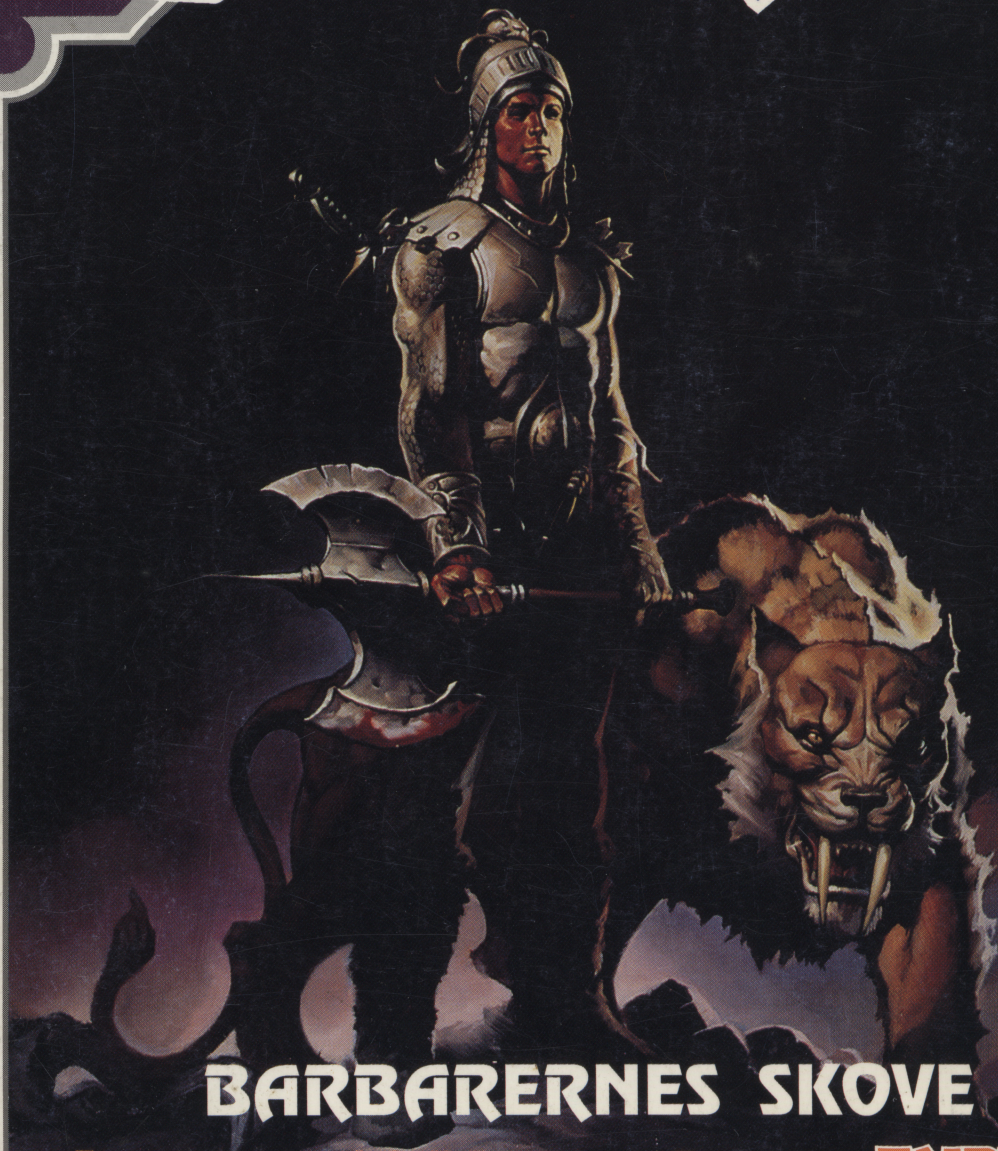


Drager og Dæmoner

Torshem



BARBARERNES SKOVE

Et eventyrsmødul til Drager og Dæmoner **EXPERT**

TORSHEM



KONSTRUKTION

Anders Simonsson, Anders Blixt,
Henrik Strandberg

REDIGERING

Anders Blixt, Henrik Strandberg,
Olle Sahlin

ÖVERSÄTTELSE

Merlin P. Mann

OMSLAG

Ken Kelly

GRAFISK PRODUKTION

Stefan Thulin

ILLUSTRATIONER

Stefan Nagy, Tony Darwiche

ORIGINAL

Stefan Thulin

TRYK

Tryckproduktion, Västerås



INDLEDNING

Torshem er et eventyrsmodule, som udspiller sig i vildmarken. Spillelederen (SL) kan, med hjælp fra modulets kort og information og sin egen fantasi, skabe et helt land, hvor spillernes rollepersoner kan opleve eventyr.

Torshem indeholder ét stort og flere små eventyr, som SL kan bruge til at sætte en kampagne i vildmarksområdet op. Det indeholder desuden tilstrækkeligt materiale til at holde selv de mest eventyrlystne rollepersoner beskæftigede i længere tid. Spillelederen skal have adgang til Drager og Dæmoners Expertreregler for at kunne bruge dette modul fuldt ud. Også Monsterbogen er god at have.

INFORMATION TIL SL

Beskrivelser af Rum.

Grotter og andre Steder.

Alle rum, grotter o.a. steder i dette modul beskrives på en måde, der adskiller sig fra de fleste tidligere moduler. Beskrivelserne er delt op i to tekstafsnit; et kursiveret og et ikke-kursiveret. De kursiverede tekstafsnit skal SL læse op for spillerne. De indeholder enkle beskrivelser af de steder, hvor rollepersonerne befinder sig det pågældende tidspunkt samt de ting eller væsner, der evt. også er der. SL bør dog selv læse tekstafsnittene igennem, inden han anvender dem, og bestemme om han vil ændre på noget i beskrivelserne.

De ikke-kursiverede tekstafsnit indeholder beskrivelser af særlige detaljer som ikke opdages med det samme, in-

struktioner om hvordan SL skal håndtere visse situationer, etc. De skal kun læses af SL.

EVENTYR

I dette afsnit beskrives flere eventyrforslag. Spillelederen bør nøje gennemlæse dem inden spillet begynder, og han må også bruge nogle timer på at forberede hvert eventyr, lave SLP, gulvplaner, kort, etc.

1. BLODSOFFER

Følgende afsnit bør læses op for spillerne inden eventyret starter. Afsnittet indeholder al den information, som spillernes rollepersoner behøver at kende til, inden eventyret begynder.

I har i længere tid rejst omkring i verden og oplevet mærkelige eventyr sammen. I dybe skove, fugtige grotter og mørke gravkamre har I fundet fantastiske skatte og udkæmpet kampe mod frygtelige monstre. Gennem jeres tid sammen har I lært hinanden godt at kende, og I er nu en godt knyttet gruppe af eventyrere. For et par uger siden fortalte en af gruppen jer, at han var tvunget til at rejse hjem til sin hjemby Torsborg for at deltage i en vigtig religiøs højtid, som skulle afholdes i Torsborgs tempel. Han synes, det ville være en skam at splitte selskabet og foreslog derfor, at I skulle slå ham følge. Han fortalte, at der er et udmærket værtshus i Torsborg, som hedder "Den Blå Drage" og er kendt for sit gode mjød. I skulle kunne hyre et par værelser på værtshuset og bo der, indtil ceremonierne er overstået, og derefter kan hele grup-

pen tage på farten igen. Han fortalte desuden at der var godt med trolde og ork'er i skovene og bjergene i Torshem. I besluttede at følge ham, som han foreslog.

Rejsen til Torsborg er temmelig begivenhedsløs. I ankommer til byen et par dage inden højtiden begynder og søger straks op på "Den Blå Drage". Værtshusets ejer hedder Bern Armstark og er en venlig og glad mand i 60-årsalderen. Bern har kendt rollepersonen, siden han var en lille knægt, og bliver meget glad, da han genser ham. Bern lejer et par af sine bedste rum ud til jer, og senere på aftenen byder han jer allesammen på et festmåltid i værtshusets gildesal.

De følgende dage tilbringer I på værtshuset og beretter om jeres tidligere eventyr for Bern, som er en ivrig lytter. Da den kirkelige højtid er overstået, vender rollepersonen tilbage til "Den Blå Drage" og fortæller, at kirkens ledere har givet ham en opgave at udføre:

"Som jeg måske har fortalt jer engang, kære venner, ligger der et lille kloster i bjergene mod nordøst – Nidabjergene. Klosteret er ikke meget at tale om; de munke, der sidder deroppe, er kendte for ikke kun at drikke svage drikke... ha, ha, ha... under alle omstændigheder – de er

meget gæstfrie og venlige og alt det der, og de plejer altid at sende nogle stakkels munke til højtiderne for at vise, at de i det mindste stadig lever. Problemet, kære venner, er at denne gang kom Karn Lendur ikke engang – ham abbeden som faldt i øltønden uden andet end kutten på kroppen. Han har heller ikke sendt nogen besked. De er sikkert bare sovet fra det hele deroppe, men Ignatius og Herkin, ypperstepræsterne, er vældigt skræmte og synes, at jeg skulle tage forbi og se hvad der sker. Jeg rejser imorgen... kan jeg regne med jer?"

2. KASHIMS HÆVN

Hvis spillernes rollepersoner i ovenstående eventyr (se også "Munkeklosteret") har opdaget Kashims tempel eller dræbt nogle af dets tjenere, har de gjort sig til Kashims fjender for altid. Der er flere hemmelige templer spredt over hele Ereb, og dets tjenere vil før eller siden høre tale om rollepersonerne og deres gerninger. Hvorvidt de beslutter sig for at hævne sig på dem eller ej er selvfølgelig op til SL, men rollepersonerne bør indimellem få små advarsler om, at Kashims tjenere ikke helt har glemt dem. SL kan udbygge denne kampagne, lave



kort over flere templer rundt om på kontinentet og lade rollepersonerne få nys om deres eksistens. Templet, som beskrives i dette modul, er et af de større.

3. LANDEVEJSRØVERNES REDE

"Efterlysning! Duelige mænd med kamperfaring søges til eskorteopgave. Godt betalt. Fuld diskretion – Købmændenes laug, Torsborg".

En herlig dag kan dette opslag ses flere steder på Torsborgs gader. Hvis rollepersonerne tager imod indbydelsen og op søger købmændenes laug, vil de træffe Niels Gellek, en fedladen og rødmosset købmand fra byen. Han stirrer undersøgende på dem fra top til tå og begynder at tale med slæbende stemme:

"Ja, mja... man må vel tage hvad der byder sig... goddag, mine herrer, I er tydeligvis interesseret i vort lille... tilbud.. Kan I håndtere et sværd?... Udmærket, udmærket... Kan I drikke et godt bæger vin?... Nå, så tag for jer fra bordet derovre... slå jer bare ned... Det står altså sådan her til. Flere af købmændene nordfra er i de seneste uger ankommet... ja, tomhændede kunne man sige... efter at være blevet... berøvede er nok det rette ord. Dette kan vi naturligvis ikke tolerere,

mine herrer!... Derfor har jeg og mine kolleger... taget den beslutning at noget må gøres for at... udjævne misforholdene... I morgen rejser I med velbårne Herr Kristiern Långes karavane mod... landene i nord... Hold øjnene åbne og... hvis I ser noget... slå ned som lynet! I vil blive godt betalt hvis I finder... og overlader... røvernes bytte... og røverne selv, levende eller... nej, levende! De skal sandelig sone deres forbrydelser... Farvel, mine herrer, håber at vinen smagte jer vel... God jagt".

Landevejsrøverne kan enten være en gruppe som beskrives her i modulet, f.eks. Svirk Langskægs gobliner, eller nogen som SL selv finder på. I sidste fald skal SL beskrive hele deres lejr, alle de forskellige røvere og alt det bytte de har taget. Under alle omstændigheder bliver Kristiern Långes karavane overfaldet, og rollepersonerne får dermed muligheden for at spore røverne tilbage til deres opholdsted – alternativt kan de blive taget til fange og bragt dertil.

4. GRÅ HÅR

På en rejse gennem Torshems skove, enten på vej til eller fra et eventyr, støder rollepersonerne en nat på en gammel, krumbøjet troldmand, som støtter sig til



en kroget stav. Så snart de ser den gamle mand i kanten af skoven, rejser han sine hænder mod den stjerneklare himmel og begynder at nedkalde en frygtelig forbandelse over rollepersonerne. Når de endelig bliver handlingsdygtige og styrer hen imod ham, falder han på knæ og beder dem ivrigt om at skåne hans liv. Han forklarer at han forvekslede rollepersonerne med de lumske gobliner, som blot nogle dage forinden havde overfaldet, plyndret og brændt hans lille hytte i skoven. Ikke før det var for sent, opdagede han, at han havde kastet forbandelsen på de forkerte personer. Når rollepersonerne beder ham fjerne forbandelsen, siger han blot: "Ak! Det går ikke, thi alle de nødvendige formularer findes i min bog, og den har goblinerne stjålet fra mig..." hvorefter han igen bryder i gråd. Rollepersonerne kan dog få ud af ham, at han kan fjerne forbandelsen, blot han får sin formelsamling tilbage. Ellers vil forbandelsen forårsage at rollepersonerne ældes tolv gange hurtigere, dvs. et år på en måned. Allerede efter et par dage synes rollepersonerne at kunne finde grå stænkt hos hindanden.

Troldmanden, ved navn Vlempi Marcus har naturligvis regnet det hele ud selv. Kun han kan tilbagekalde forbandelsen, og dermed tvinger han rollepersonerne til at genfinde hans stjalne bøger.

5. KONGEHØJENES HEJMEKLIGHED

Et ungt par, som vil gifte sig mod deres forældres vilje, er løbet hjemmefra og har begivet sig ud i vildmarken. Deres respektive fædre er alvorligt bekymrede og gennem rygter får rollepersonerne at vide, at de vil betale gode penge til dem der finder dem og bringer dem tilbage. Hvis en af rollepersonerne er fra området, kan det være en søskende.

Efter diverse efterforskninger kan man finde ud af, at de sikkert har begivet sig ud i vildmarken i retning af Kongehø-

jene. Desværre er de blevet ofre for ligæderne der, men denne bitre sandhed må rollepersonerne selv opdage. Spor som fører mod Kongehøjene er bla. kammerater, som har hørt den unge Gawan fortælle hvor meget godt vildt der er i området og hvor fine træhytter man kunne bygge der. Forældrene kan bekræfte at han ofte har jaget i de egne.

6. BORGRUINED

Spillernes rollepersoner kontaktes af en gammel lærd mand ved navn Håkon Nardus (hvis rollepersonerne tidligere har stødt på Vlempi Marcus, kan SL lade det være ham, som kontakter dem istedet). Håkon (eller Vlempi) har fundet ud af, at der for ca. 500 år siden boede en troldmand i en borg, som lå et eller andet sted i markerne mellem Troldeskoven og Den Gamle Skov. Troldmanden skulle efter sigende være gået op i røg en dag, hvor han udførte en slags magisk eksperiment. Efter hans forsvinden blev hans borg forladt, og den har efter alt at dømme stået tom lige siden.

Det rygtes dog at troldmanden havde et vældigt stort bibliotek, og at flere af disse bøger stadig ligger gemt i hvad, der end er tilbage af borgen. Det er disse bøger han vil have fat i. Han kan betale rollepersonerne en mindre sum penge, hvis de hjælper ham med at finde og undersøge borgen.

7. I TROLDESKOVENS MØRKE

I et af deres tidligere eventyr er rollepersonerne faldet over en meget gammel bog, hvori der berettes om en legendarisk røver ved navn Khelltor. Han samlede enorme rigdomme gennem røveri og fredelig handel, men bogen fortæller ikke hvad der siden hændte. Den nævner dog forbigående at: "Khelltores var frænde med troldene og han sagde at han skulle skænke dem sit hyggelige ly".

Hvadenten rollepersonerne er ude at rejse i Troldeskoven eller et andet sted i

et andet ærinde, vil de træffe en kvindelig skovøver ved navn Aria. Hun fortæller, at hun er på vej for at befrie sin Elthalion, der er blevet taget til fange af en troldestamme i Troldeskoven. Når hun fortæller at de holder til i noget der kaldes Gelto-hulen, går der forhåbentlig et lys op for spillerne.

8. ANDERS ANKOMST

Op ad Leipter sejler en dag en fremmed flod-båd med handelshuset Dlurings flag vajende ved agten. Handelshuset Dluring drives af hvide ænder i Erebos og er meget større end de lokale handelshuse Vedort og Sagbon. Ombord er købmanden Constantin Dluring, hans bror mester Deobald (mester i quack-fu) og ti brune ænder som livvagter.

Constantins opgave er at undersøge om handelen med dværgene er noget at satse på. Han og hans følge tager ind på "Den Blå Drage" (fuldt bevæbnede) og begynder at tale med borgmesteren, laugsoldermanden i købmændenes laug, hovedmændene i Vedort-huset og Sagbon-huset samt andre vigtige personer i byen. De foretager også en udflugt til Kvizur Kan for at møde dværgenes ledere. Hvis huset Dluring bestemmer sig for at satse på handel i området, vil både Vedort og Sagbon få store problemer, da de ikke har ressourcerne til at konkurrere med Dluring. Istedet må de finde på en anden løsning.

Her har du mange muligheder for eventyr. De to huse udspionerer givetvis Dluring. Nogen vil måske tilrettelægge en ulykke for ham, når han tager afsted til Kvizur Kan. Constantin vil sikkert få hemmelig information om både Vedorts og Sagbons aktiviteter frem. Dette kan føre til bybaserede spionageeventyr med glitrende dolke i måneskinnet...

Man kan også vende intrigen om og lade spillernes rollepersoner befinde sig i Dlurings rolle. Det kunne være en interessant måde at få dem til Torsborg og rode dem ind i andre eventyr. En spiller kunne jo være købmanden, som leder ekspeditionen, og de andre kan være hans livvagter.



OVERLEVELSE I VILD- MARKEN

Når spillernes rollepersoner færdes i vildmarken, har spillelederen meget at tænke på. Han skal bestemme hvor langt det er lykket rollepersonerne at rejse den dag, han skal afgøre hvad der sker på turen, han skal vide om de møder nogen eller noget under rejsen, osv.

LEJR

TELT

En gruppe plejer at sove i flere telte. Man begynder at rejse dem i en slags cirkelform med teltåbningerne mod midten. Kamoufler gerne teltene for at mindske risikoen for uønskede gæster.

LEJRBÅL

Lejrbålet har mange fordele; det sørger for lys og varme, rollepersonerne kan lave mad på det og det holder vilde dyr (ulve, vilde hunde, etc.) på afstand. Ulemper er at mange væsner drages af lyset og gerne vil tage et nærmere kig på dem som har tændt ilden.

VAGTORDNING

Man bør have vagter rundt om i lejren, i hvert fald ved nattetide. Vagten ser til at lejrbålet ikke går ud mens hans kammerater sover og holder også udkig efter vilde dyr og væsner. En vagt sidder dog ikke selv oppe hele natten – han ville blive alt for træt og ikke orke noget næste dag. Man plejer derfor at lave en vagtordning og deles om vagterne. Når en vagt har fuldført sin tur, vækker han en af sine kammerater og lægger sig selv til at sove. En vagttur er normalt på 2-4 timer, men dette afhænger af hvor mange man er til at dele vagterne. Den første vagtpost er som regel den populæreste, eftersom man kan få hele sin nattesøvn i et stræk.

ALARMER

Skov er et uoverskueligt terræn, og derfor kan det være en god ide at forbedre bevogtningen med forskellige slags alarmer. Man bør dog huske på, at selv ufarlige dyr kan udløse alarmen, og rollepersonerne må være beredte på at blive vækket af falsk alarm to eller tre gange pr. nat.

Magi: SEGL kombineret med SPØGELSESSTEMME, LYN eller lignende besværgelser, som kan høres eller ses, kan være meget effektive. Trolldanden kan enten lave alarmer på pladsen eller have et par forudlavede "alarmamuletter", som skjules på passende steder rundt om lejren.

Fælder: Det er muligt at rigge nogle snubletråde op, som laver støj når de udløses, f.eks. ved at vælte en krukke med småsten. Så vidt tiden tillader, kan en person, der er kyndig i fælder, rigge snubletråde, grave faldgruber og bygge andre ubehagelige anordninger rundt om lejrplassen, men dette er et frygteligt spild af tid, hvis man ikke skal være i den samme lejr i længere tid, f.eks. for at pleje en såret rolleperson.

TIDER

Den tid som rollepersonerne kan rejse til fods hver dag varierer naturligvis meget, men hvis man regner lidt efter, kommer man frem til, at det ikke er særligt længe. Mindst otte timer skal gå til søvn (man bliver ret træt af at være ude og vandre) og hvis man desuden regner med to timers vagtskift og mindst en time til aftensmad og frokost kommer man frem til, at natopholdet må vare mindst 12 timer. Der må også afsættes en time til middagsmad og desuden må man hvile mindst 5 minutter for hver time man går eller rider. Dette bliver totalt 14 timers hvile og 10 timers færd, hvilket de fleste mennesker kan klare to-tre dage i træk eller tilmed en uge, men de færreste kan gøre det tre-fire uger i træk. På den an-

den side er eventyrere heller ikke normale mennesker.

At færdes i mørket er umuligt i skovområder, eftersom krat og fordybninger udgør en konstant fare for at falde og komme til skade. Man kan heller ikke tænde fakler uden en risiko for at hele skoven brænder af. På en velryddet vej er det teoretisk muligt at rejse om natten, i hvert fald om sommeren. I bjergene er det umuligt at færdes efter mørkets frembrud, medmindre der er brede stier. Om sommeren er det lyst mindst halvdel af døgnet, men om vinteren er der blot nogle få timers lys.

HYGIEJNE

Hvis man bliver på den samme lejrplads i længere tid, må man grave to huller: et latrin hul og et affaldshul, for at undgå at udvikle farlige sygdomme grundet dårlig hygiejne. Disse huller bør ligge lige ved lejren, og de som besøger dem bør have deres våben med. Når gruppen forlader lejren fyldes hullerne igen med jord.

KAMPBEREDSKAB

Det er umuligt at få en tilfredsstillende hvile, hvis man har sin rustning på, så man er derfor nødt til at tage den af før man går til ro. Desuden er det umuligt at slå lejr iført rustning og store våben; der er alt for mange anstrengende opgaver som kræver bevægelsesfrihed. At have sin rustning på under ens vagttur er i teorien en god ide, men hvis man tænker på det arbejde, det er at få rustningen på, kan man ligeså godt glemme det. En ringbrynje tager med al polstring i hvert fald 10-15 minutter at tage på, hvis man har en medhjælper, og en pladerustning tager mindst den dobbelte tid. Det tager omkring et halvt minut at få et skjold på. At gå en hel dag til fods med rustning på er totalt udelukket; rustningen er tung, klodset og meget varm (om vinteren er metalrustninger til gengæld meget kolde). Hvis man skal have rustning på

mens man rejser, kan man højst have dagsetaper på fire timer. Skal man desuden selv bære en rygsæk eller en anden oppakning, kan man formodentlig ikke rejse mere end en til to timer pr. dag. Det går lidt lettere til hest og en kriger med pladerustning er næsten tvunget til at have en. Det er meget tungere at bære en pladerustning i en rygsæk eller en oppakning end bare at have den på kroppen.



De fleste former for benbeskyttelse umuliggør omfattende bevægelser til fods. Hvis man har en tilsluttet hjelm uden visir, kan man næsten ikke trække vejret, ikke høre noget og udsynet er meget begrænset. Hvis solen skinner kan man være næsten sikker på at kollapse med hedeslag efter nogle timer.

