmindre, de kan give hende et alternativ.

Kamp: Den sorte brud er kun delvist fysisk til stede, og ethvert angreb eller offensiv formular suser gennem hende uden effekt (funktionelt har hun Forsvar 10, men succesfulde angreb har ingen effekt). Hendes livskraft er bundet til paladset, og så længe paladset består, lever hun.

Den sorte brud besværer sig ikke med at angribe folk. Det er under hendes niveau. I stedet kan hun hver runde manifestere **1t6 glasfolk** via spejle og glasoverflader, men hun gør det kun, hvis eventyrerne truer Yarrus-Yan på livet eller de begynder at smadre hendes gemakker.

Hvis man fornærmer Den sorte brud eller på anden vis begynder at være hende en irritation, sætter hun sig til modværge. Det sker ved at tre af væggene i lokalet falder bort, og bag dem er blot afgrunden, og man befinder sig nu på et klippefremspring over afgrunden. Kraftige vinde forsøger at gribe irritationsmomenterne og slynge dem i afgrunden, indtil de overgiver sig eller flygter ud af døren bag dem. Vindene angriber med angreb+8. Hvis angrebet er succesfuldt, skal man klare styrke 10 for ikke at blive slynget bort. Er man bundet fast eller lignende, så knækkes et reb eller tilsvarende for hvert succesfuldt angreb fra en vind.

At forhandle med Den sorte brud: Den sorte brud er villig til at lytte til selskabet og lade dem komme med forskellige forslag.

- **Et alternativ til Yarrus-Yan:** Hvis der er en karismatisk eventyrer i selskabet, kan denne træde i rollen som Yarrus-Yan, og Den sorte brud lader resten gå med Yarrus-Yan.
- **At appellere til Den sorte bruds samvittighed:** Det er synd for Fru Tbli-Yan, men som mor må hun acceptere, at der er en ny kvinde i hendes søns liv. Det er ikke synd for Yarrus-Yan for her kan han leve som en fyrste opvartet af tjenere og underholdt af hoffolk for resten af sit liv.

- **At appellere til Den sorte bruds fornuft:** Hendes sorg over at have mistet sin egentlige gemal har gjort hende en smule gal, og hun kan derfor ikke tales til fornuft. Hun må have en bejler ved sin side til at fjerne smerten fra tabet af hendes bejler.
- **Den forsvundne bejler:** Ingen ved, hvad der er blevet af ham, men han lader til at være gået hinsides afgrunden. Han er den grønne kæmpe, som er flere steder i paladset – og måske er hans sjæl en del af paladset?
- **Løskøbe Yarrus-Yan:** Ikke for guld, ikke for sølv. Hvad der kan tilfredsstille Den sorte brud er vanskeligt at fastsætte. Måske har eventyrerne nogle fantastiske ejendele eller skatte, som kan underholde Den sorte brud, så hun accepterer at Yarrus-Yan forlader hende. Alternativt kan kærlighedshistorier og sange om ulykkelig kærlighed læge hendes knuste hjerte: Kræv at spillerne genfortæller, genopfører eller synger historien om ulykkelig kærlighed for at tilfredsstille Den sorte brud.

Vær åben for improvisationer og vilde ideer fra spillerne. De kan finde på ideer og løsninger, som ikke er dækket af ovenstående, men som giver mening for situationen, og vær klar til at spille med på deres ideer. Gode løsninger resulterer i, at selskabet får lov at tage Yarrus-Yan med sig uden at de skal efterlade en af deres egne.

Skat: Der står et par sølvsko (15 guld) ved tronestolens fod. De er Den sorte bruds dansesko.

Udgange: Lokalet har to udgange. Hvis selskabet inkluderer Yarrus-Yan rulles 1t6 i stedet for 1t8. Hvis selskabet endnu ikke har fundet Yarrus-Yan, kan du evt. lade hans værelse være det næste.

1t8	Geografisk galskab
1	Hovedindgangen #1
2	Paladsets korridorer #2
3	Sneglekammeret #5
4	Brændende sand #6
5	Vinterhaven #7
6	Sovekammeret #13
7	Vanviddets rand #12
8	Glassalen #11

Epilog

Når selskabet har fået nok, og/eller når de har undsat Yarrus-Yan vil de forlade paladset, og hvis de har fodtøj nok, kan de undslippe stedet. Derefter står de uden foran paladsruinen på afgrundens rand.

En lang og hård rejse følger, hvorefter selskabet ender hjemme ved Fæstningen, og de kan afrapportere til fru Tbli-Yan.