Et godt kampberedskab indebærer derfor, at en person arbejder eller sover med en dolk ved sin side og sine øvrige våben og hjelmen indenfor umiddelbar nærhed. Det tager mindst fem minutter at tage sin rustning på, uanset hvilken type, og er derfor umuligt ved overraskelsesangreb. Hvis man har en åben hjelm, er det dog ikke noget større problem at sætte den på hovedet, men for at tage f.eks. en tunghjelm på, bør man have begge hænder fri og have godt med tid. Hvis rollepersonerne ikke har heste er der stort set kun to muligheder: ikke at have metalrustninger og benbeskyttelse eller blot at rejse nogle få timer om dagen.

NYE URTER OG VÆKSTER

I dette afsnit beskrives et par nye urter som forekommer i dette modul. Væksterne kan også anvendes i spillelederens egne eventyr.

GULT MENNONPULVER

Effekt: 1 dose læger 1T6 KP.

Form: Gult pulver.

Indtagelse: Inhaleres eller blandes i alkoholfri vædske og drikkes

Ventetid: 1T10 minutter.

Virkningstid: –

Ventetid: –

Eftervirkningstid: –

Eftervirkninger: –

Ingredienser: Roden af en gul Mennonblomst (en rod giver en dose pulver).

Færdighed: Drogekundskab, Lægeurkundskab.

SORT MENNONPULVER

Effekt: 1 dose pulver forøger PSY med 1T6 point i urtens virkningstid.

Form: Sort pulver.

Indtagelse: Inhaleres eller blandes i alkoholfri vædske og drikkes.

Ventetid: 1T10 minutter.

Virkningstid: 1 time.

Ventetid: 1T10 minutter.

Eftervirkningstid: 30 minutter.

Eftervirkninger: Svimmelhed og hovedpine. Bevægelse, SMI og alle SMI-baserede færdigheder halveres.

Ingredienser: Roden af en sort Mennonblomst (en rod giver en dose pulver).

Færdighed: Drogekundskab.

RØDT MENNONPULVER (GIFT)

Effekt: 1 dose forårsager fuldstændig blindhed under urtens virkningstid.

Form: Rødt pulver.

Indtagelse: Inhaleres eller blandes i alkoholfri vædske og drikkes.

Ventetid: –

Virkningstid: 1 time (halveres hvis man klarer giftslaget). Ventetid: –

Eftervirkningstid: –

Eftervirkninger: –

Ingredienser: Roden af en rød Mennonblomst (en rod giver en dose pulver).

Færdighed: Drogekundskab, Giftkundskab. Giftens styrke er lig med anvenderens FV-gruppe +10.

MENNONBLOMST

Type: Urt.

Hyppighed: Sjælden.

Klimabælte: Tempereret.

Vækststeder: Løvskove.

Løvform: Stiplede blade.

Løvfarve/Høstfarve: Grøn/Grøn.

Blomstertype: Viol.

Blomsterfarve: Gul, sort eller rød.

Blomstringstid: Sommer.

Frugttype: –

Frugtfarve: –

Frugttid: –

Anvendelige dele: Roden.

URTER

Navn	Chance (a)	Pris
Gul Mennonblomst, rod	15%	200 sm/stk.
Gult Mennonpulver	10%	300 sm/dose
Sort Mennonblomst, rod	15%	200 sm/stk.
Sort Mennonpulver	10%	350 sm/dose
Rød Mennonblomst, rod	05% (b)	400 sm/stk.
Rødt Mennonpulver	03% (b)	550 sm/dose

(a) Chancen for at urten eller ingrediensen findes hos en urtehandler. I et samfund er der som regel en urtehandler pr. 1000 indbyggere.

(b) Rød Mennonblomst og rødt Mennonpulver må ikke sælges åbent i de fleste byer, eftersom den regnes som en gift og dermed er ulovlig. Det er dog muligt at købe disse urter 'sort' af mindre nøjeregnende urtehandlere. For at finde en sådan, skal man dog først klare et Underverdenen-slag.

NYE HJELME

Der forekommer to helt nye hjelmtyper i Torshem, konhjelm og vendelhjelm.

HJELME

Navn	Kropsdel	Pris(sm)	Abs.	Vægt
Konhjelm	Hoved	150	5	2
Vendelhjelm	Hoved	200	6	3

Konhjelm: En konhjelm er (som navnet antyder) konusformet og udgør en udmærket beskyttelse mod sværd- og øksehug som ganske enkelt glider ned ad siden når de rammer hjelmen. Konhjelm efterlader ansigtet og nakken ubeskyttet. Visse hjelme er dekoreret med horn og vinger og vejer da 2,5 BEP.

Vendelhjelm: En vendelhjelm er rund i formen og forsynet med en næseskinne, buer til øjnene og ringbrynje som hænger ned fra hjelmens kant og beskytter nakken, hovedets sider og ansigtet. Visse vendelhjelme har, istedet for ringbrynje, nakkeplader, næseskinne og et metalparti som beskytter kinderne og hagen.

GUDER

Beskrivelserne af guderne koncentrerer sig på deres lære og tilbedere og indeholder ingen grundegenskabs- eller færdighedsværdier. Grunden til dette er at sådanne værdier ganske enkelt ikke behøves. Spillerne rollepersoner vil aldrig havne i en situation, hvor de må konfrontere en gud personligt. Både spillerne og deres rollepersoner bør snarere betragte guderne som gådefulde væsner og aldrig komme i kontakt med dem.

I hver beskrivelse står der opremset nogle "leveregler", som gudens tilbedere skal følge. Guden Wegils tilbedere skal f.eks. hjælpe de svage og trængende og de må ikke benytte sig af overdrevet vold. Disse leveregler minder meget om de forskellige Livsmål som beskrives i Expertreglerne, og de fungerer på samme måde som disse. En person, som bryder sine leveregler, rammes af samvittighedskvaler og skyldfølelse som kun forsvinder, hvis han gennemfører en bodshandling som fremmer hans gud eller den religiøse organisation. Spillerne bør se til, at deres rollepersoners livsmål stemmer overens med deres religion. En person, der har "Den Stærkes Ret" som livsmål, tilbeder f.eks. ikke Wegil.

WEGIL

Wegil kaldes også for Lysets Herre. Han tilbedes oftest af mennesker og han betragtes almindeligvis som en god gud. I legender og sagaer afbildes han som en midaldrende mand med en enorm kropsbygning, ædle ansigtstræk, langt fuldskæg og et gennemtrængende blik. Han afbildes ofte bevæbnet med en



stridskølle og et langspyd, og han plejer også at bære en kort ringbrynje af mithril.

Wegil tilskrives mange egenskaber, bla. skal han vist nok kunne ændre skæbningen, vække de døde til live, tale med de døde, påvirke vejret og læse menneskers tanker. Guden vil sprede civilisation, lov og orden i verdenen og hans tjenere opmuntres til at være tapre, når de konfronteres med mørke, barbari og kaos.

Mange sagaer handler om, hvordan Wegil kæmper mod guden Kashim og tilintetgør dennes planer om et verdensherredømme. Eftersom Wegils og Kashims respektive lærer strider fundamentalt mod hindanden, betragter også deres tilhængere hinanden med stor fjendtlighed. Rollepersoner som tilbeder hver deres gud kan ikke følges sammen i længere tid. Før eller siden vil en af dem finde ud af hvilken gud den anden tilbeder, og så vil de sikkert ryge i totterne på hinanden og begynde at slås.

Wegil er en guddom fra det gamle Jor-pagna, og dyrkes mest af jorer. Han er byen Torshems skytsgud og hans tempel er byens prægtigste og største. I Torshem dyrkes også mange andre guder, f.eks. "De Unge Guder" som beskrives i modulet "Kandra". Der er forskellige typer af religiøse organisationer som tilbeder Wegil: kirker (ikke at forveksle med kristne kirker), munkeklostre og ordensselskaber. Kirken er den mest udbredte af disse. Mange byer har Wegilstempler, hvor dyrkerne plejer at samles i regelbundne gudstjenester. Kirkens præster klæder sig i lyseblå dragter og har lange mørkeblå kapper ovenpå. Munkeklostrene ligger øde og afsides steder, hvor deres munke kan leve i uforstyrret fred. Man helliger dagene bøn, meditation, afskrivning af gamle skrifter og arbejde for klostrets opretholdelse. Munkene er klædt i mørkeblå kapper. Ordensselskaberne holder til i borge og slotte. Hver ordensgruppe består af 40-50 dybt religiøse riddere, som har svoret

at bekæmpe Wegils fjender og deres tilbedere. Ordensridderne klæder sig som regel i tunge rustninger og hjelme, og de bærer ofte lange lyseblå kapper og lyseblå våbenhylstre.

LEVEREGLER

Wegils tilbedere følger et antal leveregler for at vise ærbødighed og respekt overfor deres gud. Den som vover at bryde en af disse regler kan regne med at Wegil ser det.

- *De skal hjælpe de svage og trængende.* Denne hjælp kan afspejle sig på mange måder. En del nøjes med at være venlige overfor de svage og fattige og skænke dem små almisser, mens andre donerer kæmpe pengesummer til velgørende formål og finansierer sygehuse og fattiggårde.
- *De må ikke benytte sig af overdreven vold og mord.* Dyrkerne må naturligvis forsvare sig uden at skulle rammes af skyldfølelser. Tilbedere, der ødelægger og angriber andre væsner uprovokeret, kan dog regne med at blive udstødt af Wegils øvrige tilhængere, og de rammes med højeste sandsynlighed af samvittighedskvaler. Jagt for at forsørge sig selv er dog tilladt.
- *Lov og orden er kendetegnet for civilisation og fred.* En tilbeder må ikke bryde gældende love, men skal derimod altid stræbe efter at opretholde disse, undtagen love der strider mod Wegils bud. Guden anser det som værende helt i orden at forsvare loven og civilisationen med våben i hånd.

GUDEGAVER

En gang imellem udvælger en gud en person som budbringer eller profet med den opgave at sprede gudens lære og ideal over hele verdenen. Sådanne budbringere er ikke normale præster, men mere en slags omvandrende prædikant. Det er op til SL at bestemme hvilke væsner som udvælges (om nogen). Hvis en rolleperson gennem spillet udviser en

enorm iver i sin tilbedelse af en bestemt gud, kan det være at han bliver udvalgt.

Guden forsyner normalt sin budbringer med en særlig evne, en "gudegave".

Wegil Eiron kan skænke en budbringer en af de følgende gaver:

Frygtløshed: Personen behøver aldrig at slå på Skræktabellen og påvirkes ikke af skrækmagi, det kan være sig nekromantisk eller anden.

Lys: Budbringerens stav kan begynde at lyse som hvis den havde LYS E5. Dette trækker et PSY-point pr. 5 KR fra budbringeren, Budbringeren får desuden evnen til at kaste LYN. Dette koster et PSY-point pr. E. Pointene genvindes på normal vis.

Stålblik: Budbringeren får helteevnen Stålblik.

KASHIM

Kashim kaldes også for Den Herskende Flamme eller Livsherren. Han tilbedes oftest af mennesker. Folk der ikke tilbeder Kashim ser ham normalt som en ond gud. Hvorfra Kashim-dyrkelsen stammer er der ingen som ved, men man ved i hvert fald at han ikke kommer fra Jorpagna.

Kashim afbilledes som regel som et mægtigt, kraftfuldt og brutalt væsen med lysende, røde øjne, hænder med kløer og mørk, sveden og grov hud. Han er ofte bevæbnet med et brændende sværd og et stort rundskjold af bronze. Kashim har flere magiske egenskaber; han vides at kunne vække de døde til live, tale med de døde, kaste ildkugler mod sine fjender og sprede dødelige sygdomme blandt de som ikke tilbeder ham. Sagaerne om Kashim beskriver ham som en målbevidst og magtlysten gud, hvis største mål er at få alle levende væsner til at tilbede ham og dermed slutte al strid. Han vil bekæmpe andre guddomme og selv herske over en perfekt verden uden svage og defekte indi-



vider. I alle kendte sagaer er Kashim blevet stoppet af Wegil, som naturligvis er Kashims mest forhadte rival og fjende.

Kashims lære er enkel, men brutal. Den fremmer den stærkes ret og mener at et bestandigt samfund kun kan bygges på at de svage renses ud. Til de svage regnes elvere og invalider. Ved at dyrke Kashim og adlyde ham kan man selv få den styrke som behøves for at blive en af de stærke. Når de svage udrenses kan der blive fred, eftersom der råder en terrorbalance og alle kender deres plads i samfundet. Indtil denne tilstand er lyset en fjende, eftersom den beskytter de svage, men når Kashim har fået verdensmagten vil han klæde sig i en hvid kappe og lyse hele verdenen op med sin visdom.

Kashims tilbedere er ikke særligt populære blandt almenheden, da deres gud er mørk og voldsom. De plejer derfor at slutte sig sammen i små selskaber og sjældent vise åbent hvem de tilbeder. De klæder sig ikke på nogen bestemt måde til hverdag, men når de besøger et tempel og deltager i højtidelige ceremonier, bærer de sorte kåber med vinrødt foer. De hemmelige selskaber plejer at holde til i afsides beliggende templer eller i underjordiske krypter. Disse mødesteder er oftest svært bevogtede, eftersom ingen af tilbederne ønsker at deres religiøse overbevisning og vaner bliver afsløret for den uvidende almenhed. I dyrkelsen af Kashim indgår bla. også ofringer af dyr og mennesker for at berolige og mætte ham. Offeret bliver levende ført frem til et lille alter, på hvilket der står en lille statue af Kashim. Præsterne holder fast i offeret og en af dem dræber det med en hurtigt knivstik. Blodet samles derefter i en bronzeskål og hældes over statuen og alteret. Dernæst fortæres den nu værdiløse krop i et af de ildsteder, der som regel er flere af omkring alteret. Kashimstatu-

en er ofte udsmykket med stjalne juveler og ædelstene. Disse ulovlige indslag tjener både til at forstyrre Wegil og knytte selskabets medlemmer tættere sammen.

LEVEREGLER

Kashims tilbedere skal bla. adlyde følgende regler:

- De skal mindst fire gange om året besøge et tempel og fremføre et offer. Et af disse ofre skal være et uskyldigt menneske.
- Hvis de opdager, at de Svages spioner eller andre er trængt ind i selskabet, skal de snarest muligt afsløre dette for selskabets præster. Det samme gælder hvis de opdager at et medlem har svigtet eller forrådt forsamlingen.
- Nærmere kontakter med lyset og de Svage skal undgås, da dette vil svække en selv. Hvis det ikke kan undgås skal man gennemgå styrkende ritualer før, under og efter.

GUDEGAVER

Kashim kan give en budbringer en af disse gudegaver:

Idimmun: Budbringerens krop kan ikke blive skadet af almindelig eller magisk ild.

Frygtløshed: Personen behøver aldrig slå på Skræktabellen og påvirkes ikke af skrækmagi, det være sig nekromantisk eller anden.

Gastbeskyttelse: Budbringeren påvirkes ikke af gastangreb som reducerer grundegenskaberne (de beskrives i Monsterbogen).

Mørke: Budbringeren kan omgive sig af en beskyttende sfære af mørke, i hvilken al lys, naturligt såvel som magisk, slukkes. Kun budbringeren selv kan se noget indenfor sfæren. Kun Wegils gudegave Lys, kan forstyrre dette mørke. Sfærens radius er på omtrent 10 meter.

TORSHEM

Torshem, den region som omfatter Torsborg og omegn, ligger i det store skovbælte som dominerer det centrale Ereb. Områdets centrum er byen Torsborg, som er et knudepunkt for handelen mellem landene i syd ved Kobberhavet og dværgene i Nidabjergene. Byen ligger på Storsøens østlige side. Indbyggerne ernærer sig først og fremmest ved handel, men også ved fiskeri og jordbrug.

BJERGENE

Længst oppe mod nord ligger de vældige Nidabjerger. De højeste bjergtoppe rækker flere tusinde meter op i skyerne og er snedækkede hele året rundt.

Mod vest deles bjergkæden af Nidapasset. I sommerhalvåret kører karavaner af købmænd gennem passet til Nargurs skove, hvor de bytter deres stoffer og metaller med pelsværk. Om vinteren plejer passet at blive fyldt med sne og bliver meget svært tilgængeligt.

Ved passets vestlige side er der et ganske stort malmleje af værdifulde råstoffer og ædle metaller. Dværgklanen Kvizur bestyrer minedriften i bjergene og siges at have udgravet store områder dybt inde i bjergene i deres forsøg på at finde endnu større og rigere malmlejer.

FLORA

Bjergkæden består af urbjerger som ofte er solbeskinnede. De er bevokset med græs, lyng, tyk mos samt en hel del planter. Et stort antal arter af små blomster lyser op i landskabet, der ellers kun brydes af vindpinte dværgbirk som kryber langs bjergsiderne. Der er masser af spiselige bær, f.eks. blåbær, muldebær og brombær.

FAUNA

Bjergenes fauna er temmeligt begrænset. Der findes bjerggeder af forskellig slags, hjorte og bjergfår. Ulve, bjergløver og grottebjørne ernærer sig af de mindre byttedyr, lemminger, hermeliner, harer og rotter. Mange rovfugle lever i bjergene og jager i skovene. Bjergfloderne er rige på laks, som bjørnene fanger.

FLODERNE

Tre større floder har deres oprindelse i Nidabjergene: Gipul-, Hrid-, og Hrönnfloden. Gipul løber ganske langsomt og det er muligt at færdes på den med kano eller tømmerflåde, men det er langt fra ufarligt og mange både er gået til bunds i de stride strømme. Hrid og Hrönn er både ganske små og snoede og munder ud i Storsøen.

Fra Storsøens sydlige del fortsætter Leipterfloden sydpå. Den løber langsomt og er både bredere og dybere end de andre floder, hvilket gør at man uden besvær kan sejle helt til havet på den.

SKOVEN

Der er tre store skovregioner i Torshem: Jernskoven, Troldeskoven og Gamleskoven. De er en del af det enorme skovbælte som strækker sig i øst-vestlig retning over hele kontinentet. Jernskoven og Gamleskoven adskilles fra hinanden af floden Leipter, mens Troldeskoven er en afvigende del af Gamleskoven.

FLORA

De hyppigst forekommende træarter er

bøg og ahorn, men her er også eg og lærketræer. Eftersom de store træers kroner lægger jordbunden i skygge er undervegetationen ganske sparsom og det er let at komme frem. Bøg og ahorn har høje, ranke stammer med en stor krone højest oppe, hvilket er med til at give skoven et løvsalslignende udseende. En rejssende går mellem søjleagtige stammer og med et løvtag højt over sit hoved. Træernes kroner gør, at der er meget roligt og vindstille i skovene. Kun susen i træerne og et eller andet knæk fra et omstørende dyr forstyrrer freden.

Hist og her er der skyggefulde enge og fugtige moser, der hvor terrænet er helt åbent. Der er mange svampe i skovene, men bortset fra disse og et fåtal af blomster er der kun træer så langt øjet rækker.

FAUNA

I skovene lever de vældige kronhjorte, rådyr, uroksker, uldhårede kæmpeenhjørninger, brune bjørne, ulve, lossere, jærve og vildhunde. Der er mange insekter og smågnavere, f.eks. egern og skovmus. De utallige småfugles fløjten og kvinden får hele skoven til at leve, og nu og da kan man høre en spættes hidsige trommen eller en gøgs ensformige kukken.

TROLDESKOVEN

Denne mørke og dystre region adskiller sig totalt fra de øvrige skove. Det er et bakket område bevokset med knudrede sortfyr. Dette er et meget mørkt fyrretræ som gerne vokser i tørt og stenet terræn. Træet er lavt og knudret og har meget spidse nåle. Det er meget svært at komme frem i Troldeskoven på grund af den kraftige undervegetation, det bakkede terræn og den totale mangel på stier. Denne afsondrethed har gjort skoven til et tilflugtsted for sortfolk i form af orker, trolde, gobliger og riser. I alt bor der mellem to- og trehundrede individer i Troldeskoven.

Troldeskovens beboere begiver sig ind imellem ud på plyndringstogter og overfalder både rejsende, afsidesliggende gårde og skovhuggernes hytter. Der går rygter om, at Troldeskovens beboere er ufatteligt rige og i årenes løb har utallige eventyrere forsøgt at kontrollere om det er sandt. Så vidt man ved, er det dog endnu ikke lykket nogen at vende tilbage med bevis.

KLIMA OG VEJRET

Torshem har et klima, der er varmere og tørrere end Danmark. Vejrforholdene minder meget om dem i Frankrig og Vesttyskland, dvs. tempereret indlandsklima.

Husk på at skovene dæmper vindene. Mellem træerne er vindens styrke altid et trin lavere end i fri luft. Der er hovedsageligt søndenvind, hvilket gør det muligt at sejle op ad Leipter.

KORT

"Spillelederens kort over Torshem" beskriver et relativt stort vildmarksområde og det er meningen at spillelederen skal anvende dette kort under eventyrets gang. De forskellige steder på kortet beskrives nærmere i de respektive kapitler. "Spillernes kort over Torshem" skal spillerne have under eventyret. Forskellen mellem spillernes og spillelederens kort over Torshem er, at der findes flere markerede steder på spillelederens kort. Grunden til dette er at spillernes rollepersoner ikke kender til alle disse steder. De steder som er markeret på spillernes kort er dem, som de burde kende til.

TORSHEMS HISTORIE

Tidsregningen som anvendes er den dalkiske, som anvendes i de fleste dele af Ereb. Man regner tiden i år før eller efter profeten Odo begyndte at prædike om den Lysende Vej. Forkortelserne bliver fO= før Odo og eO= efter Odo.

EREBS BRONZEALDER

1500 TD CR. HOWATHERNES ANKOMST

Man ved ikke nøjagtigt hvornår howatherne kom fra nord, og man ved heller ikke hvem – hvis nogen – der har boet her forinden. Howaterne lever på stenalderniveau; metalsmede findes kun i højkulturerne sydpå.

JORPAGNAS TID

812 TD MØDET I GRAFFERBURG

Kejser Thamsun I af Jorpagina sammenkalder Nargurbarbarernes høvdinger til en rådslagning. Høvdingerens talsmand kalder kejseren "en sydens hund og kælling". Kejseren indleder en krig imod barbarerne for at hævne fornærmelsen.

800-700 TD CR. KRIGSTIDEN

Konstante kampe raser mellem Jorpagnas veltrænede hære og barbarernes stærke stammer. Nidapasset er strategisk meget vigtigt og mange slag udkæmpes i Torshem. Jorernes disciplinerede slagorden kan ikke holde stand i skovene, hvor de hjemmевante barbarer konstant ligger i baghold.

600-TALLET TD BYTIDEN

Krigen slutter grundet en udmatning i slutningen af 700-tallet. Howatherne er svækkede og deres land hærget. For at kunne opbygge nogen form for velstand, begynder man at handle med Jorpagina. Pelsværk byttes for metaller og håndværksgenstande. Joriske handelsmænd dukker op i området år 676 og med tiden forsvinder misforholdene. Istedet påvirkes howatherne af Jorpagnas kultur. Skrivekunsten introduceres og den joriske runerække modificeres for at passe til det howathiske sprogs krav.

Barbarerne bliver fastboende efter de



har lært bedre jordbrugsmetoder end svedjebrug. Byer vokser op hist og her i lysninger og ryddede områder, hvilket skænker perioden dens navn: "Bytiden".

599 fO KONFLUXEN

En konflux er et tidspunkt hvor stjernerne står i en skæbnsvanger position. Da vil der indtræffe store begivenheder, som vil få afgørende konsekvenser for fremtiden. Stjernernes indflydelse kan være koncentreret til et sted eller være mere ubestemt hvad angår omfanget. Den tredje konflux forudsås med bæven af astrologer over hele Altor, men ingen vidste hvad den ville indebære, udover at den truede mægtige riger.

Midt på en sommerdag 599 fO formørkedes sydhimmelen over øerne i Kobberhavet. Fra syd kom en sky af millioner af købidere, en armslang græshoppeart som æder levende væsner. Man regner med at overfaldet halverede det centrale Erebs befolkning indenfor et par uger, eftersom ingen advarsler kom frem til de ikke-ramte områder før sværmen. Fire femtedele af alle husdyrene gik bort.

Købidernes hærgninger stod på et par måneder, hvorefter de forsvandt nordpå mod et ukendt øde. En mærkelig detalje var, at hvert insekt bar en blå sten mellem deres bagben, så marken lyste op af blod og turkis hvor de end drog frem. Man har tolket dette som en bevidst adfærd og anser købidernes overfald som et kollektivt udslag af en primitiv religion, et insekternes korstog mod tilintetgørelsen.

Jorpagna og howathernes kulturer faldt sammen for aldrig at genopstå. De næste århundreder fik betegnelsen: "Mørketiden".

599 fO - CA. O MØRKETIDEN

Howathernes få overlevende vendte tilbage til deres skove, fast besluttede på kun at leve efter forfædrenes vaner og ikke påny blive afhængige af faste boste-

der. Bytiden bliver til en svaghedstid i sa-gaerne. Man vender tilbage til stenalderteknikker på grund af metal-mangel; howatherne har ingen viden om minedrift. Skrivekunsten overlever dog. Man opgiver jordbruget og forsørger sig ved fiskeri, jagt og skovbrug.

Denne æra præges af en langsom tilbagevenden og indeholder få betydningsfulde begivenheder. Den vigtigste er, at sortfolkene kom ned fra Nidabjergene og befolkede de temmeligt tomme skove. Der udkæmpes konstante kampe mellem sortfolk og howatherne om de begrænsede ressourcer.

0- DEN NYE TID

Omkring år 0, da Odo begynder at prædike på Caddo, formoder de fleste lærde at Ereb går ind i en ny æra. Nye riger er opstået efter Mørketiden og den internationale handel er gået i gang igen.

177 fO DVÆRGENES ANKOMST

Lokket af rygterne om malm i Nidabjergene kommer dværgklanen Kvizur vandrende fra syd. Disse dværge finder, hvad de søger i Nidapasset og driver de bosiddende orker væk. De begynder at grave miner og bosætter sig i bjergene.

Forbindelsen mellem howather og dværge bliver allerede fra starten udmærket. Dværgene behøver mad og kan tilbyde jerngenstande i bytte, en handel som kommer begge parter til gode. Med deres nye jernvåben kan howatherne slå ødelæggende slag mod sortfolkene. I løbet af det følgende årti drives sortfolkene tilbage op i bjergene og ind i særdeles ufrugtbare områder.

189 fO JORERNES ANKOMST

I dværgenes spor kommer købmænd, jorer fra Kobberhavet. De bevæger sig op ad Leipter til Storsøen og grundlægger en by, Torsborg, opkaldt efter ekspeditionens leder Tor Sagbon. Ætten Sagbon bliver byens ledere.

Byen skænker med tiden navn til hele regionen.

213 00 TORSBORGS MUR

Fjendskab mellem jorer og howather blusser snart op. Man konkurrerer om jagttrettighederne, og jorerne begynder at fælde skoven rundt om Torsborg for at kunne anlægge marker og for at få bygningmaterialer og brændsel. Howatherne ser dette som en stor skændsel mod deres land og en forulempning af deres gæstfrihed og år 212 udbryder der krig.

Howatherne kender terrænet og er meget sejrige, men dværgene kan hverken acceptere at landet ødelægges eller at handelen med syden brydes. Efter nogle måneder lykkes det dværgene, gennem ren afpresning, at fremtvinge fred. De truer howatherne med at stoppe salget af jern til dem og slutte sig til jorerens side i kampene, for at deres handelsforbindelser ikke skal blive afskåret. Samtidig truer de jorerne med at sætte lid til andre, fredeligere handelsmænd og stille sig på howaternes side i krigen, for ikke at få deres fødevarerforsyninger afskåret. I vinteren 212-213 sluttes en fredsftale. Der trækkes en grænse for Torsborgs landbrugsmarker. Da foråret kommer, begynder byens 400 indbyggere at bygge en mur, for at beskytte sig mod evt. kommende krige.

247 00 RÅDHUSET

Borgmester Hoson lader Torsborgs første rådhus opføre.

327 00 STENTEMPLET

Torsborgs første stenbygning opføres; et tempel til ære for byens skytsgud, Wegil.

335 00 KARSÅKKERNEDE ANGREB

Karsækkerstammen fra Nargur lokkes af rygterne om rigdom og angriber Torshem gennem Nidapasset. Dværgene forsøger sig i deres bosættelse, og barbarerne fortsætter mod syd. Howatherne og Tors-

borgs indbyggere ender – som en overraskelse for dem begge – i en alliance. Man lader sig belejre i byen. Karsækkerne behersker ikke belejringskunsten og da Kvizurdværgene angriber dem bagfra for at beskytte sine handelspartnere, trækker de sig slagte tilbage.

Dette betegnes ofte som et vendepunkt i forholdet mellem Torshems befolkningsgrupper. Fjendskaben erstattes af samarbejde; de forskellige folk begynder at gifte sig med hinanden. Howatherhøvdingen Awalsuthes datter, Lugaswitha gifter sig år 339 med borgmesteren Rôdars søn, Svodryk, hvilket ses som et symbol på den nye holdning.

300-TALLET 00 ELVERNES ANKOMST

I dette århundrede observeres de første elvere i Torshem. De kommer sydfra og østfra under animisten Eloaners ledelse. De søger en bestemt slags skov til animistisk forskning og bliver tydeligt tilfredse med, hvad de finder i Torshem. Eloaner og hans lærlinge bygger Santono, et lille animistakademi, i det sydlige Torshem.

487-498 00 RIBERRIGEN

Atter bliver Nidapasset mål for et felttog – denne gang forbavsende velorganiseret. Fra bjergene i vest kommer en hær af orker, gobliner og riser under ledelse af den dygtige feltherre Kaursch. Torsborg belejres påny, handelen med syden blokeres og dværgene går bogstaveligt talt under jorden. To forsøg på at storme byens mure slås tilbage, men store dele af byen ødelægges af brand.

Howatherne vinder krigen i skovene med en langdragen guerillakrig. De udnytter deres overlegne lokalkendskab til at slå til, når fjenden er svagest og det lykkes at afskære forbindelsen mellem skovhæren og hovedstyrken som belejrer Torshem. Langsomt nedkæmpes hæren om vinteren, da howather og dværge sammen sørger for at indtræng-

ernes forsyninger ikke når frem. Under senvinteren udbryder der mytteri grundet den manglende fremgang, og Kaurisch slås ihjel af sine egne folk. Da foråret 488 kommer har invasionshæren blot en brøkdel af sin oprindelige styrke tilbage. Da et kompagni lejesoldater, hyret af købmanden Dan Vedort fra Erebos, ankommer med båd, brydes orkernes belejring af Torsborg og de flygtende sortfolk massakreres af howatherne og jorerne.

500-TALLET OG DEN NYE BYTID

Howatherne begynder igen at blive fastboende. En del klaner overvinder traditionerne og slår sig ned i halvpermanente bosættelser, hvor de bla. dyrker svedjebrug.

I Torsborg får købmandshuset Vedort langt større indflydelse på Sagbons-slægtens bekostning.

500-TALLET OG ULVEMÆNDENES ANKOMST

I denne periode kommer Nêkhi-klanen, en gruppe ulvemænd, vandrede til Torshem. De er blevet fristet af regionens rygter om fred, og de vil slå sig ned her. Efter samråd med howaternes hærse (høvding), får de lov til at bosætte sig. Til gengæld skal de sværge evigt venskab med howatherne, noget ulvemændene beredvilligt accepterer. Edsafgivelsen foregår år 598.

600 OG LABERKUS SAGBOD

Laberkus Sagbon overtager posten som borgmester efter sin far, Pemirad. Han er en svag personlighed, som har svært ved at sige frem og få sin vilje igennem. Mange mener at det nu er på tide at opgive de urgamle vaner med arvefølgende borgmester, og istedet vælge den rige, charmerende og dygtige Vidar Vedort som byens leder.

600 OG HÆRSE-FEJDE

Ved tinget afsættes howaternes halv-

alkoholiserede hærse Gonoser. Man mener at han har misbrugt sit embede og bragt klanen i vanære. Gonoser forsøger som en sidste desperat handling at myrde sin efterfølger, Tagaswether, men hugges ned af dennes bror, Tarosether. Han kaldes for en domstol af Gonosers klan, men nævningene frikender Tarosether og afviser alle krav på mandsbod. Igen siden har Gono-klanen og Taros-klanen været bitre fjender. Hændelsen ses som et meget dårligt tegn, og såvel shamaner som vise mænd og kvinder frygter, at åndernes værn svækkes og at ulykker truer howatherstammen.

FOLKESLAG

HOWATHER

Howatherne er egnens oprindelige befolkning. De er i slægt med barbarerne i Nargurs skove nord for Nidabjergene og kom til Torshem for mindst 2000 år siden. Under påvirkning af jorerne fra syden opbyggede man sin egen civilisation under bytiden i 600-tallet fO, som kombinerede joriske og hawthiske traditioner. Denne civilisation blev raseret efter konfluxen, og de overlevende howather forkastede sydens vaner og vendte tilbage til skovenes dyb og forfædrenes nomadiske levestil for at overleve.

Da dværgene ankom til regionen, blev de værdsat for deres visdom og deres gode håndværksevner. De howathiske stammer begyndte at handle med dværgene og byttede mad og pelsværk for metaller og håndværk.

Howatherne er vant til et hårdt liv og har derfor udviklet en hård og streng livsfilosofi. De værdsætter egenskaber som tapperhed, loyalitet, udholdenhed, generøsitet og veltalenhed. De vurderer venskab meget højt og er loyale, gæstfrie og hjælpsomme overfor deres venner. Deres fjender er de dog mindre venlige overfor og kan vise eksempler på stor grusomhed, hensynsløshed og hævngrerrighed.

Howatherne har ofte langt, blondt hår, lys hud og blå eller stålgrå øjenfarve. De er middelhøje, men ofte kraftigt byggede grundet deres hårde opvækstmiljø. De tatoverer sig ofte på armene og kroppen for at vise deres høje smertetærskel. Mændene har velpassede fuld- og overskæg, som de er meget stolte over. Kvinderne er ofte smukke og temperamentsfulde. De er i alle henseender manden lige, og de kan også bliver herser, hvis de anses at være egnede.

Blandt howatherne er geder, får og stærke jagthunde de vigtigste husdyr. Kreaturer er meget sjældne og heste findes slet ikke. Det er meget sjældent at howather kan ride.

ORGANISATION

Klanen er den grundlæggende sociale enhed. Den fungerer som en slags storfamilie, hvor alle er i slægt med hinanden. Klanens leder, wagas, er normalt en gammel, respekteret og klog person, som sit liv igennem har vist stor dygtighed i diplomati og jagt. Han eller hun styrer i samråd med andre mænd og kvinder, som er højt respekterede for deres dygtighed. Der er en opdeling af arbejdet mellem mænd og kvinder. Mændene er krigere, jægere og fiskere, mens kvinderne er tager sig af hjem og landbrug. Dette er ikke i strid med jævnbyrdigheden, thi det er dygtigheden som afgør status, ikke arbejdet.

Stammen som helhed ledes af en herse (høvding), som tager alle vigtige beslutninger, som vedrører hele stammen. Han er som regel en mand, eftersom hersen er den øverste hærleder. En gang om året samles hele stammen og diskuterer det forgangne år. Hvis krigene er gået dårligt, og landbruget er slået fejl, kan det meget vel være, at hersen får skylden for det. I så fald bliver han afsat og fordrevet, som havde han gjort et dårligt job, og man vælger en ny herse. En herse nyder stor respekt fra stammens medlem-

mer, men respekten kan hurtigt forvandles til had, hvis han ikke er heldig.

RELIGION

Howatherne har intet udviklet religion, men tilbyder istedet ånder. De steder, der anses for at være beboede af ånder, betragtes som hellige steder. Hvis nogen forsøger at skade et sådant sted (fælder et træ, flytter en sten, etc), gribes han og føres til tingets domstol som bestemmer en straf. Man dyrker også helte, som tilhører stammen og er faldet i kamp.

Howatherne arrangerer med jævne mellemrum fester, hvor de drikker og æder til langt ud på natten. Højdepunktet ved disse fester plejer at være, når stammens volve (en kvindelig shaman) spiller og synger om gamle helte. Vølven er kyn-dig i stammens historie og holder den i live ved at fremføre den i viser og beretninger. Vølven er dog mere end en visesanger og historiefortæller. Hun er også howathernes dygtigste shaman, kyn-dig i åndernes verden og plejer at hjælpe de syge, forudsige fremtiden og give råd til hersen. Howatherne er overtroiske og betragter vølven med frygt og respekt. Selv hersen lytter ekstra nøje efter, når vølven kommer med råd eller forslag.

BJERGENES OG SKOVENS FOLK

Der er to slags howather, bjergklaner (ca. 1000 personer) og skovklaner (ca. 4000 personer). Hvis spillelederen vil, kan han tillade sine spillere at anvende howathiske rollepersoner. De er som regel både eventyrlystne og nysgerrige om deres omverden og passer derfor udmærket som rollepersoner.

Bjergklanerne lever i Nidabjergene på bjergskråninger og i dalgange. Visse klaner har bosat sig blandt højene, som ligger rundt om i bjergene. De bor i stenhusse med tag af grove træplanker, som dækkes med pakket jord. Husene har som regel tre store rum, der anvendes

som køkken. soveværelse og almen stue. Bjergklanerne ernærer sig først og fremmest ved jagt, men også ved svedjebrug, hvis omgivelserne tillader det.

Bjergklanerne er krigeriske og begiver sig ofte ud på plyndringstogter. De udvælger dog deres mål med omhu og ville aldrig angribe enlige vandrere eller personer, som er dem selv underlegne (dårligere udrustning, mindre antal, etc). Bjergboernes stolthed og hædersfølelse gør, at de udvælger nogenlunde jævnbyrdige modstandere. En typisk bjergbo bærer normalt læderharnisk, konhjelm og et stort rundskjold, når han går ud i kamp. Hans favoritvåben er kortsværd, kastespyd, kortbue og håndøkse.

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Områdekendskab, Taksere og Zoologi.

Kampfærdigheder: Alle bortset fra Judo og Karate.

Kommunikationsfærdigheder: Tale sprog og Overtalelse.

Tyvefærdigheder: Klatre og Springe.

Opfattelsesfærdigheder: Opdage fare.

Vildmarksfærdigheder: Alle bortset fra Ride, Søkyndighed og Navigere.

Skovklanerne lever inde i skovene. De fastboende bor i aflange træhuse, der oftest blot består af et eneste rum. Midt i rummet er der 1-4 store ildsteder som spreder lys og varme. Langs væggene står brede træbænke, der bruges som sovepladser om natten. Skovboerne ernærer sig ved jagt og svedjebrug, men plejer også at spise forskellige sorter af bær, frugter, nødder og spiselige vækster, som de samler i skoven. Deres bosteder omgives af høje plankeværk, som holder vilde dyr og indtrængere ude. Skovboerne foretrækker, præcis som bjergboerne, at slås mod jævnbyrdige modstandere, og de anser det som værende fejlt og forkasteligt at angribe en underlegen modstander. Hvis fjendestyrken er mindre, lader de så mange stå

udenfor kampen, at de to styrker er lige mange i antal. Hvis det skulle blive nødvendigt kan de altid kaste flere ind i kampen. En typisk skovbo bærer en harnisk af læder eller nittelæder, et middelstort rundskjold og en vendelhjelm, når han går i kamp. Hans favoritvåben er håndøkse, langspyd og kortbue.

Lærdomsfærdigheder: Første hjælp, Områdekendskab, Taksere og Zoologi.

Kampfærdigheder: Alle bortset fra Judo og Karate.

Kommunikationsfærdigheder: Tale sprog og Overtalelse.

Tyvefærdigheder: Springe, Klatre og Snige sig.

Opfattelsesfærdigheder: Lytte og Opdage fare.

Vildmarksfærdigheder: Alle bortset fra Grotteorientering, Søkyndighed, Ride og Navigere.

SPROG

Howatherne taler howathisk, et nargursprog. Et årtusind af påvirkning fra Jorpagna og dets efterfølgere har gjort howathisk meget rig på joriske låneord, især dem der har med landbrug og fastboende liv at gøre. Stammerne nord for Nidabjergene har utallige problemer med at forstå deres sydlige slægtninge. Oldhowathisk taltes i området frem til mørketiden. I de følgende århundreder forandredes sproget meget, og en person som blot behersker moderne howathisk forstår ikke oldhowathisk. Det regnes som to forskellige sprog (jævnfør f.eks. 1300-tals dansk med 1900-tallets). Howathernes volve behersker oldhowathisk, da dette sprog anvendes i alle shamanistiske ceremonier.

JORER

Alle folk, som på en eller anden måde stammer fra det gamle kejserdømme Jorpagna, og som derfor har sproget jorisk som modersmål, kaldes for jorer. Jo-

terne er ikke en enhed som folkeslag, men indeholder derimod mange forskellige kulturer. Også ikke-menneskelige humanoider, f.eks. halvlange, anses for at være jorer, eftersom de har jorisk som modersmål og deler de få gennemgående kulturtræk.

Torshems joriske befolkning kom i løbet af 100- og 200-tallet fra Kobberhavets strande, hovedsageligt fra Berendien og Erebos. Det drejede sig dels om jordløse bønder, som ville have deres eget stykke land, og om håndværkere som var blevet udkonkurreret i deres hjemlande. Ved 300-tallets begyndelse stoppede indvandringen, mest fordi der ikke længere var nogen efterspørgsel på arbejdskraft eller nogle tilgængelige marker.

DVÆRGE

Kvizurklanen i dværgbyen Kvizur Kan kommer oprindeligt fra Grynnerbjergene og har gryndur som modersmål. For tiden bor der ca. 200 personer i byen, som gennem tiden er blevet hugget ud af passets sider.

Dværgene lever af minedrift og håndværk. De graver jern, kobber og bly frem af bjergets dyb. Deres håndværkere sme-



der dernæst værktøj, våben og smykker af ypperste kvalitet, som de siden sælger dyrt til handelshusene i Torsborg og køber levnedsmidler, tøj og brændsel for pengene. Kvizur-dværgene har et velfortjent rygte som dygtige forhandlere, og de spiller de to handelshuse ud mod hinanden for at få de bedst mulige priser. Dværgene slår også deres egen kobbermønt og bruger disse som betaling når de handler med bønder og jægere.

SORTFOLK

I Nidabjergene lever mange små stammer af gobliner, sortnisser og orker, samt enkelte riser og trolde. Totalt udgør sortfolkene et par tusinde individer. En lille del bor også i troldeskoven. Disse grupper er for tiden uorganiserede og svage, men under en karismatisk leder kan de udgøre en stor trussel mod folkerne i Torshem.

Howather og sortfolk har hadet hinanden inderligt lige siden mørketiden, og i kampen mellem dem udvises ingen nåde eller forskåning. Dvæрге, jorer og ulvemænd har ikke det samme had til sortfolkene, men betragter dem med stor mistænksomhed.

ULVEMÆND

Nëhkiflokken omfatter omtrent 30 individer og lever et nomadisk jægerliv i Torshem. De har ingen faste bosteder, men færdes overalt i skovene; undtaget er Troldeskoven og andre steder, hvor der er noget som holder dem væk. Omkring 15 flokmedlemmer er voksne jægere, mens resten er ældre eller hvalpe. De har svoret venskab med howatherne, som lader dem leve frit i skoven og samtidig regner med deres støtte i konflikter. Ulvemænd har deres eget sprog, khâdrash. Nogle få taler også menneskesprog, dog med meget store vanskeligheder, eftersom deres taleorgan adskiller sig fra menneskenes.

Ulvemænd jager al slags spiseligt vildt indenfor deres område, fra harer og kanner til elge og urokser. Ofte bruger de buer og spyd, men også fælder og baghold bliver benyttet. De fortærer deres bytte på flere forskellige måder, nogen gange rådt, nogen gange tilberedt på en eller anden måde, f.eks. stegt eller grillet. Nëhki jager ikke intelligente væsner; dette er tabu. Foruden kød spiser ulvemænd også frugt, nødder og andre ve-



getabilske produkter. Byttedyrenes uspiselige dele anvendes til forskellige nytteting, f.eks. klæder og buestreng. Det anses som vigtigt at intet anvendeligt bliver kaseret.

En flok ledes oftest af den største og stærkeste af mændene, men der findes andre ordninger i andre flokke. Lederen er et respekteret og hædret individ, som normalt beholder sin post indtil det er åbenlyst, at han er for gammel og svag til at have den længere. Eftersom flokken er så lille, er der ingen direkte specialisering blandt medlemmerne, derimod deles man om opgaverne. De ældre og svage (40 år og ældre) deltager ikke i jagten, men tager sig derimod af opgaver som at opfostre hvalpene i flokkens sædvaner og traditioner.

Ulvemænd er ikke af bedre moralsk sind end mennesker, men visse af menneskets dårlige sider er helt fremmede for deres sindelag, f.eks. fejhed og forrædderi mod sin flok. Til gengæld synes ulvemænd at menneskelige tanker omkring ridderlig optræden under kamp er en smule latterlige. Deres mening er, at skal man besejre en fjende, skal man gøre det effektivt og hurtigt. Endvidere tager ulvemænd meget lidt hensyn til intelligente væsner udenfor flokken. Man behøver ikke vise trofasthed eller loyalitet mod sådanne individer. Nêhki har dog svoret howatherne evigt venskab, og i eden foreskrives det, at de to folk skal behandle hinanden som stamme/flokfrænder. Begge grupper holder meget strikt på denne ed.

Ulvemænd er betydeligt mere gruppeorienterede end mennesker; de har en stærkere vi-følelse og en svagere jeg-følelse. De fungerer nogenlunde som et arbejdshold, som har en opgave, og de lader denne gå foran personlige interesser. En spiller som har en ulvemand som rolleperson, bør indrette dennes opførsel efter hvad der er typisk for racen. Dette forhindrer dog ikke rollepersonen i, nu

og da at opføre sig på en anden måde.

Eftersom ulvemænds loyalitet i første omgang er rettet mod flokken og først og fremmest mod konger og feltherrer, regnes de for upålidelige blandt mennesker, som ofte har svært ved at forstå en ulvemands hengivenhed overfor sine stammevenner. Ulvemanden har på den anden side svært ved at forstå hvordan mennesker kan svigte deres venner for personlig vindings skyld og betragter derfor mennesker som lumske, egoistiske og upålidelige.

SIRENER

En flok af disse afskyelige fuglevæsner lever som nomader i skovene. De ernærer sig ved jagt og tyveri, men er ganske feje og angriber kun, når de er i stort overtal. Omstrejfende eventyrere bliver højst sandsynligt ikke overfaldet, men kan meget vel blive bestjålet deres værdigenstande, eftersom væsnerne er meget henrykte over glitrende ting.

ELVERFOLK

I umindelige tider har der levet enlige dryader i skovene og oreader i Nidabjergene. De har set de dødelige komme og gå, men disse oprindelige elverfolk er sky og undgår de dødelige, som har bragt så megen elendighed til egnen.

I skovbosættelsen Santono bor den mægtige animistmagiker, Eloaner, en skovelver, der behandles med stor respekt af alle Torshems indbyggere. Til og med troldene har lært sig, at Eloaner ikke er til at spøge med.

I alt bor der kun et par hundrede elverfolk i Torshem.

KONFLIKTER

Der er fredeligt i Torshem for tiden, men ofte er der mange konflikter som kan føre til store problemer for regionens indbyggere. Disse kan spillelederen bruge til at lave nye eventyr til rollepersonerne.