Eventyrpoint:

For hvert rum udforsket optjenes 150 eventyrpoint. Pointene udbetales, når man forlader paladset.

Appendiks: Monstre

Gnolde/Hyænefolk

Høje, pelsede humanoider med hyænetræk, spidse snuder med små, ondskabsfulde tænder og et gab altid formet i et hånlige grin. Øjnene er kulsorte, og de nærmest gløder af ondskab. De jager gerne i flokke og signalerer til hinanden med skingre latterhvin.

- Forsvar 14; Tærskel 9; Sår 2; Resistens 10 (alkymi 15); Morale 11 (14 når på jagt); Angreb: Trækøller med pigge og metalspidser+4; Skade 1t6+3 *eller* hyænebid+5; skade 1t4+2

Overvælde: Tre gnolde kan teame op mod en modstander. De laver et samlet angreb, og hvis det er en succes, forsvinder ofret under de tre vilde monstre, som river og flår staklen i stykker. Overvældeangreb+6; skade 3t4+9+vælte omkuld (ofret er fanget under de tre gnolde og kan ikke angribe; at bryde eller vride sig fri tjek 14).

Goblin

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

- Forsvar 12; Tærskel 5; 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 sporingstjek (eller giver deres ofre -4 på deres sløringsforsøg). I dagslys har gobliner -4 på sporing eller giver deres bytte +4 på sporingstjek.

Ogre

Kæmpestore og grimme, en gullig hud og en fæl ånde, der får smådyr til at segne omkuld. Grådig og næsten altid i dårligt humør.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Tykhudet: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Træstamme+6; Skade 1t10+4.

Ekstrem succes (18-20): Knusende slag – ogressen kølle smadrer modstanderens skjold foruden at den giver skade.

Gnaskos Skokøber

En lille mandsling med en snor næse, rynket hud og dybtliggende øjne. Han har et stygt humør, er ofte ilter og utålmodig, men løftet om fodtøj kan opildne ham.

- Forsvar 10; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 12; Morale 11 (Stædig 16); Angreb: kniv+4; Skade 1t3.

Gyrjoaki

De er bittesmå væsner, knap 30cm høje, sorthårede og mørklødede. De bor typisk steder med voldsomme temperaturer og dækker deres kroppe med løse, hvide klæder. De er ivrige tedrikkere, selskabelige væsner og udstyret med en fantastisk evne til at skjule sig selv.

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 10 (Ild og hede 18); Morale 12; Angreb: kniv+4, 1t2.

Ude af syne: Gyrjoaki kan forsvinde, så snart de er ude af syne. Det er en slags teleport-evne, som kan aktiveres, når de forsvinder ud af syne og om bag ting. Evnen får dem til at forsvinde, og den kan ikke bruges offensivt til at snige sig ind på fjender.

Gelemonster

Gelemonster er tubeformede, glasklare geleagtige væsner, som minder lidt om enorme søpølser. Det er primitive, tankeløse væsner, som

- Forsvar 11; Tærskel 10; Sår 6; Resistens 11 (Tykhudet: 18 mod fysiske angreb); Morale 10 (Tankeløs 20); Angreb: Sammenstød+7; Skade 1t10+opsluge.

Tankeløs: Gelemonstre har ingen mental aktivitet, og de kan ikke påvirkes af effekter, som kræver tankekraft.

Immuniteter: Gelemonstre er immune over for syre og gift.

succes (18-20): Gelemonstret 'ruller' hen over fjenden og opsluger ofret gennem sin ene ende af den tubeformede krop. Det gør ingen skade, men ofret er straks fanget og mister sin handling, hvis denne ikke har ageret i denne runde. Ofret er nu 'opslugt'.

Opsluge: Hvis et gelemonsters angreb gør 6 eller mere skade, klemmer det sig rundt om sit offer, som trækkes ind i gelemassen. Ofret er nu 'opslugt', og fanget inde i gelemassen udsættes man for langsom kvælning og knusning samt lammende gift.

- Ofret skal inde det agere første gang efter at være blevet opslugt, klare Resistens (gift) 9 eller blive lammet; hvis det fejler, er ofret lammet, indtil udfriet af gelemonstret. Lammelsen beskytter ofret mod at blive knust eller kvalt.
- *Kvælning:* Hvis ofret ikke er lammet, skal ofret hver runde klare Resistens (stamina) 6 (sværhedsgrad stiger med 2 hver runde), og hver gang det fejler, tages 2t6 kvælningsskade.
- *Knust:* Hvis ofret ikke er lammet, tager ofret 1t4 skade fra at blive klemt og mast inde i gelemassen.
- *Begrænsning:* Et fanget offer kan ikke angribe med store våben eller foretage voldsomme bevægelser. Ofret kan forsøge at bryde fri med et styrketjek 18.