TRADITIONER

Den nye bytid er meget kontroversiel for howatherne. I århundrederne efter den tredje konflux er hadet mod en bofast levestil groet dybt. Nu hvor nytænkende klaner igen bygger byer og bruger jorden det samme sted år efter år, vokser utilfredsheden blandt stammens konservative. De tror at ånderne vil blive vrede, eller at en ny ulykke vil ramme howatherne. Dværgene har på alle mulige måder støttet de permanente bosættelser, eftersom det øger jordbrugsproduktionen i området og gør det lettere for dværgene, at købe den mad de behøver. De konservative howathere støttes til gengæld af jorerne, især bønderne, som ikke ønsker at se howathernes rigdom og magt forøges.

HANDEL

Årsagen til Torsborgs eksistens er handelen. Byen grundlagdes på dette sted, hvor dværgenes pakyd fra Nidapasset kan møde de joriske flodbåde fra syd. Dværgene sælger håndværksprodukter af den bedste slags. Disse kan ikke afsættes i Torshem, dertil er markedet for lille, og de transporteres istedet ad Leipter til Erebos af joriske købmænd.

Dværgene er nødt til at købe levnedsmidler, eftersom de selv ikke producerer tilstrækkeligt. Denne mad kommer fra joriske bønder ved Torsborg og fra howatherne.

Der er to handelshuse fra Erebos som handler med dværgene: huset Sagbon og huset Vedort. De er begge små, uden betydning for selve Torsborg. Handelen i det afsides Torshem er alt for lille til at lokke store handelshuse til. Til gengæld er dværgehandelen livsvigtig for begge husene og der hersker en knivskarp konkurrence mellem dem. Eftersom begge husene er fra Erebos, har de tilegnet sig den meget intrigante livsstil som præger dette lands kultur.



Dette er grunden til komplicerede og ubehagelige intriger. Dværgene vil ikke have at et hus har monopol på handelen, da det forværrer dværgenes forhandlingssituation. Istedet ønsker de at spille jorerne ud mod hinanden. Vedort og Sagbon forsøger at stjæle markedsandele fra hinanden, ofte med håndfaste metoder. Samtidig er de klar over, at en total konflikt ville ødelægge begge husene. Krigshandlinger ville skade strømmen af både varer og jordbrugsprodukter i området, og det ville have katastrofale konsekvenser for husenes velstand. Spionage og sabotage er derfor de yderligste metoder man griber til.

JORDBRUG

Straks efter Torsborgs grundlæggelse begyndte gårdene at vokse frem rundt om byen. De blev bygget af jordløse jorer fra Kobberhavet, hovedsageligt berendiere og erebere. Disse solgte deres overskud til de to handelshuse i Torsborg mod kontant betaling. De fleste bønder har langtidskontrakt med en af parterne.

Under freden år 212 fastlagdes de nøjagtige grænser for det joriske område omkring Torsborg. Denne mark har nu været brugt i 400 år og begynder at være alvorligt udpint. Erosion og overudnyttelse er ved 600-tallet endnu ikke et problem, men om nogle årtier vil situationen være meget værre.

Overbefolkning er derimod allerede et problem. Al den jord, som må dyrkes, bruges allerede af joriske bønder og mængden af jordløse husmænd forøges fra år til år.

Af denne grund mener bønderne at fredsftalen må ændres, så jorerne får adgang til mere jord. Howatherne modsætter sig dette, især de bofaste som selv ønsker at dyrke den jord, som har tilhørt deres stamme i 2000 år. Handelsmændene i Torsborg er utilfredse med bøndernes stræben, eftersom den truer freden med howatherne. Howathernes

kan bryde forbindelserne til og fra Torshem. Derfor støtter begge handelshusene howathernes standpunkt og nægter at ændre fredsforlaget. Istedet opfordrer købmændene de jordløse til at forlade området.

LIGÆDERNE

Disse kan faktisk volde en del uventede problemer. Ingen kender for tiden til deres eksistens, eftersom Kongehøjene ligger helt øde hen. En del mennesker er forsvundet siden ligædernes ankomst, hovedsageligt howathere, men også enkelte byboere. Howatherne tror det er sortfolk som bærer ansvaret, mens mange byboere mistænker ulvemændene.

Mistanken mod ulvemændene er grundet uvidenhed, overtro og racisme. Hos mange mennesker vækker dette intelligente rovdyr de samme følelser som ulvene, dvs. had og frygt. Siden sidste vinter har der hersket et ulvemandshad i Torsborg. Man skyr dem som pesten og behandler dem med foragt. Endnu er ingen ulvemænd blevet slået ihjel af jorer, men dette kunne meget snart ske. Ulvemændene besøger meget sjældent byer. De har fornemmet at byboere ikke bryder sig om dem, men de forstår ikke hvorfor pga. sprogforståelse og tankegang. Ydermere besøger de overhovedet ikke Torsborg, medmindre de er sammen med deres venner, howatherne. De stoler på Nêkhi og forsøger at afvise anklagerne. Den dag en ulvemand dræbes af en jorer, vil ulvemændene forlange mandebod for ham eller hende, ca. 100 gm i værktøj og fornødenheder. Byboerne vil formodentligt nægte, hvilket får ulvemændene til at kræve blodshævn. Howatherne vil stå i en svær situation, eftersom de har svoret venskab med Nêkhi og har en fredsftale med jorerne. De kan ikke kæmpe mod jorerne uden at miste hæder og respekt. På den anden side kan jorerne knapt nok forstå – eller lide – howathernes indstilling til disse "bæster".

TORSBORG

Torsborg grundlagdes for ca. 500 år siden og har nu ca. 800 indbyggere. Disse ernærer sig ved handel, fiskeri og landbrug. Torsborg er en ganske typisk handelsby. De bosiddende købmænd og håndværkere kender hinanden vel og hilser på hinanden på gaden. De sydlandske købmænd skiller sig tydeligt ud, når de dukker frem på gaden i deres anderledes beklædning. På torve og gader står der boder, og forhandlerne konkurrerer skarpt om hvem der kan råbe højest og tiltrække kundernes opmærksomhed. Kunderne holder til gengæld godt fast i deres pengepunge og ser kritisk på sælgernes varer. I folkevrimmen kan man også se byvagten, som holder et vågent øje med folk og sørger for, at der ikke opstår uroligheder i gaderne.

Husene i byen er i almindelighed bygget af træ (i enkelte tilfælde af sten) og gaderne i det centrale Torsborg er også belagt med planker. Al affald tømmes direkte ud på gaderne, og der bliver det også liggene, for der er ingen skraldemænd. Man ser ofte rotter og husdyr (grise, hunde, etc.) løbe omkring på gaderne og rode i affaldet.

STYREFORM

Torsborg styres af en borgmester, som efter en ældgammel lov skal være det ældste medlem af Sagbon-familien. Borgmesteren leder de daglige administrative gerninger fra sit kontor i rådhuset. Borgmesteren kan dog ikke stifte love alene. Dette gøres af byrådet, som mødes en gang om måneden. I rådet sidder en repræsentant for de frie købmænd (i praksis en repræsentant for huset Vedort), en for håndværkerne og en for de selvejende bønder (hjemløse folk har ingen talsmand; det er jo ikke demokrati det her). For at rådet skal kunne tage en beslutning, skal mindst tre af rådsmandene stemme for den.



LOV OG ORDEN

BYVAGTEN

Torsborgs byvagt består af 30 personer, der har til opgave at bevogte byportene og opretholde lov og orden i byen. Byvagterne patruljerer regelmæssigt byens gader både dag og nat. Hvis de fanger nogle forbrydere, bliver disse placeret i byens arrest, hvor de får lov til at sidde til de skal dømmes i tingshuset.

En typisk vagtpatrulje består af fire normale vagter og en befalingsmand. Normale vagter er klædt i harnisk, arm- og benskinner af læder og de bærer konjehjelme på hovedet. De er bevæbnet med en dolk og et kortsværd. Befalingsmænd i byvagten er klædt i korte ringbrynjer og benskinner af metal. De bærer også konjehjelme, men befalingsmændenes hjelme er dekorerede med "vinger". De er bevæbnet med en dolk og et bredsværd. Alle vagter (også befalingsmænd) bærer middelstore skjolde med et billede af to krydsede sværd.

Torsborgs havnevagt består af 15 personer. De bevogter havneindløbet. Havnevagterne er udrustede og organiserede på samme måde som byvagterne. De har adgang til en stor robåd som kan rumme ti mand.

Byens porte lukkes kl. 21.00 om aftenen og åbnes igen kl. 6.00 næste morgen. Portene åbnes aldrig midt om natten, medmindre det er et nødstilfælde.

VÅBENFORBUDET

Ved begge byporte er der et vagtskur og en vagtpatrulje. Alle, der kommer ind i byen, skal aflevere deres våben (hvis de har nogen) til vagterne, eftersom det er forbudt at bære våben, bortset fra knive, i byen. Vagterne opbevarer våbnene i arresten og leverer dem tilbage til ejerne, når disse forlader byen. De eneste, som er undtaget fra reglen, er byens våbensmede, der får lov til at opbevare og smede våben i deres butikker. Folk der køber vå-

ben af smedene i byen, skal umiddelbart efter opsøge arresten og indlevere deres våben til forvaring eller forlade byen.

Det er også forbudt at udøve magi af nogen slags indenfor bymurene. Hvis det opdages at nogen har udøvet magi i Torsborg, vil han blive pågrebet og straffet.

FÆNGSLING

Alle forbrydere og lovovertrædere, som pågribes af vagterne, placeres i byens arrest. Forbryderne kommer til at sidde i arresten indtil de bliver dømt af dommerrådet i rådhuset. Dommerrådet består af tre mænd og tre kvinder, som udvælges specielt af byrådet. De mødes en gang om ugen og deres eneste opgave er at dømme forbryderne. Forbrydere, som dømmes til døden, bliver som regel hængt offentligt på markedspladsen.

AFSTRÆFFELSER

Hvis en af spillernes rollepersoner fængsles for en forbrydelse og bliver stillet for dommerrådet, må spillelederen først bedømme hvor grov forbrydelsen er og derefter afgøre en passende straf. Spillelederen bør holde sig til følgende retningslinjer, når han afgør forbrydelsens grovhed og straffens art.

Mindre overtrædelse: Lommetyveri, ballade på offentlige steder, vandalisering, æreskrænkelse, besiddelse af våben, etc. Straf: kagstrygning og pisk. Overfaldsforbrydere får som regel hugget højre hånd af.

Mellemsvær overtrædelse: Væbnet røveri, grov mishandling, groft tyveri, indbrud, udøvelse af magi, besiddelse af illegale stoffer (Spillelederen bestemmer selv hvilke stoffer der er ulovlige i hans kampagne. Alle former for gift bør dog klassificeres som illegale), etc. Straf: Strafarbejde i 1T4 måneder. Døden ved gentagne forbrydelser.

Grovere overtrædelser: Mord, mordbrand, voldtægt, rovmord, spionage, kidnapning, etc. Straf: Dødsstraf.

BUTIKKER OG INSTITUTIONER.

VEDORTS HUS

I denne statlige to-etagers træbygning holder Vidar Vedort til. Herfra styrer han handelshusets virksomhed i regionen. Bygningerne tæt ved er lagerhuse og personaleboliger.

ARREST

Torsborgs arrest er bygget af sten og har gitter for vinduerne. Arresten har kapacitet nok til at holde ca. 20 personer fanget samtidigt. Det er basen for by- og havnevagten, og der er altid en patrulje her.

Personer, som har store summer penge eller andre værdigenstande, kan lægge dem i forvaring i arresten. Opbevaringsprisen er 1% af genstandenes værdi pr. uge. Værdigenstandene kan siden hentes når som helst.

URTEHÅNDLERE

Chancen for at en urtehandler har en bestemt urt på lager er meget varieren-

de. Se listen over Droger i Expertreglerne og afsnittet "Nye Urter og Vækster" i dette modul. Hvis urten ikke er på lager, kan rollepersonen prøve igen, når urtehandleren har fået en ny forsendelse af urter, hvilket sker ca. en gang om måneden.

RÅDHUS

Torsborgs rådhus er bygget af sten og har to etager. Nederste etage anvendes til møder af forskellig slags. Der ligger blandt andet rådsalen, som kun bruges til byrådets sammenkomst. Overetagen indeholder borgmesterens kontor og beboelse. Der er altid en vagtpatrulje på tjeneste i rådhuset. De bevogter husets indgange og ser til at ingen uvedkommende sniger sig ind.

SAGBONS HUS

Tæt ved rådhuset ligger handelshuset Sagbons hovedkvarter, lager og personalebeboelser. Laberkus' søster Elissa leder virksomheden og styrer den med jernhånd.

HANDELSBOD

I handelsboden kan spillernes rollepersoner købe alle varer som står på listerne over Diverse værktøj, Beholdere, Lejrudrustning og Diverse ting.

SKIBSBYGGERE

Hos skibsbyggeren kan spillernes rollepersoner købe småbåde og kanoer af forskellig slags.

WEGILS TEMPEL

Dette er Torsborgs største tempel, bygget af sten og ganske imponerende. Her er altid nogle præster.

BOGBINDERI

På bogbinderiet kan man få bøger indbundet. Personalet, der arbejder her, kan også oversætte tekster på de typiske sprog, f.eks. satenu (elvisk) og gryndur (dværgisk).



MÅRKEDEPLADS

Tidligt hver morgen samles fiskere, bønder og sælgere her på torvet for at slå deres boder op og sælge deres varer til byens beboere. Der er som regel meget trængt og uroligt her, når kunderne går fra bod til bod, gransker i sælgernes varer, forsøger at prutte om priserne og højtlydt diskuterer varernes kvalitet med sælgerne. Folkemassen tiltrækker dog ikke kun hæderlige mennekser, men også tiggere og lommetyve plejer at samles her for at prøve lykken og måske blive et par sølvmonter rigere. På markedspladsen kan spillernes rollepersoner købe alle varer på listen over Mad og Drikke. Man plejer også at kunne købe æsler, mulddyr, ponyer og okser på torvet.

DEN BLÅ DRAGE

Værtshuset "Den Blå Drage" er det eneste værtshus som tilbyder værelser til rejsende, og her vil spillernes rollepersoner bo, når de færdes i byen. Hvis spillelederen vil arrangere eventyr i selve værtshuset (slagsmål i udskænkningen, etc.) kan man anvende kort 1b og eventuelt også lægge detaljer på værtshuset ved at anvende "værtshustabellerne" i Expertreglerne. "Den Blå Drage" vil i så fald være et "Normalt" værtshus.

VÅBENSMEDE

Hos våbensmeden kan spillernes rollepersoner bestille alle "europæiske" våben, rustninger, rustningsdele og skjolde.

HESTEHANDLER

Hos hestehandleren kan spillernes rollepersoner købe alle heste (let, middelsstor, stor eller pony), som findes på listen over Træk- og ridedyr. Det er også muligt at købe sadler og sadeltasker hos hestehandleren.



MUNKEKLOSTERET

Nordøst for Torsborg, oppe i Nidabjergene ligger ruinerne af et munkekloster. Munkene, som levede her, tilbad guden Wegil og var meget fromme. De levede et stilfærdigt liv og tilbragte deres dage med at meditere, bede, arbejde i klostrets gårdhave og afskrive religiøse skrifter. De havde gode forbindelser med kirken i Torsborg og plejede at sende repræsentanter dertil ved alle religiøse højtider.

ONDSKABEN OPDAGES

For ca. en måned siden var et par munke ude at vandre i bjergene, da de opdagede en gruppe besynderlige mænd på afstand. Mændene var klædt i lange, sorte kapper og så meget bistre og alvorlige ud. De sagde ikke et ord til hinanden og synes at være på vej mod et bestemt mål. Dette undrede munkene, eftersom der ikke fandtes nogle byer i bjergene, og mændene så absolut ikke ud til at være nogen af de howather som bor i bjergene. Munkene blev nysgerrige og besluttede sig for at følge efter de sortklædte mænd og finde ud af hvor de var på vej hen.

TEMPLET

Efter et par timer kom mændene frem til en dal i bjergene og stoppede foran en huleåbning i bjergvæggen. De så sig nøje omkring, og da de havde overbevist sig selv om, at de ikke var forfulgt, sneg de sig ind i hulen. Munkene, som lå gemt et stykke derfra, ventede tålmodigt på at de skulle komme ud igen. Men da det blev aften og de stadig ikke var kommet ud, blev munkene trætte af at vente og sneg sig frem til



huleåbningen. Da opdagede de, at der slet ikke var nogen hule, men derimod en gang som førte ind i bjerget og endte i en kæmpe bronzedør. Døren var dekoreret med et stort grinende dæmonansigt, og munkene kunne tydeligt høre stemmer på den anden side af døren. De forstod at det her måtte være indgangen til et hemmeligt, underjordisk tempel, og at templet sikkert var tilegnet en ond gud. Munkene blev nu meget urolige og bestemte sig for at forsøge at snige sig ind i templet og skaffe mere information. De kunne ikke komme gennem bronzedøren, men bestemte sig for at lede efter en anden indgang. Omtrent tredive meter til venstre for bronzedøren fandt de en halvt raseret tunnel skjult bagved et stort buskads. Denne gang snoede sig ind i bjerget og sluttede brat i en slidt stendør, som var forsynet med et stort håndtag i form af en rund jernring. Munkene trak i jernringen og fik åbnet døren som førte ind i et småt møbleret rum. Rummet lignende et gæsteværelse, men det virkede som om det ikke havde været brugt længe. Stendøren, som munkene var kommet ind af, var en hemmelig dør udformet til at se ud som en naturlig del af rummets væg, det var endog en almindelig dør, der førte ud i selve templet. Inde i rummet fandt munkene nogle sorte kapper, som dem de havde set de mystiske mænd bære tidligere. Munkene iklædte sig kapperne og trak hætterne op for at skjule deres ansigter og gik derefter ind i templet.

Munkene gik forsigtigt omkring i templets korridorer et stykke tid, men så intet specielt og mødte heller ingen mennesker. De formodede at dette var grundet af, at det var sent på aftenen. De fandt en vindeltrappe, der førte ned til templets nedre regioner, og gik nedad den. Efterhånden kom de frem til et rum med brændende fyrfadsllys ved dørene og malerier på væggene. Disse forestillede mennesker, som lå på knæ for dæmoner og tilbad dem. Munkene væmmedes, da de så malerierne, og lagde samtidig mærke til

munmlende stemmer, der kom fra dørene i rummets nordlige del. De åbnede dørene på klem og kiggede ind. Bag disse lå en vældig sal, som lystes op af flere brændende fyrfad. Salen domneredes af en stor, sort statue af dæmonguden Kashim. På gulvet foran statuen stod en gruppe sortklædte mennesker og sang en hymne til gudens ære. Munkene genkendte straks statuen og rystede helt ind til deres sjæl, da de hørte hymnen, som handlede om mørke og modbydelige ting. Mens de stod der, så de hvordan en ung kvinde og to mænd rev sig løs af menneskemængden og gik frem til statuen. Kvinden havde mørkt bølgende hår og var klædt i rødt silke. Hun bar flere dyrebare halssmykker og hun havde svøbt en sort kutte om skuldrene. De to mænd var klædt helt i sort og havde døde øjne, der lignede huller i deres ligblege ansigter. De holdt en bagbunden, fortunlet howathisk dreng mellem sig og kastede ham ned på gulvet foran kvindens fødder. Kvinden tog en dolk frem og henrettede offeret.

Kvinden samlede blodet op i en skål. Da skålen var fuld og drengen var død, hældte kvinden blodet over Kashims statue. De to mænd, som havde holdt drengen, løftede hans lig op og kastede det ned i en ildgrube ved siden af statuen. Da de skrækslagne munke så dette, kunne de ikke lade være med at udstøde et skrig af rædsel. Der blev fuldstændigt stille i den store sal, og alle menneskene vendte sig om og stirrede på dem. Den mørkhårede kvinde pegede på munkene med det blodige sværd og råbte: "Indtrænger! Dræb dem! Lad dem ikke slippe ud!".

Munkene blev grebet af panik og løb tilbage til det lille rum med den hemmelige dør, som de var kommet ind igennem. De kastede hurtigt de sorte kapper fra sig og forlod templet. De flygtede tilbage til klostret og klarede på mirakuløs vis at undgå at blive tilfangetaget af templets tjenere, som var ude at lede efter dem.

HÆVDEN

Da munkene var nået frem til klostret, opsøgte de med det samme deres abbed, Karn Lendur, og fortalte ham om deres oplevelser. Karn Lendur besluttede at de snarest muligt skulle rejse til Torsborg og oplyse kirkens ledelse om, at der fandtes et tempel tilegnet den onde gud, Kashim i området. Siden måtte kirkens ledelse bestemme hvilke forholdsregler, der skulle tages mod templet. Templets tjenere havde godt nok ikke tilfangetaget munkene, men de havde sporet dem til klostret.

Derfor blev klostret overfaldet af templets tjenere samme morgen, som munkene havde tænkt sig at rejse til Torsborg. I den følgende kamp blev næsten alle munkene dræbt og klostret blev brændt delvist ned. En del munke blev taget til fange og ført til templet for at blive ofret til Kashim.

Klostrets abbed, Karn Lendur, døde i kampen, men inden han døde, nåede han at skrive, hvad der var sket, ned på et pergament og tegne et simpelt kort, som viste templets beliggenhed. Dette pergament stoppede han ind i sin kappe i håb om, at en retscaffen person en dag ville finde det og overlade det til kirkens ledelse i Torsborg. Da kampen i klostret var overstået, vendte templets tjenere tilbage til templet, men de efterlod en dæmon i klostret, som fik ordre på at dræbe alle nysgerrige, som forsøgte at undersøge det nærmere. Hensigten med dette var, at hemmeligholde klostrets ødelæggelse så længe som muligt. I mellemtiden skulle templet kunne hverve flere medlemmer og forstærke deres "forsvar" mod omverdenen.

ROLLEPERSONERNES HANDLING

Når spillernes rollepersoner ankommer til klostret, kan de finde Karn Lendurs krop og pergamentet han skrev. De vil da antageligt indse at de må rejse til Ka-

shims tempel og forsøge at redde de tilfangetagne munke inden de ofres til Kashim. Hvis de mod forventning ikke indser dette, må spillelederen forsøge at styre dem ind på rette spor ved at placere flere spor i klostret. Når de kommer vel frem til templet, må de på en eller anden måde befri munkene fra templets fangehuller og eskortere dem tilbage til Torsborg.

1. RÅBERET PORT

I står i porten til det der engang har været et munkekloster. I forventede at se et smukt kloster, hvor munkene ordnede deres sysler i fred og ro, men synet, som er foran jer er, helt anderledes. Portdørenes hængsler er revet af og ligger i gården indenfor porten. Til venstre og højre inde i gården står to store bygninger som er halvt brændt ned. Træerne i gården har antageligt været prægtige og grønne, men også disse er brændt og står nu blot som forkullede og forvredne stubbe.

Klosterbygningen og muren som omgiver gården er bygget af sten og er bare blevet svedet af ilden som har hærget. Det værste er dog at der ligger mellem 10 og 20 menneskelig spredt ud over gårdspladsen. Kroppene er hårdt medtagne af forrådnelse, våbenhug og vilde dyr og I gætter på at de har været døde i omtrent en måned. I forstår at der har været en kamp her og at det er munkenes lig som ligger på jorden, eftersom de stadig er klædt i klostrets mørkeblå kapper. Der hviler en stemning af død og mystik over klostret. Hvad er der egentligt sket? Hvem kan have angrebet klostret og myrdet munkene på denne måde? Er der nogle munke som har overlevet massakren, og hvor befinder de sig i så fald.

Der ligger 11 lig på jorden mellem portene og klosterbygningen. Hvis rollepersonerne undersøger kroppene nærmere, opdager de at disse er blevet plyndret for alle værdigenstande og ejendele.