Glasfolk

Glasfolk er lavet af glas. De skjuler deres kroppe bag tunge klæder, og deres spejlansigter er skjult bag masker af porcelæn. Deres stemmer er hule og har en besynderlig klang, som intet menneske kan mestre. Hvis man vil indynde sig hos glasfolk, skal man spejle deres bevægelser.

- Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 4; Resistens 14; Morale 11; Angreb: Glasstav med spids+6; Skade 1t12.

Umenneskelig krop: Glasfolks kroppe er ikke biologiske og levende som menneskers kroppe, og de føler ikke sygdom, sult og træthed, og de kan heller ikke påvirkes af effekter, som rammer særligt biologiske funktioner.

Spejlansigt: Glasfolk skjuler deres ansigter bag masker, men i kamp tager de maskerne af for at spejle deres ansigter i deres fjenders. Al skade som rammer et glasfolk, rammer også den person, hvis ansigt glasfolket spejler i sit eget ansigt.

Festdeltagere/Festgæster

De skjuler deres ansigter bag farverige halvmasker dekoreret med fjer og blonder. Herrerne er ikklædt dyre jakker med fine knapper og sprudlende mønstre, foruden dyre hoser og lange sokker. Damerne er iført store, dyre balkjoler og lange sokker.

Festdeltagerne er omgærdet af mystik og galskab, de har for længst glemt hvem, de selv er, og deres lyst er at feste, danse, spise og drikke. Der dukker altid en flaske vin op i deres selskab, og man kan altid høre musikere i nærheden spille op til dans. Deres tilstedeværelse påvirker virkeligheden omkring dem.

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Tykudet: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Træstamme+6; Skade 1t10+4.

Festens vin: Festdeltagerne kan altid byde på vin, og man bliver altid fuld af at drikke deres vin. Det giver *ulempe* på fornuftbaserede handlinger i en halv time.

Festens midtpunkt: Festdeltagerne er altid i flok, og de hvirvler og danser omkring folk, og når de danser videre i flok, er der 20% chance for, at de har opslugt et væsen, som de hvirvlede og dansede omkring. Der er nu en festdeltager mere, og der er et væsen mindre.

Ingen øjne: Festdeltagerne har blot tomme huler, hvor andre har øjne. Det er typisk skjult bag deres masker. Hvis man stirrer dybt i deres tomme øjenhuler eller flår en maske af og ser det øjenløse ansigt, skal man klare Resistens (viljestyrke) 7; hvis det fejler, mister man sine øjne, som nu ender i festdeltagerens øjenhuler. Med sine nye øjenhuler genvinder festdeltageren sin oprindelige identitet og er udfriet fra sin tilstand.

Appendiks: Magiske ting

Fyrstekappen

Den blå kappe med pelskant er varm, blød og fornem at skue på. Den udstråler magt og ære. Iført kappen får man noget af dens udstråling. Kappens bærer får følgende evner:

- **Høvisk:** Hvis man taler pænt og høvisk til andre væsner, får man +4 bonus til diplomatiske forhandlinger. Det kræver, at *spilleren* taler højstemt og bruger florumvendte ord.
- **'Deres excellence':** Kappens bærer kan forlange at andre væsner skal tiltale kappebæreren med udtrykket 'deres excellence'. Hvis væsnet forsøger at modstå, laves et magisk angreb mod væsnet: $1d20+4+\text{karisma bonus}$.

Hærførerens lykke

En pragtfuld hjelm med en knaldrød fjerpryd. Metalhelmen er dekoreret med indgraveringer af mønstre, våben og soldater. Iført hjelmen får bæreren adgang til følgende evner:

- **Hærførerens bud:** Hvis hærføreren byder grupper på 10 eller flere væsner at angribe, får de +2 på deres angrebsrul de næste tre runder.
- **Et liv for hærføreren:** Denne kraft gør at hærføreren beskyttes af andre, som kaster sig ind mellem hærføreren og fjenden for at redde hærføreren fra dødbringende hug. En allieret inden for 3 meter kaster sig pludseligt og på magisk vis sig ind mellem hjelmens bærer og en modstander, hvis succesfulde angreb enten bringer helmbæreren på 0 eller færre livspoint eller gør 12 point eller mere i skade. Den allierede tager nu skaden i stedet for; derefter er der 45% chance for at helmbæreren ubemærket taber sin hjelm i kampens hede.