2. NEDBRÆNDT BYGNING

Denne bygning har sikkert indeholdt klostrets madsal og køkken. Nu er der kun afbrændte rester af væggene og bunker med tilsodede træplanker og andet ragelse på gulvet tilbage. I bygnings nordlige del findes resterne af et lille forråds-kammer og et åbent spisekammer. Spisekammeret er bygget af sten, og er derfor kun blevet svedet af ilden som har hærget bygningen. Her er der intet af interesse for rollepersonerne. Hvis de fjerner plankerne og det øvrige ragelse på gulvet, finder de brandskadede tallerkner, bestik og krus af træ. Desuden finder de tre to-liters jerngryder og to 40-liters jernkedler som er lidt tilsodede, men fuldt anvendelige.

3. NEDBRÆNDT BYGNING

Denne bygning har antageligt indeholdt klostrets bibliotek og meditationssal. Alt der er tilbage nu er halvmeterhøje rester af væggene og bunker af tilsodede planker og andet ragelse på gulvet. I bygnings nordlige del er der rester af et lokum og et forråds-kammer med have-redskaber.

Her er intet af interesse for rollepersonerne. Fjerner de plankerne, vil de finde brændte bøger, pergamentruller og have-redskaber. Alle tingene er nu værdiløse.

4. KARN LENDURS LIG

Foran jer er en brønd og tre forkullede træstubbe. På jorden ved siden af brønden ligger et lig af en munk, omkring munkens krop står seks vildhunde og stirrer mistænksomt på jer. Alle vildhundene har blottet deres hugtænder og knurrer truende. Vildhundene er udsultede og vil derfor angribe

rollepersonerne, hvis de forsøger at røre deres bytte (dvs. kroppen på jorden). Hvis rollepersonerne kaster lidt feltproviant over til hundene, er der en chance for at hundene er ligeglade med liget og spiser den istedet. Chancen er lig med 10%

pr. dagsration feltproviant hundene får. Der er altså 40% chance for at hundene opgiver liget, hvis de får 4 dagsrationer. Kroppen på jorden er Karn Lendurs lig. Hvis rollepersonerne undersøger hans krop nærmere, vil de finde et helligt symbol, 11 km i en læderpung og en pergamentrulle (se nedenfor).

Det magiske, hellige symbol er ca. 8 cm langt og lavet af sølv. Det er forsynet med en lang sølvkæde, der gør at man kan have det om halsen. Symbolet indeholder en AURA E1, en VÆRN E2, et SEGL E1, et SEGL E2, en PERMANENS E1 og en PERMANENS E2. Både besværgelsen AURA og VÆRN aktiveres når ejeren holder symbolet i hånden og koncentrerer sig dybt. AURA varer i 5 minutter og gør at ejeren udstråler magt, herlighed og autoritet. Alle der ser på ham gribes af en dyb respekt for ham og må overvinde AURA's effektgrad (1) på modstandstabellen med sin PSY-gruppe, for at skulle kunne gøre noget fjendtligt imod ham. VÆRN varer også i 5 minutter og gør at ejeren får to point ekstra "rustning" over hele kroppen. Symbolets ejer kan også lægge besværgelserne AURA og VÆRN på et andet individ. I så fald må han holde symbolet i den ene hånd, røre personen med den anden hånd og koncentrere sig dybt, når han aktiverer pågældende besværgelse. Ejeren mister 1 PSY-point hver gang AURA aktiveres og 2 PSY-point hver gang VÆRN aktiveres. Ejeren genvinder sine tabte PSY-point på normalt vis. Hvis spillelederen vil, kan han bestemme at symbolet kun kan anvendes af en præst, krigerpræst eller munk som også tilbeder Wegil. Når rollepersonerne vil undersøge pergamentrullen nærmere, kan spillelederen give dem en kopi af den. Den indeholder al den information, som findes på pergamentet, og et kort som viser vejen til Kashims tempel. Teksten på pergamentet er skrevet på howathisk og kan læses af alle som har FV B3 i Læse/skrive howathisk.

KÅRD LENDURS PERGAMENT

Mit navn er Karn Lendur, og jeg er abbed for dette kloster. Jeg har en historie at fortælle til jer som har fundet dette pergament, og jeg må fatte mig i korthed, thi jeg har fået et dødeligt spydstik i maven, og jeg kan mærke livet flyde ud af mig, mens jeg skriver disse ord. I går vendte et par af mine munkebrødre tilbage til klostret efter at have været ude på en lang vandringsfærd i Nidabjergene. De fortalte at de havde opdaget et hemmeligt tempel ca. 50 km. nordøst for klostret, hvis tjenere tilbød den onde dæmon-gud Kashim, og at disse ofrede mennesker til deres afskyelige gud i blodige ritualer. Munkene havde sneget sig ind i templet gennem en hemmelig dør, der lå et stykke til venstre for hovedindgangen. Da jeg hørte munkenes beretning, bestemte jeg, at vi så snart som muligt måtte rejse til Torsborg og fortælle kirkens ledelse om templets eksistens. Kirkens ledelse skulle da afgøre hvilke foranstaltninger der skulle tages mod templet. Men templets tjenere havde åbenbart opdaget munkene og havde sporet dem helt til klostret, for samme morgen som vi havde tænkt os at rejse afsted til Torsborg, angreb de os med ild og sværd. I kampen som fulgte brændte de klostret ned og slagtede mine munkebrødre som grise. De dræbte dog ikke alle mine brødre, men tilfangetog en del og førte dem med til templet. Hvad de påtænker at gøre ved dem, vover jeg knapt at tænke på. Selv lykkedes det mig, dødeligt såret, at trække mig ud i kampens hede, og jeg skriver nu disse linier i håb om, at I som læser dem vil rejse til templet og redde mine tilfangetagne munkebrødre ud af den fare de befinder sig i. Dette er en utrolig, farlig opgave, og jeg ønsker at jeg havde kraft nok til at skrive alt ned, jeg ved om templet, men I må desværre nøjes med det jeg allerede har fortalt samt det nedstående kort, som viser vejen dertil. Hvis I ikke kan el-

ler vil begive jer til templet, beder jeg jer om i det mindste at overgive dette pergament til kirkens ledelse i Torsborg. Må Wegil være med jer!

5. MODTAGELSEHAL

En modbydelig stank slår jer i møde, når I træder ind i denne hal. Den kommer fra fire døde menneskekroppe, som er hængt op i loftet. Kroppene er frygteligt mishandlet, og deres forvredne ansigt-sudtryk tyder på, at de har måttet lide længe før de døde. Hallen er iøvrigt helt tom og indeholder intet af interesse, bortset fra et par store mørkerøde pletter på gulvet, som ligner størknet blod.

Ligene, som hænger og dingler i loftet, er resterne af fire vandringsmænd, som forsøgte at overnatte i klostret, men blev overrasket af dæmonen i rum 7. Hvis rollepersonerne går gennem deres lommer, vil de ikke finde noget; dæmonen har taget deres værdigenstande.

6. RUMRECELLER

Disse rum tilhørte munkene. Hvert rum indeholder en træseng, et natbord, en skammel og et lille vægskab. Alle rummene er dog blevet gennemført af templets tjenere, som har hugget møblerne i stykker eller ødelagt dem helt. Trods dette kan rollepersonerne finde en del småting i rummene, som ikke blev opdaget. For at finde nogen genstande skal rollepersonerne undersøge rummene, spørge direkte og klare et Finde Skjulte Ting-slag. Når de finder noget, slår spillelederen 1T20 på følgende tabel, for nøjagtigt at fastslå hvad de har fundet.

1T20 Genstand

- 1 1T4 træskeer
- 2 1T4 trækrus
- 3 Lommelærke med vin
- 4 Olielampe
- 5 Flint og stål
- 6 Fiskekrog og fiskesnøre

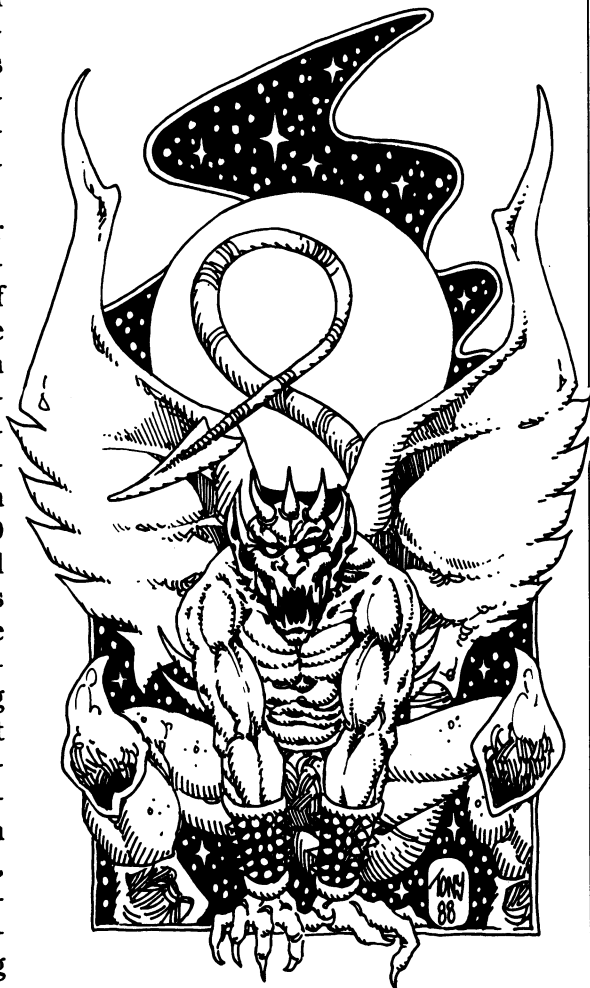
- 7 1 tykt tæppe
- 8 1T4 vokslus
- 9 1 lommeur
- 10 Synål og tråd
- 11 Helligt symbol (træ)
- 12 1 par terninger (tin)
- 13 Snesko
- 14 Lyre
- 15 Penne og blækhus
- 16 1T4 pergamenter (uskrevne)
- 17 Uldtrøje
- 18 Uldne vanter
- 19 Stave og ski
- 20 1T4 pergamenter (med poesi)

7. BOPPEDEL

I denne sal står der langs med de vestlige, nordlige og østlige vægge høje søjler. I salens nordlige del findes resterne af en statue, som antageligt har forestillet Wegil. Nu er statuen sønderslået og dens afhuggede arme og hoved ligger på gulvet. Trods at salen er tomt, har I en ubehagelig fornemmelse af at blive iagttaget...

Dæmonen Kanicaar-an-Cosh har gemt sig bagved søjlen i salens sydvestlige hjørne. For at opdage ham skal en af rollepersonerne klare et Finde Skjulte Ting-slag eller se om bag søjlen hvor han står gemt. Bagved søjlen ligger også dæmonens skat, som han har stjålet fra ligene i rum 5. Skatten består af 3 bæltepunge som indeholder 10+1T10 sm hver, et pengebælte som indeholder 50 sm+1T20 gm, en to-liters lerkrukke med 1,5 liter lampeolie, fire tomme en-liters feltflasker, fire tomme mellemstore rygsække (4 BEP), 2 fyrfad, en læderpung med en dose rødt mennonpulver og to pergamentruller i lædertuber, skrevet på howathisk. De indeholder besværgelserne TALE MED DØD og KONTROLLE-RE LAVERE UDØD. Kanicaar-an-Cosh er blevet placeret her af templets tjenere, som har befalet ham at dræbe alle nysgerrige, der forsøger at undersøge klostret nærmere. Han er meget selvsikker og

nyder at plage andre. Han plejer derfor også at trække møderne med sine ofre ud, for at skræmme dem lidt inden han går til angreb. Når alle rollepersonerne er kommet ind i salen og har set sig om, vil dæmonen forlade sit gemmested og træde latterhånende ud på gulvet. Han vil derefter drille og true rollepersonerne og forsøge at provokere dem til at angribe først. Hvis nogle af rollepersonerne forsøger at flygte, vil han tage jagten op (han vil ikke lade nogen undslippe). Han forfølger dog ikke nogen som er kommet udenfor klostrets mure.



KASHIMS TEMPEL

I Nidabjergene nordøst for munkeklosteret ligger Kashims tempel. Templet er gammelt og har en broget fortid. Det blev oprindeligt konstrueret og bygget af jorner under Bytiden, men blev forladt i forbindelse med konfluxen.

For otte år siden opdagede en ung kvindelig nekromantiker, ved navn Kati Lôm, dog templet. Inde i templet fandt hun gamle bøger, inskriptioner og pergamentruller, der indgående beskrev guden Kashim, og som var skrevet af de mennesker der havde bygget templet. Kati havde tidligere kun haft svagt kendskab til Kashim og fascineredes af bøgerne, som klart og tydeligt forklarede, hvordan man skulle tilbede guden på ret vis.

Kati Lôm bosatte sig i det gamle tempel, og de følgende år studerede hun de forskellige bøger og blev meget magtfuld. Hun besluttede sig for at starte en kult, der tilbad Kashim, og begyndte meget diskret at sprede informationer om Kashim og templet ud i Torsborg. Ganske snart begyndte nysgerrige at søge derud, og efter et år havde Kati samlet 50 fanatiske Kashimtilbedere omkring sig.

Kati Lôm selv er leder og præstinde for kulten. Under sig har hun 12 krigerpræster af hvilke ti for det meste er ude og rejse i verdenen. Disse spreder information om Kashim til andre mennesker og underviser dem i tilbedelse af guden. De ti krigerpræster vender tilbage til templet fire gange om året for at ofre til Kashim og donere penge til templet.

De to øvrige krigerpræster er vampyrer og hedder Palimas Carnor og Dori Thalik. De gør tjeneste som personlige assistenter og nyder stor respekt fra de andre kultmedlemmer. Denne respekt

grunder til dels i angst, eftersom mange er bange for de to vampyrer og deres tørst efter blod. Palimas og Dori plejer at begive sig ud hver nat på jagt efter blod i området omkring templet. Når de jager, gør de det som regel i skikkelsen af en flagermus, en rotte, en røgsky eller en ulv. En gang i mellem skænker Kati Lôm dem fanger, hvis de har haft en uheldig jagt. Resten af kultens medlemmer udfører alle hverdagsarbejde, som skal udføres for at templet skal kunne overleve. Det daglige liv i templet er forholdsvis stille og fredeligt. Hver morgen samles man i spisesalen, dels for at spise frokost og for at uddele dagens arbejde og diskutere forskellige problemer, som kan være opstået. Om aftenen plejer man at samles i offersalen for at bede og synge hymner til Kashim. Ca. en gang om måneden ofrer man et menneske eller et stort dyr til guden. Disse aftensamlinger trækker til tider ud og kan vare til langt ud på natten. Ganske ofte får templet også besøg af Kashim-tilbedere, som bor i eller udenfor Torsborg og som vil ofre til Kashim. Besøgende, der har rejst langt og som vil blive i templet et par dage, inden de rejser hjem, bliver indkvarteret i nogle af templets mange gæsteværelser.

De forskellige beskrivelser af rummene og salene i templet, forudsætter at spillernes rollepersoner undersøger dem om aftenen eller om natten. Hvis de undersøger templet på en anden tid af døgnet, må spillelederen være forberedt på at ændre i beskrivelserne. Spisesalen er f.eks. tom om aftenen, men velbesøgt om dagen, og offersalen er fyldt om aftenen, men helt tom om dagen, osv. Alle døre i templet er ulåste, såvidt andet ik-

ke angives i beskrivelserne. Låsene kan normalt ikke ødelægges, da de er indfattet i dørene.

KASHIMS TEMPEL. I. NIVEAU

I. PORT

I står foran en gangåbning i bjergvæggen. Den mørke tunnel ser ikke særlig indbydende ud. Tunnelen stopper ved en stor massiv bronzedør, som er dekoreret med et grinende dæmonansigt. Bronzedøren er låst og vagterne i rum 4 har nøglen. Rollepersonerne kan forsøge at dirke dørens lås op (SG 40). Man kan ikke slå låsen i stykker, da den er indfattet i døren. Man kan heller ikke smadre døren med en økse (eftersom døren er lavet af metal), og det er umuligt at bruge en murbrækker i den smalle tunnel foran døren.

2. RÅSERET TUNDEL

Gemt bag noget krat er der en tunnelåbning i bjergsiden. Tunnelen er halvt ødelagt og jorden er dækket af sten i forskellige størrelser, som er faldet ned fra væggene og loftet. Den mørke tunnel snor sig dybt ind i bjerget og stopper ved en stor glat stendør. Midt på døren sidder en rund jernring, som åbenbart er en slags håndtag.

Stendøren er ikke låst og kan åbnes ved at en eller to rollepersoner trækker i håndtaget. Den eller dem som trækker i håndtaget skal klare et svært STY-slag for at åbne døren.

3. AUDIENSUM

Midt i dette rum står en pult af træ, på hvilken der er en tyk bog, et blækhus og en fjerpen. Bogens kraftige sorte omslag er forsynet med en lille lås, som gør at den ikke kan åbnes. På bogens forside er noget skrevet med runer. Derudover ser rummet ikke ud til at indeholde noget interessant.

Døren i den nordlige væg er ulåst og kan åbnes uden besvær. Dørene i de

vestlige og østlige vægge er derimod låste og vagterne i rum 4 har nøglerne. Dørens låse har SG 10, og hver dør kan tåle 40 point i skade. Man kan ikke ødelægge dørenes låse, da de er indfattede i dørene.

Bogen, som ligger på pulten, er en gæstebog og indeholder notater om alle som har besøgt templet de seneste år, dog uden at afsløre nogens identitet. Alt i bogen er skrevet på old-howathisk og kan læses af alle der har FV B3 i Læse/skrive old-howathisk. Runeskriften på bogens forside er oldhowathiske og der står ganske enkelt: "GÆSTEBOG". Bogens lås er af en meget enkel konstruktion (SG 2) og kan kun tåle 2 point i skade.

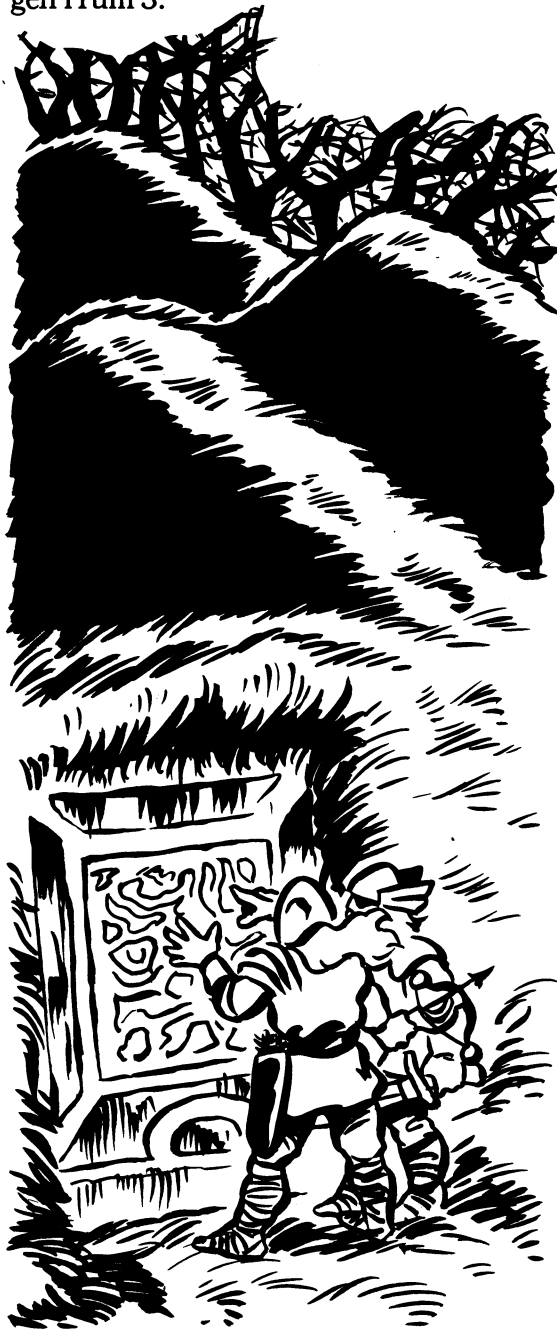
4. VAGTRUM

Dette rum er sparsomt møbleret. I rummets nordvestlige del står en trækiste på gulvet. Ved den vestlige væg står et bord og tre stole. På bordet står en tændt olie-lampe. På stolene rundet om bordet sidder tre bevæbnede mænd klædt i harnisker af nittelæder. De var tydeligvis i gang med at spise, da I kommer ind i rummet. Da de ser at I ikke tilhører templet, trækker de deres våben og råber: "Indtrængere! Overgiv jer frivilligt eller bered jer på at dø!".

De tre mænd er vagter og har til opgave at tilfangetage eller (i værste fald) dræbe alle uvedkommende indtrængere i templet. Hvis rollepersonerne af en eller anden uforklarlig årsag skulle opgive og lægge deres våben, vil de få frataget alle deres ejendele (til og med deres tøj) og blive kastet i templets fangehul, hvor de får lov at sidde, til de efterhånden skal ofres til Kashim.

Hvis rollepersonerne dræber vagterne og gennemsøger deres lommer, finder de et stort nøglebundt. Ved hjælp af dette kan rollepersonerne åbne eller låse alle døre i templet, bortset fra dørene til rum 9, 10, 28, 29, 30 og 31. Nøglerne til rum 9

indehaves af vampyren Palimas Carnor, som også befinder sig i rummet. Nøglerne til rum 10 har vampyren Dori Thalik, som befinder sig i rum 26. Nøglerne til rum 28,29,30 og 31 har Kati Lôm, som befinder sig i rum 27. Der er også en lille nøgle i bundtet, som hører til gæstebogen i rum 3.



Trækisten i rummets nordvestlige del er ulåst og indeholder en to-liters lerkrukke med 1,5 liter lampeolie, et fyrfad, fem fakler, et reb (10 meter) og et signalhorn. De to vinflasker på vagternes bord er uåbnede og indeholder vinsorten, "Tyrs dulmer". Hver flaske rummer 2 liter, vejer 1 BEP og er 80 sm værd.

5. GAMMELT VAGTRUM

Disse to rum benyttedes som vagtrum før templet blev forladt. Hvert rum indeholder et bord, tre stole og en (tom) trækiste. Alle møblerne i rummet er dækkede af et tykt lag støv, da det er lang tid siden rummene er blevet brugt. Kati Lôm har bestemt at rummene skal begynde at blive brugt igen, når kulten har fået flere medlemmer. Dørene til begge rum er låste og vagterne i rum 4 har nøglerne. Dørenes låse har SG 10 og hver dør kan klare 40 point i skade.

6. GÆSTEVÆRELSE MED HEMMELIG DØR

Dette rum indeholder en seng, et natbord, en skammel og en trækiste (under sengen). Alle møblerne er støvede, og der lugter gammelt og indelukket i rummet. Det virker som om rummet ikke har været brugt i lang tid.

Trækisten under sengen er ulåst og indeholder tre sorte kapper, et tykt tæppe og et fyrfad. De sorte kapper er af samme type som templets tilhængere anvender. Det kan være at rollepersonerne tager kapperne på og forsøger at optræde som tempeltjenere. Dette tjener dog intet formål, da templets tjenere er så lille et antal, at de kan kende hinanden på udseendet. Rollepersonerne ville blive afsløret så snart de mødte en anden tempeltjener. Der er en hemmelig dør i den sydlige væg. Hvis spillernes rollepersonere ikke kom ind i rummet gennem den hemmelige dør, kan de opdage den ved at klare et Finde skjulte ting-slag. Den hemmelige dør kan åbnes ved at en eller to rollepersoner skubber til den. Hvis

een skubber til døren kræves et svært STY-slag. Hvis to personer skubber, lægger man deres STY-værdi sammen og deler det med 2 (rundet ned). Hvis en af rollepersonerne kan slå lig med eller under med en T20, lykkes det at åbne den hemmelige dør. Døren i den østlige væg er låst, og vagterne i rum 4 har nøglerne. Dørens lås har SG 10 og kan tåle 40 point skade. Man kan ikke smadre låsen, da den er indfattet.

7. GÆSTEVÆRELSE

Disse rum er som regel overladt til gæster som besøger templet i kortere perioder. Hvert rum indeholder en seng, et natbord og en trækiste (under sengen). Trækisten indeholder 1T4 sorte kapper, 1T2 tykke tæpper, 1T6 sorte vokslys og et fyrfad. For øjeblikket er rummene tomme, med undtagelse af rum 8, som anvendes af gæster. Dørene til alle rummene er låste og vagterne i rum 4 har nøglerne. Dørens lås har SG 10 og kan tåle 40 point skade. Man kan ikke smadre låsen, da den er indfattet.

8. BEDVTTET GÆSTEVÆRELSE

Da I åbner døren til dette rum, får I øje på en mand og en nøgen kvinde, som ligger og kissemisser på en seng. Rummet indeholder, foruden sengen og parret, også et natbord, en skammel og en trækiste (under sengen). På natbordet står to tændte sorte vokslys, en halvfuld flaske vin og to sølvbægere. På gulvet ligger en bunke af tøj, en dirk, en træstav og to rygsække. Pludselig får manden på sengen øje på jer og hvæser vredt: "Luk døren, for pokker!".

Manden og kvinden er gæster i templet og indser derfor ikke med det samme at rollepersonerne er uvedkommende. De hedder Hardred Revloc og Anja Sigurdsdottir og kommer fra Torsborg. Hvis rollepersonerne angriber Hardred og Anja, vil de forsøge at flygte ned til rum 27 på niveau 2 og advare personerne der, om at

der er uvedkommende i templet. Kisten under sengen er ulåst og indeholder to sorte kapper, to tykke tæpper, tre sorte vokslys og et fyrfad. De to rygsække på gulvet er mellemstore (4 BEP) og indeholder 2 feltflasker (2 liter), to sæt flint og stål, to bæltepunge med 10 sm og 1T2 gm og ti dagsrationer feltproviant.

9. PALIMAS CARNORS RUM

Da I kommer ind i dette rum, ser I noget mærkeligt. I den nordvestlige del af rummet ligger en åben ligkiste på gulvet. Kisten er tom for tiden og I kan se dens bund er dækket med jord. Rummet indeholder også et lille rundt bord og tre stole. På bordet står to tændte lys, en uåbnet flaske vin og et krystalbæger. I rummets østlige væg er der to døre og foran disse står en ligbleg mand og stirrer på jer med døde sorte øjne. Han slår sin sorte kappe til siden og tager en knogle frem med indristede symboler og tegn. Han retter knoglen mod jer og siger: "Dø, indtrængerel".

Den blege mand med knoglen er vampyren, Palimas Carnor. Benknoglen er magisk og indeholder besværgelserne DØDSHÅND E1, SEGL E1, PERMANENS E1 og LADNING E6. Palimas kan forsøge at flå hjertet ud af kroppen på en modstander ved at aktivere besværgelsen DØDSHÅND. Knoglen har for tiden 25 PSY-point og den mister et point hver KR dødshånden er aktiv. Rækkevidden er 40 meter.

Spillederen skal huske at et helligt symbol, som er knyttet til Wegil eller en anden "god" gud, kan tilføje en vampyr fysisk skade (1T4 KP), hvis det berører ham.

De to døre i rummets østlige væg fører til to små forrådskamre. Det ene rum (mærket A på kortet) indeholder intet, bortset fra en skrækslagen ung kvinde, som er bundet på hænder og fødder og desuden er kneblet. Kvinden hedder Boddil Rødtop og blev tilfangetaget af Pali-

mas for ca. et døgn siden, da hun sneg sig omkring udenfor templet. Hun er tyv af profession og var taget op til templet for at prøve på at stjæle nogle af deres skatte. Palimas besluttede sig for at "gemme" hende til denne nat, og han har ikke suget hendes blod endnu. Bodil Rødtop er en eventyrlysten kvinde og det er meget muligt at rollepersonerne kan overtale hende til at følge med på fremtidige eventyr. Hendes ejendele er i det andet forråds-kammer (mærket B på kortet), hvor Palimas opbevarer værdigens-tande af forskellig slags. Der er en harnisk af panser, to armskinner af læder, en huggert, en håndøkse, et lille skjold, to kasteknive, to sorte kapper, tre sorte vokslys, en olielampe, et fyrfad, en to-liters lerkrukke med en liter lampeolie, en fjerpen, et blækhus, en 40-siders skrivebog fyldt med digte og en pergamentrulle med besværgelsen VÆRN. Pergamentrullen ligger i en lædertube og er skrevet på old-howathisk. Panserharnikken, armskinnerne, huggerten, håndøksen, skjoldet og kasteknivene tilhører Bodil Rødtop.

Dørene til begge forråds-kamrene er låste og Palimas Carnor har selv nøglerne i et bundt i lommen. Der er også en nøgle til døren i den vestlige væg. Dørenes låse har SG 15 og hver dør kan tåle 50 point i skade. Vinflasken, der står på bordet i rum 9, indeholder den yderst sjældne vinsort: "Elverglans". Flasken rummer 2 liter, vejer 1 BEP og er 460 sm værd.

10. DORI THALIKS RUM

Midt i dette rum står et rundt bord og fire stole. På bordet ligger et mellemstort skjold og en konhjelm. Skjoldet er dekoreret med et malet billede af en heraldisk ørn med udbredte vinger. I rummets nordøstlige del står en gammel trætonde, der indeholder tre kortspyd, to langspyd og fire træstave. På gulvet ved siden af tønden ligger en åben ligkiste. Kisten

er tom og I kan se at dens bund er dækket af jord.

Dette er vampyren Dori Thaliks rum. Dørene til dette rum og de to forråds-kamre, der er mærket C og D på kortet, er låste. Dori Thalik har nøglerne til dørene og han befinder sig i rum 26 på niveau 2. Dørenes låse har SG 15 og hver dør kan klare 50 point i skade. Man kan ikke smadre låsen, da den er indfattet i døren. Det ene forråds-kammer (mærket C på kortet) indeholder to sorte kapper, to sorte vokslys, en olielampe, et fyrfad, en to-liters lerkrukke med 1,5 liters lampeolie, fem pensler, tre tøjklude med farvepletter, seks halvliters lerkrukker med forskellige farver i, to tinbægere, en fjerpen, et blækhus og en 80-siders bog med fakta om heraldik og forskellige våbenskjolde. Dori Thalik har stor interesse for heraldik og plejer at konstruere og male sine egne våbenskjolde i ledige stunder. Den 80-siders lange skrivebog er skrevet på jori og kan læses af en person, der har FV B3 i Læse/skrive jori. En rolleperson kan forsøge at øge sin FV i Heraldik ved at studere bogen. Rollepersonen må da finde sig et roligt og trykt sted og studere bogen i seks dage (otte timer om dagen). Når han har gjort dette, må han slå et normalt INT-slag. Lykkes slaget for rollepersonen 10 erfaringspoint i færdigheden Heraldik.

Det andet forråds-kammer (mærket D på kortet) indeholder tre små skjolde, fem mellemstore skjolde og ti pergamentruller. Skjoldene er dekoreret med malerier af heraldiske løver, griffon, etc. De ti pergamentruller ligger i lædertuber og indeholder skitser og tegninger af forskellige våbenskjolde.

11. SALON

Disse to rum bliver som regel anvendt af gæsterne og tempeltjenere, som vil slappe af og diskutere forskellige emner med hinanden i fred og ro. Hvert rum har rød-malede vægge og indeholder fem ekstra-

senge og en trækiste. Trækisterne er ulåste og indeholder to glaskrucker med snus og pibetobak, 5+1T3 piber, 5+1T3 tinbægere og 2+1T2 flasker hver med vinsorten: "Friggs tårer".

Hver glaskrukke rummer 20 "doser" og vejer 1/2 BEP. Krukken med snus indeholder 15 doser og er 140 sm værd (1 dose snus rækker til ca. 4 "klumper"). Krukken med pibetobak indeholder 12 doser pibetobak og er 137 sm værd (1 dose tobak rækker til 2 normale pibestop). Hver pibe vejer 1/4 BEP og er 40 sm værd. Hver vinflaske rummer 2 liter, vejer 1 BEP og er 120 sm værd. Der er en trappe i den sydlige del af begge rumme, som fører ned til niveau 2 (se kortet).

12. STATUE

I befinder jer i et lille rum, der indeholder en sortmalet statue. Statuen er lavet af sten og står på en piedestal. Statuen er smuldret visse steder og malingen er skallet af, men I kan se at det forestiller guden Kashim.

Der er intet af interesse for rollepersonerne her.

13. SOVEVÆRELSE

Disse to rum bliver anvendt som soveværelser af templets tjenere. Hvert rum indeholder ni køjesenge og atten trækister (to kister under hver seng). Hver kiste er som regel ulåst og indeholder en sort kappe, 1T4 vokslys, flint og stål, et tykt tæppe, en halv-liters feltflaske, sytråd & nål, en træallerken, et trækrus og en træske.

14. LÆSEVÆRELSE

Dette rum ser ud til at være et lille bibliotek eller et læseværelse. Midt i rummet er der et bord og fire stole. På bordet står en slukket olielampe. Langs med rummets vægge står høje boghylder. Hver boghylde har seks hylder og på disse er der mængder af pergamentruller og bøger nydeligt på rad og række. Boghyl-

den i rummets sydlige del indeholder følgende pergamentruller. Hylde A er hylde nærmest loftet, hylde B er hylde under A, hylde C er hylde under B osv. Alle ruller ligger i læderrør. For at kunne læse, hvad der står på dem, skal man have FV B3 i Læse/skrive det pågældende sprog.

Hylde A indeholder 25 pergamentruller med digte på satenu.

Hylde B indeholder 30 pergamentruller med digte på old-howathisk.

Hylde C indeholder 28 pergamentruller med digte på jori.

Hylde D indeholder 26 pergamentruller med erotiske tegninger.

Hylde E indeholder 30 pergamentruller med landskabstegninger.

Hylde F indeholder 27 pergamentruller med portrættegninger.

Boghylden i rummets vestlige del indeholder følgende pergamentruller og bøger.

Hylde A indeholder seks bøger med historiske optegnelser på old-howathisk. En rolleperson kan forsøge at øge sin FV-værdi i Historie ved at studere nogle af bøgerne. Rollepersonen skal da befinde sig et stille og roligt sted og studere den pågældende bog i seks dage (8 timer om dagen). Når han har gjort dette, må han slå et normalt INT-slag. Lykkes slaget får rollepersonen 1 erfaringspoint i færdigheden Historie. Mislykkes slaget, skal rollepersonen studere bogen i yderligere en uge og derefter forsøge et nyt INT-slag. Bemærk at en rolleperson kun kan få 1 erfaringspoint "ud af" en bog, uanset hvor længe han studerer den.

Hylde B indeholder 45 pergamentruller med optegnelser og teorier om krigsførelse på old-howathisk.

Hylde C indeholder 40 pergamentruller med optegnelser om de orientalske kampkunstners oprindelse (judo, kendo osv.) på jori.

Hylde D indeholder 42 pergamentruller med fakta og tegninger af forskellige

slags våben (sværd, økser osv), skrevet på old-howathisk.

Hylde E indeholder 50 pergamentruller med tegninger af forskellige slags dyr og monstre.

Hylde F indeholder fem bøger med beskrivelser af elvernes kultur og levesteder, skrevet på satenu. Hvis en rolleperson har færdigheden Kulturkendskab og har specialiseret sig i elvernes kultur, kan han prøve at forøge sin FV i færdigheden ved at studere nogle af bøgerne. Rollepersonen skal da befinde sig et stille og roligt sted og studere den pågældende bog i seks dage (8 timer om dagen). Når han har gjort dette, må han slå et normalt INT-slag. Lykkes slaget får rollepersonen 10 erfaringspoint i færdigheden Kulturkendskab. Mislykkes slaget, skal rollepersonen studere bogen i yderligere en uge og derefter forsøge et nyt INT-slag. Bemærk at en rolleperson kun kan få 10 erfaringspoint "ud af" en bog, uanset hvor længe han studerer den.

En rolleperson med generel Kulturkendskab kan ikke få nogle erfaringspoint ved at studere bøgerne. Det er på grund af, at beskrivelserne i bøgerne er så detaljerede, at de kun kan forstås af en person, der har specialiseret sig i elvernes kultur. Boghylden i rummets nordlige del indeholder følgende pergamentruller og bøger.

Hylde A indeholder 30 pergamentruller med sagaer om og tegninger af Kashim, skrevet på old-howathisk.

Hylde B indeholder fire bøger med beskrivelser af forskellige religiøse ritualer, der forbindes med Kashim, skrevet på old-howathisk.

Hylde C indeholder 28 pergamentruller med forskellige bønner og hymner, der forbindes med Kashim, skrevet på old-howathisk.

Hylde D: Hylden er fyldt med ødelagte pergament.

Hylde E: Hylden er fyldt med ødelagte pergament.

Hylde F: Denne hylde indeholder 28 pergamentruller med meddelelser fra personer, der tilhører Kashim-kulter andre steder i verden, skrevet på jori.

Boghylden i rummets nordlige del indeholder følgende pergamentruller og bøger.

Hylde A indeholder 25 pergamentruller med tegninger af forskellige slags træ og planter.

Hylde B indeholder 30 pergamentruller med sagaer om forskellige guder (ikke Kashim), skrevet på old-howathisk.

Hylde C: Denne hylde indeholder fire bøger med beskrivelser og forklaringer af hvordan magi fungerer, hvilke effekter visse besværgelser har osv, skrevet på old-howathisk. En rolleperson kan forsøge at øge sin FV-værdi i Kundskab om magi ved at studere nogle af bøgerne. Rollepersonen skal da befinde sig et stille og roligt sted og studere den pågældende bog i seks dage (8 timer om dagen). Når han har gjort dette, må han slå et normalt INT-slag. Lykkes slaget får rollepersonen 10 erfaringspoint i færdigheden Kundskab om magi. Mislykkes slaget, skal rollepersonen studere bogen i yderligere en uge og derefter forsøge et nyt INT-slag. Bemærk at en rolleperson kun kan få 10 erfaringspoint "ud af" en bog, uanset hvor længe han studerer den.

Hylde D, E og F: Tomme. Her har dog engang været flere magibøger fyldt med besværgelser, men præstinden Kati Lôm har beslaglagt dem og opbevarer dem nu i rum 31.

15. SPISESAL

Denne sal har hvidmalede vægge og er åbenbart templets spisesal. På gulvet står ti små runde borde og rundt om hvert bord står fire stole. Der er en slukket olielampe på hvert bord. Der er intet af interesse for rollepersonerne her.

16. KØKKEN

Midt på gulvet i dette rum står et kraftigt træbord. På bordet er der en slukket olielampe, to store skærebrætter, fire træsleve, tre trækrukker, fire træallerkner, fire to-liters lerkrukker samt seks køkkenknive. Under bordet er der tre store stegepander, to fire-liters jerngryder og en 40-liters jernkedel. I rummets vestlige del er der et stort åbent ildsted. På gulvet ved siden af ildstedet ligger en stor bunke brænde, en ildrager og fem lange grillspid. Kigger man op i ildstedet ser man et tilsodet røghul.

Her er intet af interesse for rollepersonerne.

17. FORRÅDSKAMMER

Dette rum indeholder åbenbart templets mad- og drikkeforråd. På gulvet står fire store tønder med øl, ti flasker med vin, seks dåser med havregryn, en dåse med salt, en dåse med peber, to sække med feltproviant samt fire 20-liters lerkrukker med lampeolie. Desuden indeholder rummet en kasse med træallerkner, krus og skeer.

De fire øltønder indeholder ca 180 liter hver. De ti vinflasker indeholder ca to liter vin hver og vejer 1 BEP. De seks dåser med havregryn indeholder ca 20 kg havregryn hver. Dåserne med salt og peber indeholder ca 9 kg hver. Alle sækkene indeholder 30 dagsrationer feltproviant. De fire lerkrukker indeholder ca 18 liter lampeolie hver og vejer 9 BEP. Kassen på gulvet indeholder 30 træallerkner, 20 trækrukker og 40 træskeer.

18. VINDELTRAPPE

Denne vindeltrappe fører ned til niveau 2 (se kortet).

19. VINDELTRAPPE

Denne vindeltrappe fører ned til rum 21 på niveau 2.

KASHIMS TEMPEL, 2. NIVEAU

20. FORSAL

I befinder jer i en lille sal, hvis vægge er dekoreret med groteske malerier, der forestiller mennesker på knæ, der tilbeder dæmoner. Malerierne virker meget gamle og farven er skallet af et par steder. Der er døre i salens vestlige, nordlige og østlige vægge, og ved hver dør står to flammende fyrfade. I salens sydlige del står et stort sort skab.

Skabet i salens sydlige del er ulåst og indeholder 100 sorte vokslys, flint og stål, ti fakler, 40 røgelsespinde (hver røgelsepind er 1 sm værd og har en brændetid på 30 minutter), to rituelle bronzeskåle (200 sm værd stk.), to offerknive (240 sm værd stk.), to reb (10 meter) og fire lerkrukker, der indeholder ca 18 liter lampeolie hver og er 130 sm værd stk. (hver krukke vejer 9 BEP).

21. AFFALDSRUM

Dette lille rums østlige del ender ved en grav, som er ca 6 meter dyb. Graven er fyldt med en grødet mørkebrun pløre, der stinker frygteligt. Den mørkebrune pløre synes at leve sit eget liv, for den bobler konstant og I kan se små strømhvirvler i den. Ellers ser rummet ikke ud til at indeholde noget interessant. Dette er templets affaldsrum. templets tjenere tømmer alle slags affald og medrester i affaldsgraven, hvor det forsvinder sporeløst. Den mørkebrune pløre i affaldsgraven er et mysterium - den var her, da Kati Lôm "opdagede" templet og den har antageligt været her lige siden det blev bygget. En gang imellem sker det, at pløren stiger ubetyggende højt og truer med at oversvømme rummet, andre gange synker den så dybt, at graven næsten tømmes. Hvis en person skulle falde (eller blive skubbet) ned i graven, vil han blive suget ned i pløret og forsvinde uden at efterlade nogen spor.

22. GRAVKAMMER

Disse gravkammer indeholder resterne af præster og tempeltjenere, der arbejdede i templet under Bytiden. Hvert gravkammer indeholder tre massive stenkister, der er låst med komplicerede og sværtoplukkelige låse (SG 60). Man kan ikke slå kisternes lås i stykker, da den er indfattet i kisterne. Man kan heller ikke slå kisterne i stykker, da de er lavet af sten. Låsen kan ikke åbnes ved hjælp af nøglebundet fra rum 4. Nøglerne forsvandt samtidig med at templet blev forladt.

Hver kiste indeholder et skelet, 1T20 gm, en halskæde af bronze (300 sm værd) og et helligt symbol af sølv (fores-tiller Kashim). Hvis rollepersonerne får åbnet en kiste, er der 25% chance for, at den døde manifesterer sig som et spøgelse i gravkammeret og angriber dem. Spøgelse vil forfølge rollepersonerne og fortsætte med at angribe dem, til de lægger alle stjålne genstande tilbage i hans kiste og lukker den. Et spøgelse forfølger dog ikke rollepersonerne udenfor templet.

23. VAGTRUM

Begge de to vagtrum indeholder et bord, en tændt olielampe, tre stole og en trækiste. Trækisterne er ulåste og indeholder en to-liters lerkrukke med en liter lampeolie, en glødæske, 1T6 fakler, et reb (10 meter) og et signalhorn hver. Der er desuden to bevæbnede vagter i hvert rum.

24. TOMME CELLER

Alle disse celler er låste og tomme. Vagterne i rum 4 har nøglerne til cellerne. Dørenes låse har SG 20 og hver dør kan klare 60 point skade. Man kan ikke slå dørenes låse i stykker, da de er indfattet i dørene.

25. OPTØBEDE CELLER

Disse tre celler er låste og indeholder to munke hver. Munkene hører til dem, der

blev tilfangetaget, da tempeltjenerne angreb munkeklosteret. Der er yderligere to tilfangetagne munke i templet. Den ene er i rum 26 og er i gang med at blive tortureret af Dori Thalik. Den anden er i rum 27 og er ved at blive ofret til Kashim. Vagterne i rum 4 har nøglerne til cellerne. Dørenes låse har SG 20 og hver dør kan klare 60 point skade. Man kan ikke slå dørenes låse i stykker, da de er indfattet i dørene.

26. TORTURKAMMER

Dette rum lyses op af to flammende fyrfade, der står midt på gulvet. På væggen hænger ondsksfuldt udseende redskaber. Kraftige kæder og håndjern er fastsat på rummets vægge, der er plettet med sod og blod. På en bænk i rummets østlige del ligger en nøgen, bevidstløs mand. Hans krop er frygteligt mishandlet og det bløder fra mange små sår. Bøjet over den bevidstløse mand står en anden mand med døde sorte øjne og et ligblegt ansigt. Han er klædt i sort nittelæder og holder en dolk i den ene hånd. Da den blege man får øje på jer, hvæser han med truende stemme: "Hvad er nu det? Uvedkommende i templet! I skal betale med jeres liv for at have vovet at bryde ind i Kashims tempel!". Den blege mand med dolken og stridskøllen er vampyren Dori Thalik. Den bevidstløse mand på bænken er en af munkene fra munkeklosteret og er blevet tortureret af Dori Thalik. Munken har samme værdier og færdigheder som dem i rum 25, men han har mistet 3 KP i brystet og 2 KP i maven.

Vampyren vil forsøge at dræbe rollepersonerne.

27. OFFERSAL

I står i indgangen til en stor sal. Der står et flammende fyrfad på hver side af indgangen. Lige fremfor indgangen, ved den nordlige væg, er der en platform, på hvilken der står en stor sort statue af Ka-

shim. En smuk ung kvinde klædt i rødt silke står på platformen foran statuen. Hun har langt mørkt hår og holder en bronzeskål og en blodig dolk i hånden. Ved kvindens fødder ligger et nøgent og blodigt mandslig. På gulvet midt i salen står en stor gruppe sortklædte mennesker og synger en mørk og dystre sang til Kashims ære. Langs med salens vestlige og østlige vægge er der høje søjler. Til venstre og højre for den store Kashimstatue er der dybe ildgruber i gulvet. Det brænder åbenbart i ildgruberne, for I kan se hvordan flammerne ind imellem slikker op ad kanterne.

Menneskene i salen er tempeltjerne. De vil angribe rollepersonerne og forsøge at forhindre dem i at skade kvinden ved statuen. Kvinden er templets præstinde, Kati Lôm. Hun vil stå ved siden af statuen og kaste besværgelser mod rollepersonerne og går ikke selv ind i kampen.

Hvis rollepersonerne vinder, vil hun flygte til rum 29 gennem en hemmelig dør i salens østlige væg. Hun vil derefter tage sine magibøger og værdigenstande og flygte videre gennem tunnellen i rum 31. Hvis Kati slipper væk, kan hun vende tilbage i et senere eventyr og hævne sig på rollepersonerne. Den døde mand ved Kati Lôm's fødder er en af munkene, som hun har ofret til Kashim. Der er ti ildgruber i salens nordlige del. Hvert hul er seks meter dyb og fyldt med brænde, der brænder intensivt. Hvis en person skulle falde (eller skubbes) ned i et hul, vil han først tage 2T6 point i skade for selve faldet. Derefter vil personen tage skade af ilden, så længe han befinder sig i gruben. Spillelederen bør trække skaden af ilden fra personens totale KP. Ildgrubernes vægge er meget grove og personen kan klatre op af gruben



ved at klare to Klatre-slag. Der er to hemmelige døre i salen, en i den vestlige væg og en i den østlige (se kortet). Rollepersonerne skal klare et Finde skjulte ting-slag for at opdage nogen af de hemmelige døre. Dørene kan åbnes ved at en eller to rollepersoner skubber til dem. Hvis en person skubber til en dør, skal han klare et normalt STY-slag for at åbne den. Hvis to personer skubber på en hemmelig dør, får de den åbnet automatisk.

29. SKATKAMMER

Dette rum virker som en slags skatkammer. På gulvet står tre store trækister. Låget på en af kisterne er åbent, og I kan se at kisten er fyldt med sølvmønter.

Døren til dette rum er låst og Kati Lôm har nøglen. Dørens lås har SG 20 og døren selv kan klare 60 point skade. Man kan ikke slå dørens lås i stykker, da den er indfattet i døren. De tre trækister i rummet er ulåste. Den første kiste indeholder 750 km, den anden 700 sm og den tredje 500 gm og smykker til en sammenlagt værdi af 1400 sm. Hver kiste vejer 6 BEP.

30. FORRUM

Dette lille rum har hvidmalede vægge. På gulvet står et rundt bord, på hvilket der er en pergamentrulle, en fjerpen, et blækhus og en slukket olielampe.

Dette rum og de to tilstødende (30 og 31) er Kati Lôm's private bolig. Pergamentrullen på bordet er blank og ligger i et læderrør.

30. SOVEVÆRELSE

Dette rum har hvidmalede vægge og indeholder en træseng, et natbord, en skammel og en kiste (under sengen). På bordet står en slukket olielampe, et sølvbæger og en halvfyldt vinflaske. Kisten

under sengen er ulåst og indeholder to sorte kapper, et tykt tæppe, fire sorte vokslys og en gløddæske.

31. FORRÅDSKAMMER

Midt på gulvet i dette lille rum står to åbne trækister. Begge kister er tomme. Ellers ser rummet ikke ud til at indeholde noget af interesse.

Der er en hemmelig dør i den vestlige væg. Rollepersonerne skal klare et Finde skjulte ting-slag for at finde døren. Døren kan åbnes ved at en eller to rollepersoner skubber til den. Hvis en person skubber til døren, skal han klare et normalt STY-slag for at åbne den. Hvis to personer skubber, åbner de den automatisk.

Bagved den hemmelige dør er der en meget lang og smal tunnel, der snor sig gennem bjerget og munder ud et sted, der ligger ca. fire kilometer øst for templets hovedindgang. Kati Lôm er flygtet gennem denne tunnel og har taget alle sin magibøger og pergamentruller med besværgelser med sig (derfor de tomme kister). Kati Lôm vil sikkert flygte til et Kashimtempel et andet sted i verden, og der er meget muligt at hun vil forsøge at hævne sig på rollepersonerne, en gang i fremtiden.

Når rollepersonerne har befriet munkene fra templets fangenhuller og dræbt (eller bortjaget) templets tjenerne, skal de blot eskortere munkene tilbage til Torsborg. Kirkens ledelse i Torsborg vil naturligvis takke rollepersonerne, når de hører at de har ødelagt en hemmelig Kashimkult, men de vil ikke skænke rollepersonerne nogen belønning. Dyden er sin egen belønning. Rollepersonerne må dog godt beholde alle de skatte de har fundet i templet.

KONGEHØJENE

Sydøst for Torsborg midt ude i det åbne terræn ligger tre gravhøje, som i folkesmunde kaldes for "Kongehøjene". Højene er runde i formen og dækket med grønt friskt græs. De tre højes udseende og størrelse er meget usædvanlig og adskiller sig fra den normale gravskik i denne del af verdenen. Alle tre gravhøje er forsynet med bastante stendøre, som er magisk forseglede. På dørene er der old-howathiske runeskrifter, som fortæller om navnene på de personer der ligger begravet i højene. Disse er Mawasether, Melanowi, Kathenowi samt den sidstnævntes ægtemand og deres to børn. De levede under Bytiden og var store helte i deres tid. De var dog ikke af kongeligt blod, som man skulle tro, men det er omverdenen, der har ophøjet dem til denne status, ved at kalde deres grave for "Kongehøjene".

Alle tre grave indeholder skatte som engang har tilhørt de døde. Gravene har aldrig været åbnet, hverken af gravrøvere, lærde mænd eller andre personer. Ganske vist har mange forsøgt, men det er ikke lykkedes nogen, eftersom gravenes magiske døre er meget svære at trænge gennem og er forsynet med en hel del lumske fælder.

Kongehøjene er et helligt sted for howatherne. Ved sommerjævnøgnet hvert niende år samles stammen her, og wølven og hendes medhjælpere udfører ældgamle shamanistiske ritualer til ære for heltens ånder. I mellemtiden ligger området øde og howatherne mener at det skal lades i fred for at højagte ånderne. Eventuel gravplyndring vil være at skænde et helligt sted og straffes med døden, hvis plyndrerens bliver fanget.



LIGÆDERNE

Under det seneste forår har en gruppe ligædere taget gravene i besiddelse. De er specielle og adskiller sig en smule fra de der beskrives i Monsterbogen. Ingen intelligente væsner har endnu opdaget at de er her.

MAWASETHERS HØJ

1. DØR

Den store stendør, der fører ind i graven, er lukket og der er intet synligt nøglehul eller håndtag. Midt på døren er der en gammel runeinskription.

Døren er magisk forseglet og indeholder besværgelserne FORSEGLE E4, SEGL E4, PERMANENS E4 og NEXUS E2. Dette gør at døren kun kan åbnes ved at nogen kaster besværgelsen ÅBNE på den. Besværgelsens effektgrad skal dog overvinde FORSEGLINGENS effektgrad på modstandstabellen inden døren kan åbnes. Økser og murbrækkere har ingen effekt på stendøren. Hvis døren lukkes igen efter den har været åben, træder FORSEGLINGEN automatisk i kraft igen. For permanent af åbne døren og fjerne FORSEGLINGEN, skal man udføre et OPHÆVELSESRITUAL på døren. Runerne på døren er på oldhowathisk, og der står: "I DENNE GRAV HVILER MAWASETHER. MÅ DØD OG ULYKKE RAMME DEN SOM FORSTYRERER HANS HVILE". En person med FV B3 i Læse/skrive oldhowathisk kan læse runerne.

2. SKJULT INDGANG

Skjult bag buskene er en lille trang åbning i gravhøjen. Denne åbning benyttes af ligæderne i grotte 5, når de forlader graven. For at finde åbningen skal rollepersonerne lede aktivt mellem buskene og klare et Finde skjulte ting-slag. Tunnellerne og grotten er meget trange og rollepersonerne er derfor nødt til at

kravle på alle fire for at kunne komme frem. Man kan kun anvende kortsværd, dolke eller lignende våben, når man kravler. Små og middelstore skjolde kan bruges normalt i tunnellerne, men benytter man et middelstort skjold, kan man ikke slås, eftersom skjoldet blokerer næsten hele tunnellen. Store skjolde kan overhovedet ikke være inde i tunnellerne, men må efterlades udenfor gravhøjen. Ligæderne er også nødt til at kravle på alle fire i tunnellerne og grotten.

3. FORKAMMER

Midt i gulvet i dette kammer er et dybt hul. Hullet strækker sig fra den vestlige væg til den østlige, og det ser ikke ud til at der er nogen vej uden om det. I den nordlige væg er der en stor stendør med et kranium indristet.

Hullet er ca 6 meter dybt. Der er flere forskellige måder at komme over på – man kan f.eks. forsøge at springe over, klatre på væggen eller fælde et par træer og lægge dem over og gå over. Det sidstnævnte kræver dog et normalt SMI-slag for at undgå at falde af træstammen og ned i hullet. Opfindsomme spillere kan sikkert finde på endnu flere metoder. Personer, der falder ned i hullet, får 2T6 i skade fra faldet.

4. GRAVKAMMER

Midt på gulvet i dette runde kammer står en stenkiste på en høj sokkel. Kistens låg er taget af og ligger ødelagt på gulvet. Selve kisten er tom. På gulvet ligger skelettet af den døde. Kisten er åbnet af ligæderne i grotte 5, som også har taget et par af skelettets benknogler. Der er en løs sten i den nordvestlige del af væggen, og bag stenen er der en kort tunnel, som fører ind til grotten. For at opdage den løse sten, skal man aktivt undersøge væggen og klare et Finde skjulte ting-slag. Kisten, som den døde har ligget i, er faktisk ikke tom, selvom det ser sådan ud. Undersøger man kistens sokkel og klarer et

Finde skjulte ting-slag, opdager man at, der også her er en løs sten.

Under stenen er der et hulrum, som indeholder en magisk stridskølle af bronze, et armbånd med indfattede ædelstene og seks gamle pergamentruller. Stridskøllen indeholder

Besværgelserne ILD E4, SEGL E4, PERMANENS E4 og NEXUS E2. Når stridskøllens ejer hæver den og siger: "Lad ildens runer træde frem!" aktiveres køllens magi. Køllehovedet bliver gloende hedt, og rækker af små runer bliver synlige. Alle angreb med køllen, når den er glohed, gør 4T3 ekstra i skade, men kun hvis køllen trænger igennem modstanderens rustning/naturlige værn. Stridskøllens magi deaktiveres når ejeren siger: "Lad ildens runer træde tilbage!". Køllehovedet svinder da næsten umiddelbart ind og runerne forsvinder. Armbåndet er af kobber og har 5 røde ædelstene indfattet.

Det er ca 2000 sm værd. De seks pergamentruller er desværre værdiløse, eftersom papiret er så skørt, at det går i stykker hvis man rører det.

5. GROTTE

Når I kommer ind i denne grotte, mødes I af et frygteligt syn. I den sydlige del sidder tre modbydeligt udseende væsner og gnaver på hver deres benknogle. Væsnernes hud er tør, grålig og er sortnet rundt om munden og øjnene. Deres hår er fyldt med mug og utøj, og det hænger i tykke totter ned fra hovedet. På jorden ligger benknogler, kranier og andre knoglerester spredt. Da de tre væsner ser jer, lægger de deres knogler og begynder at kravle over mod jer.

Disse ligædere har ikke fået noget at spise i lang tid og er derfor udsultede.

MELANOWIS HØJ

6. DØR

Den store stendør, der fører ind i graven, er lukket og der er intet synligt nøglehul eller håndtag. Midt på døren er der en gammel runeinskription.

Døren er magisk forseglet på samme måde som døren ved punkt 1 (Mawasethers høj). Runerne på døren er på oldhowathisk, og der står: "I DENNE GRAV HVILER MELANOWI. MÅ EVIG FORBANDELSE RAME DEN SOM VOVER AT FORSTYRRE HENDES HVILE". En person med FV B3 i Læse/skrive oldhowathisk kan læse runerne.

7. SKJULT INDGANG

Skjult bag buskene er en lille trang åbning i gravhøjen. Denne åbning benyttes af ligæderne i grotte 11, når de forlader graven. For at finde åbningen skal rollepersonerne lede aktivt mellem buskene og klare et Finde skjulte ting-slag. Tunnellerne og grotten er meget trange og ligner dem, der findes i Mawasethers høj.

8. FORKAMMER

Dette lille kammer ser ud til at være tomt. I den nordlige væg er der en stendør, og på døren er der en gammel indristning. Den forestiller en kvinde med langt bølgende hår, der holder et langspyd i hænderne.

I den vestlige væg er der en løs sten, og bag den er der en tunnel som fører ind til grotte 11. For at finde den løse sten skal man lede aktivt og klare et Finde skjulte ting-slag.

9. GRAVKAMMER

Midt på gulvet i dette kammer står en kiste af sten. Kisten er dækket af et tykt lag støv. På kammerets væg er der gamle malerier, som antageligt skal forestille den døde, da hun var i live. Far-

ven er skallet af visse steder, men tre af malerierne er stadig intakte. De viser den døde ridende gennem en skov på en hest, hvordan hun dræber en trolde med sit spyd og endelig hvordan hun bliver modtaget i dødsriget.

Stenkisten på gulvet indeholder kun skelettet af Melanowi. Alle hendes skatte er gemt i rum 10. Der er løse sten i både den østlige og vestlige væg. Bag stenen i den vestlige væg er der en kort tunnel til grotte 11. Bag stenen i den østlige væg er der en kort korridor, der fører til rum 10. For at finde de løse sten, skal man undersøge væggene og klare et Finde skjulte ting-slag.

10. SKATKAMMER

Der ligger et støvet jernskrin og et gammelt langspyd af bronze på gulvet i dette kammer. Jernskrinet er ulåst og indeholder tre guldringe med indfattede ædelstene, en sølvmedaljon og to små lerflasker, som er grundigt forseglet med smeltet bly. Lerflaskernes blysegl er ubrudt, men trods det virker flaskerne tomme og lette. Langspydet af bronze er et udsøgt våben af højeste kvalitet, og på spydhovedet er der indristet mystiske tegn og symboler.

De tre guldringe med indfattede ædelstene er meget smukke og er ca 600 sm værd stykket. Sølvmedaljonen er magisk og indeholder besværgelserne HELE E1, SEGL E1, PERMANENS E1 og LADNING E8. Besværgelsen HELE aktiveres når ejeren rør ved et levende væsen med den ene hånd, holder medaljonen i den anden og koncentrerer sig dybt. Da læger medaljonen 1T6 KP hos væsenet. Sølvmedaljonen indeholder 21 PSY-point, når den bliver fundet.

Lerflaskerne er betydeligt farligere end de giver indtryk af at være. Hver flaske indeholder irriterende gul gas med styrke 2 (se besværgelsen GASSKY for flere detaljer). Hvis rollepersonerne åbner en flaske, strømmer gassen ud og bygger en

sky, der fylder hele kammeret. Rollepersonerne skal forsøge at modstå gassens styrke på modstandstabellen. Gasskyen forsvinder efter ca 10 minutter. Langspydet af bronze er magisk og indeholder besværgelserne SMERTE E1, SEGL E1, PERMANENS E1 og NEXUS E2. Spydets magi aktiveres, når det trænger gennem en modstanders rustning/naturlige værn. Modstanderen får da frygtelige smerter i hele kroppen (se besværgelsen SMERTE for flere detaljer). Eftersom langspydet er lavet af bronze, gør det kun 1T10 point i skade.

11. GROTTE

Når I kommer ind i denne grotte, ser I fire ækle menneskelignende væsner sidde sammen på jorden. Mellem sig har de en ung, smuk og livløs kvinde. De fire væsner roder og raver hele tiden på hendes krop og hvisler ophidset til hinanden med ejendommelige skingre stemmer. Da de får øje på jer, fniser de bredt og begynder at krybe over mod jer. Deres læber er sorte af forrådnelse, og en strøm af tykt gulbrunt savl løber ud af deres munde.

Kvinden som ligger på jorden er død. Hende og hendes kæreste var på flugt og blev dræbt af lugeæderne.

KATHENOWIS HØJ

12. DØR

Den store stendør, der fører ind i graven, er lukket og der er intet synligt nøglehul eller håndtag. Midt på døren er der en gammel runeinskription.

Døren er magisk forseglet på samme måde som døren ved punkt 1 (Mawasethers høj). Runerne på døren er på oldhowathisk, og der står: "I DENNE GRAV HVILER KATHENOWI SAMMEN MED SIN ELSKEDE HUSBOND OG DERES TO BØRN. MÅ GUDERNE STRAFFE DEN SOM VOVER AT FORSTYRRE DERES HVILE". En person med FV B3 i Læ-

se/skrive old-howathisk kan læse runerne.

13. SKJULT INDGANG

Skjult bag buskene er en lille trang åbning i gravhøjen. Denne åbning benyttes af ligæderne i grotte 19 og 21, når de forlader graven. For at finde åbningen skal rollepersonerne lede aktivt mellem buskene og klare et Finde skjulte ting-slag. Tunnellerne og grotten er meget trange og ligner dem, der findes i Mawasethers høj.

14. KORRIDOR

Når I kommer ind gennem døren, ser I en lang korridor foran jer. I korridorens sydlige ende er der et dybt hul. Det strækker sig fra den vestlige væg til den østlige, og det virker ikke som om der er nogen vej forbi den. I korridorens nordlige væg er der en stor stendør, og på den er der en indristning, som forestiller en kvinde, en mand og to børn. Kvinden holder et sværd i hænderne og bærer en hjelm på hovedet.

Hullet er ca 6 meter dyb. Der er flere forskellige måder at komme forbi – se punkt 3 i Mawasethers høj for flere detaljer. I korridorens nordlige del er der en skjult faldgrube i gulvet. Den første person, som går på det markerede område falder ned. Man kan dog undgå at falde ned i hullet, hvis man undersøger gulvet og klarer et Finde skjulte ting-slag. Da opdager man hullet i tide og kan forsøge at komme forbi den på samme måde som man gjorde ved den åbne grube. Den skjulte faldgrube er ca 6 meter dyb.

15. GRAVKAMMER

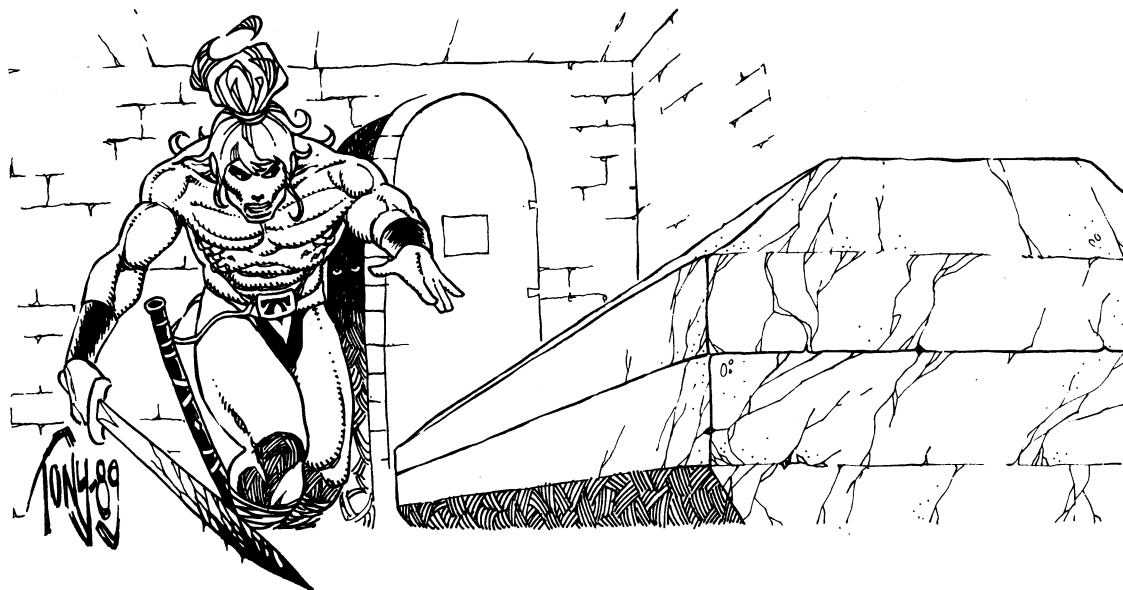
Midt på gulvet i dette runde kammer står en stenliste, dækket af et tykt lag støv. I alle kammerets vægge er der store stendøre.

Der er løse sten både i den sydvestlige og den nordøstlige væg. Bag stenen i den sydvestlige væg er der en tunnel, som fø-

rer ind til grotte 19. Bag stenen i den nordøstlige væg er der en tunnel, som fører ind til grotte 21. For at finde de løse sten, skal man undersøge væggene aktivt og klare et Finde skjulte ting-slag. Otte KR efter at rollepersonerne er kommet ind i kammeret, åbnes de løse sten i væggene af ligæderne i grotte 19 og 21 (hvis disse stadig lever). De angriber med det samme. Ligæderne fra grotte 21 er sølet til i blod i ansigtet og på hænderne efter deres måltid på liget i grotten. Stenkisten på gulvet indeholder, foruden skelettet af Kathenowi, også en magisk vendelhjelm, en smuk sølvhalskæde, der er ca 1000 sm værd, 20 gm og et magisk slagsværd. Den magiske vendelhjelm er lavet af bronze og absorberer derfor kun 6 point (mod de normale 7). Den indeholder besværgelserne MØRKESYN E1, SEGL E1, PERMANENS E1 og NEXUS E2. Hjelmens magi aktiveres, når en person tager hjelmen på. Personen får da evnen til at se i mørke. Det magiske slagsværd er også lavet af bronze og gør derfor kun 1T10 point i skade. Desuden er BV sænket til 11. Sværdet indeholder besværgelserne FROST E4, SEGL E4, PERMANENS E4 og NEXUS E2. Sværdets magi aktiveres, når ejeren hæver sværdet og siger: "Lad kuldens runer træde frem!". Sværdklingen bliver da iskold og rækker af små runer bliver synlige. Alle angreb med sværdet, når det er iskoldt, gør 4T3 ekstra i skade, men kun hvis sværdet trænger gennem modstanderens rustning/naturlige værn. Slagsværdets magi deaktiveres, når ejeren siger: "Lad kuldens runer træde tilbage!". Sværdklingen får næsten umiddelbart sin normale temperatur igen og runerækkerne forsvinder.

16. GRAVKAMMER

I går gennem en lang smal korridor, som fører frem til et firkantet gravkammer. Midt på gulvet i kammeret står en stenliste, dækket af et tykt lag støv.



Kisten på gulvet indeholder skelettet af et barn samt 40 sm og 15 gm. I korridorens nordlige og sydlige vægge er der løse sten. Bag stenen i den nordlige væg er der en tunnel, som fører til grotte 20, og bag stenen i den sydlige del, er der en tunnel til grotte 19. For at finde de løse sten skal man undersøge væggene aktivt og klare et Finde skjulte ting-slag.

17. GRAVKAMMER

En lang smal korridor fører frem til et firkantet gravkammer. Midt på gulvet i kammeret står en stenkiste. Kisten er dækket af et tykt lag støv.

Kisten på gulvet indeholder skelettet af Kathenowis ægtemand samt en sølvring med en indfattet blå ædelsten (ca 400 sm værd) og 20 gm. I korridorens vestlige og østlige vægge er der løse sten. Bag stenen i den vestlige væg er der en tunnel, som fører til grotte 20, og bag stenen i den østlige del, er der en tunnel til grotte 21. For at finde de løse sten skal man undersøge væggene aktivt og klare et Finde skjulte ting-slag.

18. GRAVKAMMER

I går gennem en lang smal korridor, som

fører frem til et gravkammer. Midt på gulvet i kammeret står en stenkiste. Kisten er dækket af et tykt lag støv.

Kisten på gulvet indeholder skelettet af et barn samt 40 sm og 15 gm.

19. GROTTE

Benknogler, kranier og andre skeletdele ligger rundt om på jorden i denne grotte. Her er sikkert skeletterne af mellem 10 og 20 mennesker.

Der er fire ligædere i denne grotte, hvis rollepersonerne ikke allerede har dræbt dem i rum 15.

20. GROTTE

Denne grotte virker tom. På jorden ligger der et par knogler og tre kranier.

Her er intet af interesse for rollepersonerne.

21. GROTTE

Et sønderrevet lig af en mand ligger på jorden i denne grotte.

Der vil være fire ligædere i denne grotte, hvis rollepersonerne ikke allerede har dræbt dem i rum 15. Liget var den tidligere nævnte kvindes kæreste.

GOBLINERNES HULE

I Nidabjergenes østlige del bor der en lille stamme gobliner sammen med et par riser og en håndfuld sortnisser. Stammen har 50 medlemmer og ledes af en meget gammel stammehøvding, som hedder Svirk Langskæg. Svirks gobliner er som gobliner er flest, dvs feje, grimme, lumske og upålidelige.

Goblinerne bliver i deres grotter om dagen, men om natten forlader de dem og begiver sig ud på jagt efter mad, skatte og uskyldige rejsende. Stammen har et stort antal tamme ulve, som de bruger som ride- og vagtdyr. Stammemedlemmerne er ganske letgenkendelige, da de som regel maler deres kroppe, våben og rustninger med sort farve, inden de begiver sig ud af deres grotter. Visse gobliner maler også små mystiske symboler og tegn i hvid eller rød farve på deres krop, i håb om at dette vil give dem "magiske kræfter", men det er naturligvis helt virkningsløst.

1. INDGANG

I står foran en mærkelig trappe, som er hugget direkte ind i selve bjerget. Trappen er grov og ujævn og fører op til en lille trædør i bjergvæggen. Trædøren har intet nøglehul og dørhåndtaget består af en grov læderrem, der er hamret fast til døren. Midt på døren har nogen med sort maling malet et billede af et menneskelignende væsen, som sidder på en ulv og holder et sværd i hånden.

Døren er hverken låst eller blokeret på nogen måde og kan derfor åbnes uden besvær.

2. GROTTE MED VAGTPOSTER

Om dagen er her fem ulve som bevogter

indgangen og ser til at ingen, bortset fra stammens medlemmer, kommer ind. Om natten bliver der som regel holdt vagt af to riser, da ulvene oftest er ude at jage sammen med goblinerne.

3 OG 4. ULVEDEB GROTTER

Om dagen plejer der at være 15 sovende ulve i begge grotterne. Om natten står grotterne tomme. Sovende ulve vækkes let, hvis der opstår kamp i grotte 2.

5. SORTNISSERNES GROTTE

Mellem 10 og 20 halmmadrasser ligger på jorden i denne grotte. Midt i grotten er der en lille brændestabel. Hvis rollepersonerne kommer ind i grotten om dagen, vil der være 10 sortnisser her, som ligger og sover på halmmadrasserne. Hvis rollepersonerne kommer ind om natten, vil sortnisserne have tændt et bål i midten af grotten og sidde samlet rundt om bålet. Sortnisserne er klædt i slidte hjorteskind og er bevæbnede med simple trækøller, som de selv har lavet. De har ikke mange ejendele, men under en sten i den nordvestlige del af grotten har de gravet en læder sæk ned, som indeholder 30 km, 10 sm, flint & stål og en ædelsten, der er ca 200 sm værd.

6. FORRÅDSCROTTE

I befinder jer i en grotte, som tydeligvis indeholder goblinernes mad- og drikkeforråd. I grottens sydlige del står fire trætønder med øl, en tønde med almindeligt vand, otte små tønder med mjød og tre store sække med feltproviant. Øltønderne indeholder ca 90 liter øl hver og er 79 sm værd pr. stk. (en tønde vejer 33 BEP). Tønden med vand indeholder også

90 liter, men eftersom den kun indeholder vand, er den kun 50 sm værd. De små tønder indeholder ca 20 liter mjød hver og er 25 sm værd pr. stk. (en tønde vejer 8 BEP). Alle de store sække indeholder 15 dagsrationer og vejer 4 BEP.

7. GOBLINERNES GROTTE

Spredt over hele gulvet er ca 35 halm-madrasser. Midt i grotten er der et ildsted og en brændestabel.

Om dagen ligger 35 gobliner og sover på deres halmmadrasser i denne grotte. Om natten plejer de fleste gobliner at tage ud på jagt sammen med deres ulve. Grotten er dog aldrig helt tom – høvdindgen Svirk Langskæg og hans nærmeste (ca 3-4 personer) bliver som regel tilbage og sludrer med hinanden om natten. Goblinerne er klædt i læderharnisk og læderhuer og er bevæbnede med simple kortsværd af bronze og små skjolde. Svirk Langskæg er 73 år gammel (hvilket er ældgammelt efter goblinernes målestok) og behandles med stor respekt af de andre gobliner. Årene har taget hårdt på Svirk og har påvirket hans mentale tilstand. Ind imellem rammes han af tilfældige hukommelsestab og glemmer hvem han er, og hvor han befinder sig. Et par gange er det sket at han er blevet ramt af uforklarlige raserianfald og personlighedsskift. Alt dette gør dog bare, at goblinerne behandler ham med endnu større respekt, da de tror at Svirks mærkelige opførsel skyldes, at ånder og naturvæsner en gang imellem overtager hans sind (somme tider tror selv Svirk på det). Spillelederen kan, hvis han vil, lade Svirk være sindsforvirret, når rollepersonerne møder ham. Svirk kan f.eks. tro at han er fange hos goblinerne, og at han egentlig tilhører en helt anden stamme. Han vil love rollepersonerne en stor belønning, hvis de vil eskortere ham tilbage. Den "anden stamme" eksisterer naturligvis kun i Svirks fantasi, og han kan lede rollepersonerne på lange (og farefulde) afveje ind i vildmarken, før de indser det. Lad fantasien få frit spil.

8. RISERNES GROTTE

Denne grotte indeholder fem halmmadrasser. På jorden ligger også et par kranier og nogle knogler. I et hjørne ligger en stor sæk.

Om dagen ligger fem riser og sover i denne grotte. Om natten er der kun tre riser i grotten – de øvrige sidder i grotte 2 og bevogter indgangen. Riserne er klædt i lændeklæder af hjorteskind og er bevæbnede med store trækøller. Sækken i hjørnet indeholder ingen skatte, som man kunne tro, men derimod ni afhugne menneske- og elverhoveder, som riserne har beholdt som "souvenir" fra nogle af deres mest mindeværdige kampe.

9. GROTTE MED FÅNGER

Denne grotte minder mere om en lille labyrint end en rigtig grotte. I en af tunnelerne sidder to unge mennesker; en mand og en kvinde og ser bekymrede ud.

Indgangen til grotten er blokeret af en stor stenblok. Den vejer 60 BEP og må flyttes inden rollepersonerne kan komme ind i grotten. Rollepersonerne kan forsøge at skubbe stenen væk fra åbningen. Spillelederen skal da benytte modstandstabellen og bruge stenes BEP/3 (20) som "modstand" og de skubende rollepersoneres sammenlagte STY som "aktiv". Højst tre personer kan skubbe på stenen samtidigt.

Manden og kvinden er søskende og er hhv 20 og 24 år gamle. De hedder Kåre og Måne Vermundsson og blev taget til fange af goblinerne, da de var på vej til Torsborg. De vil gerne hjælpe rollepersonerne med at slås mod goblinerne, men er mest interesseret i at komme ud af grotterne. Deres ejendele ligger i grotte nr. 10.

Kåres og Månes far hedder Sigbjørn Vermundsson og er en relativt velhavende købmand i Torsborg. Hvis rollepersonerne eskorterer Kåre og Måne tilbage til Torsborg, er det meget muligt at han vil belønne dem.

10. GROTTE MED SKATTE

Denne lille grotte indeholder en stor bunke af tøj, våben og andre genstande, som ligger på jorden.

Indgangen til denne grotte er blokeret af en stor stenblok. Den vejer 60 BEP og må flyttes, før man kan komme ind i grotten. Se punkt 9 for flere detaljer. I denne grotte opbevarer goblinerne de genstande, som de ikke kan (eller vil) anvende selv, men som samtidigt er for gode til at smide væk. Bunken på gulvet indeholder en harnisk af panser, to små skjolde, en stridshammer, et kortsværd, et kastespyd, en konhjelm og 60 ulveskind.

Harnisken, kortsværdet, kastespydet, konhjelmene og et af skjoldene tilhører Måne Vermundsson. Stridshammeren, ulveskindene og det andet skjold tilhører Kåre Vermundsson.

Bunken på gulvet indeholder desuden en blypig, tre fire-liters krukker med rød farve, flint & stål, fem par lasede bukser, to sorte huer, seks blodplettede klæder, en blå hat, en læderpung med tre doser sort mennepulver og tre pergamentruller med besværgelser. Alle tre pergamenter ligger i læderrør og er skrevet på

howathisk. De indeholder besværgelserne:

FREMMANE/FJERNE UMBRAN,
GENFINDE og STENVÆG. Her ligger også Vlempis formelsamling.

11. NØDUDGANG

Denne grotte ser ud til at være tom. I grottens østlige væg er der en tunnel.

Indgangen til denne grotte er blokeret af en stor stenblok. Den vejer 60 BEP og skal flyttes, før man kan komme ind i grotten. Se punkt 9 for flere detaljer.

Tunnellen i den østlige væg fører ud af hulen og bjerget. Det er muligt at rollepersonerne opdager tunnelåbningen, når de befinder sig udenfor bjerget, og kommer ind i hulen den vej fra. For at finde tunnelåbningen, skal man lede aktivt mellem buskene, som skjuler den og klare et Finde skjulte ting-slag. Goblinerne plejer at bruge denne tunnel som nødudgang, når de bliver angrebet af særligt farlige modstandere. De flygter da til denne grotte, blokerer indgangen med stenblokken (for at forsinke eventuelle forfølgere) og stikker af ud gennem tunnellen. Senere, når faren er drevet over, vender de tilbage til deres hule igen.



TROLDENS HULE

Dybt inde i Troldeskoven lever orker, riser og trolde i huler, som ligger langt under jordoverfladen. Indgangene til de forskellige stammers huler er ofte udtænkt skjult under trærødder og stenbunker og kan være svære at opdage. Rejsende og vandringsmænd undgår som regel altid Troldeskoven, når de færdes i disse områder, for det er alment kendt, at hvis man begiver sig ind i den mørke skov, kommer man sjældent ud igen.

Eventyrere og lykkejægere begiver sig dog fuldt bevidste om farene ind i skoven, for at opsøge de vidunderlige skatte, som skovtrolde siges at eje. Om der er nogen sandhed i rygterne om skovtroldeenes skatte, ved man dog ikke – ingen eventyrere er nogensinde vendt tilbage fra troldeenes huler med livet i behold. En af Troldeskovens mindre stammer af skovtrolde bor inde i en bakke, som ligger i skovens vestlige del. Der er to indgange til hulen, og begge indgangene er skjult bagved store stenkllynger. Stammen har 30 medlemmer og ledes af en usædvanlig stor og grim trolde, som hedder Gomol Skalle. Gomol og stammens medlemmer er henrykte over smykker og dekorationer. De bærer som regel mængder af halskæder og ringe, som de har stjålet fra deres ofre. Desuden plejer de altid at rive hovederne af deres ofre og hænge dem i deres bælte som trofæer. Gomol Skalle og hans trolde nærer ingen varmere følelser for nogle andre racer eller folkeslag, også selvom de tolererer andre sortfolk. De hader især dværgene, ænderne og hobitterne, og plejer ofte at torturere dem inden de dræber dem. De fordriver hovedsageligt deres tid med at slå, drikke og æde. Trolde æder mennesker, elvere, dvæрге og alt andet de kan få fat i, som ikke gør alt for meget modstand.

1. INDGANG

I har opdaget, at der er en grotteåbning eller muligvis en tunnel i denne bakke. Problemet er bare, at en vældig mosbe-groet stenblok ligger og blokerer indgangen.

Stenblokken vejer 60 BEP og skal flyttes, før man kan komme ind i tunnellen. Rollepersonerne kan forsøge at skubbe stenen væk fra åbningen. Spillelederen skal da bruge modstandstabellen og sætte stenens BEP/3 (20) ind på "modstand" og de skubbende rollepersoneres sammenlagte STY ind på "aktiv". Højst tre personer kan skubbe til stenen ad gangen.

2. VAGTPOST

Om natten er der som regel en trolde her, som bevogter indgangen og ser til, at ingen uvedkommende sniger sig ind. Om dagen er der 60% chance for at vagtposten er faldet i søvn (trolde er af natur meget sløve). Se punkt 3 for troldeenes værdier.

3. STOR GROTTE

I befinder jer i en meget stor grotte. På jorden ligger flere halmmadrasser sammen med trækøller, madrester og et par tomme småtønder.

Her bor 29 normale trolde og Gomol Skalle. Trolde opholder sig for det meste i denne grotte. Om dagen laver de ikke noget specielt, men ligger bare og sover. Om aftenen begiver mange af trolde (ca 20 stk) sig ud i skoven på jagt efter mad og vildfarne vandrere. Når de vender tilbage til hulen med deres bytte, placeres byttets eventuelle ejendele i grotte 5 og selve byttet i grotte 4. Der-

næst henter trolde nogle drikkevarer af forskellig slags, udvælger et par passende væsner fra grotte 4 og starter en fest. Under festen æder de væsnerne og drikker sig berusede. Henimod daggyr er de fleste trolde sovet ind og de sover sødt resten af dagen. Troldehøvdingen Gomol Skalle kan klare mere sprut end de andre og plejer derfor at være blandt de sidste, som falder i søvn. Gomols halm-madras og sovested findes i den nordøstlige del af grotten.

Hvis trolde bliver tvunget til at slås om dagen, når de er trætte og har tømmermænd, bør spillelederen sænke deres flytteformåen med 2 point og deres SMI og SMI-baserede færdigheder med 4 point.

4. GROTTE MED FÅNGER

Når I kommer ind i denne grotte, får I med det samme øje på en gnaven dværg, to forskræmte hobiter og en bleg elv, som sidder midt i grotten og stirrer på jer. De er ganske snavsede og ser trætte ud.

Denne grotte har to indgange og hver er blokeret af en stenblok, som vejer 60 BEP. For at komme ind i grotten, skal rollepersonerne skubbe stenene væk (se punkt 1 for flere detaljer). Trolde opbevarer fanger og byttedyr i denne grotte. Hvis rollepersonerne undersøger grotten nærmere, opdager de en stor bunke af ben og skeletter længst inde. Den kommer fra tidligere fanger. Grunden til at dværgen (Brate), elveren (Elalion) og hobbitterne (Ulfo og Pirjo) stadig lever er, at trolde synes at de var for magre og ville fede dem lidt op, inden de æder dem. Disse fire fanger har intet imod at hjælpe rollepersonerne med at slås mod trolde, men de har ingen våben, skjolde eller rustninger. Alle deres ejendele ligger i grotte 5.

5. GROTTE MED SKATTE

Denne grotte benyttes tydeligvis som en slags skatkammer af trolde. På jorden ligger en bunke af forskellige genstande, bla. hjelme, våben og rustninger.

Denne grotte har to indgange og hver er blokeret af en stenblok, som vejer 60 BEP. For at komme ind i grotten, skal rollepersonerne skubbe stenene væk (se punkt 1 for flere detaljer). Trolde plejer at opbevare genstande i denne grotte, som de ikke kan (eller vil) anvende selv, men som de anser for at være for værdifulde til at smide væk.

Bunken på gulvet indeholder en konhjelm, en kort ringbrynje, en nittelæderharnisk, to armskinner af læder, to læderharnisker, en håndøkse, et lille skjold, et langspyd, en langbue, et kogger med 12 pile, en lyre, to dirke og fire kasteknive.

Konhjelm, ringbrynjen, håndøkse og skjoldet tilhører Brate. Nittelæderharnisk, armskinnerne, langspydet, langbuen, koggeret og lyren tilhører Elalion. Læderharniskerne, dirkene og kasteknivene tilhører Ulfo og Pirjo.

Desuden indeholder skattebunken en tunghjelm, fem blodplettede tunikaer, tre bæltter, en læderpung med to doser gult mennepulver og en læderpung med en dose rødt mennepulver.

6. GROTTE MED MAD- OG DRILLEFORRÅDET

Denne lille grotte indeholder åbenbart trolde mad- og drikkeforråd, selvom det overvejende er et drikkeforråd. På jorden står seks trættønder med mjød, tre store tønder med stærkt øl og ni flasker vin. I et hjørne ligger en gammel sæk, som indeholder en slags brødkage.

De seks trættønder indeholder ca 24 liter mjød hver og er 25 sm værd pr. stk. (en tønde vejer ni BEP). De tre store tønder indeholder ca 96 liter hver og er 70 sm værd pr. stk. (en tønde vejer 35 BEP). De ni vinflasker indeholder ca to liter vin hver og er 80 sm værd pr. stk. (en flaske vejer et BEP). Brødkagerne i sækken er canas (beskrives nærmere i Expert), Læg mærke til, at hvis elveren er med rollepersonerne, kan han identificere brødkagerne uden besvær. Sækken indeholder 11 brødkager.

BORGRUINEN

På Gipulflodens vestlige side ligger en borgruin. Ruinen er meget gammel og tilhørte oprindeligt den ukendte trolldmand Losether, som lod borgen bygge under bytiden.

Losether forsvandt sporløst, samtidig med konfluxen, da han udførte et af sine mystiske eksperimenter og sås aldrig mere. Hans tjenere og tjenestefolk plyndrede borgen efter hans forsvinden og efterlod den til sit forfald. Lige siden da har borgen stået tom og forladt, bortset fra et antal animerede skeletter, som Losether brugte som vagter og som ufortrødent har fortsat med at udføre deres pligter i årenes løb (se punkt 12 for flere detaljer om skeletterne). Desuden har en lille gruppe orker slået sig ned i et af borgens tårne. De ledes af en stor ork, ved navn Argor Enøje, og planlægger at gennemføre nogle plyndringstogter mod bondegårdene udenfor Torsborg.

Murene er styrtet sammen et par steder og spillernes rollepersoner bør derfor ikke have nogen problemer med at komme ind i ruinen. Borghuset havde originalt to etager, men i dag står kun den nederste etage tilbage, eftersom at overetagen er styrtet helt sammen. Underetagens tag er der stadig, men det er i dårlig stand. Alle døre er ulåste, med mindre andet er angivet i de forskellige beskrivelser.

1. DE SORTE PORTE

De store porte er lavet af bronze og står på klem. Indenfor portene kan i se borggården. Portdørene er tilsodede og slemme medtaget og bærer spor af øksehug. Nogen har med hvid farve malet et stort grinnende kranium på en af dørene. Der står en 2,5 meter høj statue på hver side af portene. Statuerne er lavet af sten og fo-

restiller to skeletter, der er klædt i helrustninger og er bevæbnede med slagsværd og store skjolde.

Hvis en af rollepersonerne undersøger jorden ved portene, vil han rned det samme opdage to slags fodspor, som fører ind imod borggården. Hvis personen klarer to Spore-slag (eller muligvis to Zoologi-slag), kan han fastslå, at sporene er fra orker og ulve. Fodsporene stammer fra Argor Enøjes orker og deres ulve. De to statuer er flækkede og så skrøbelige, at hvis nogen behandler dem uforsigtigt (slår på dem, klatrer på dem, etc.), er der 50% chance for at de går i stykker og smuldrer.

2. DEN BDELÅGTE MUR

Denne del af muren er styrtet sammen, og I kan se borggården på den anden side. På jorden ligger resterne af muren spredt, stenblokke af forskellig størrelse, som er mere eller mindre begroet af græs og små buske.

Hvis spillernes rollepersoner kommer ind i borggården denne vej, skal spillelederen slå et Finde skjulte ting-slag for alle rollepersonerne. Hvis et af slagene lykkes, opdager rollepersonerne en familie syreøgler (to voksne og tre unger), som lever mellem stenblokkene. Rollepersonerne kan nemt komme forbi dem, men hvis slaget mislykkedes, angriber de to voksne syreøgler for at forsvare deres unger. Dræber rollepersonerne de voksne, løber ungerne væk og gemmer sig mellem stenene. Spillelederen bør tænke på, at ulvene ved punkt 5 vil høre lyden fra kampen, hvis rollepersonerne begynder at slås. De vil undersøge hvor lyden kommer fra og advare orkerne i tårn 9 om "uvedkommende".

3. BORGGAARDEN

Borggården er i meget dårlig stand; jorden er dækket af småsten, kviste og gamle tørre blade. Visse steder vokser knæhøjt græs, træer og buske. Langs med murene ligger store sten og bunker af gammelt løv.

Hvis en fantasifuld spiller kommer i tanke om, at lade sin rolleperson lede efter urter i borggården, skal han slå et Botanik-slag. Lykkes slaget, finder rollepersonen 10 gr. Davidsblomster (den eneste urt af interesse som vokser i borggården). Det tager ti minutter at finde blomsterne, og der er sammenlagt 30 gr. blomster i borggården. Hvis nogen af rollepersonerne larmer (råber, kaster med sten, etc.) eller kommer indenfor synvinkel af punkt 5, vil orkernes ulve advare orkerne i tårn 9 ved at hyle højt.

4. TRAPPEN

Denne gamle slidte stentrappe fører op til murkanten, som løber langs med hele muren. Trappen er sprækket og er gået i stykker visse steder.

Der er to trapper til ved borggården, som fører op til murkanten, men de skjuler selvfølgelig ingen skatte. Når man står på muren har man udsigt over hele borggården, og man kan også gå ind i tårnernes overetager. Når spillernes rollepersoner undersøger trappen, er de indenfor ulvenes synsfelt (punkt 5), og de vil med det samme advare orkerne i tårn 9, ved at gø og hyle højt.

5. DE VOKSENDE ULVE

På jorden foran tårnet ligger syv store ulve og daser. Da de får øje på jer, rejser de sig, blottes hugtænder og begynder at knurre truende. Pludselig begynder de at glamme højt, og I kan høre nogen råbe ad dem inde fra tårnet.

Ulvene tilhører Argor Enøje og hans orker, der bruger dem som vagt- og ridedyr. Orkerne kommer ud fra tårnet indenfor 30 sekunder (6 KR) for at undersøge hvorfor ulvene larmer. Hvis rollepersonerne



da er stukket af, gennem søger orkerne hele ruinen og bruger ulvene til at opspore indtrængerne. Hvis de møder (eller fanger) rollepersonerne, vil deres reaktion afhænge meget af hvordan rollepersonerne opfører sig. Er rollepersonerne aggressive og vil slå, vil orkerne forsøge at dræbe dem. Er rollepersonerne derimod venlige eller i det mindste afventende, vil Argor Enøje byde dem indenfor i tårnet og forøge at overtale dem til at gå med i hans "røverbande". Argor ved nemlig godt at syv orker og syv ulve ikke er nogen imponerende styrke, og at han vil behøve flere røvere, hvis fremtidige togter skal få et positivt resultat. Mødet mellem orkerne og rollepersonerne kan resultere i mange mærkelige situationer, og spillerne og spillelederen bør overveje tilfældet og rollespille ordentligt.

6. STALDBYGNING

Døren til denne bygning står på klem. Når I kigger ind, ser I at bygningen formentlig er en gammel stald, da den indeholder en lang række tomme spiltov. På gulvet ligger kviste, tørre blade og andet skidt.

Dette sted er bygget af sten, bortset fra taget og spiltovene, som er af træ. Al træet er gennemråddent og falder fra hinanden, bare man rører ved det. Hvis en af rollepersonerne af en eller anden grund forsøger at gå på taget (f.eks. for at undgå orkerne og deres ulve) falder han automatisk lige gennem det og lander i stalden og får 1T6 i skade.

7. BARAK

Denne bygning indeholder resterne af ti til tyve gamle senge.

Da borgen var beboet, blev denne barak anvendt som sovesal af tjenestefolkene. Barakken er bygget af sten, bortset fra taget, som er af råddent træ. Hvis en rolleperson forsøger at gå på taget, falder han igennem og tager 1T6 skade af faldet. Der er to barakker i borggården, men ef-

tersom der ikke er nogen større forskel på dem, kan spillelederen benytte ovenstående beskrivelse til dem begge.

8. LAGERBYGNING

Denne bygning indeholder flere gamle tønder og kister, som ligger væltet på gulvet. Tønderne og kisterne er gennemrådne og indeholder kun mug og småkryb.

Denne bygning blev før i tiden brugt som lagerbygning. Bygningen er af sten, bortset fra taget, som er af råddent træ. Hvis en rolleperson forsøger at gå på taget, falder han igennem og tager 1T6 skade af faldet.

9. ORKERNES TÅRN

Der ligger seks halmmadrasser med ildelugtende halm på gulvet i dette runde rum. Mellem madrasserne ligger spredte madrester og knogler. På gulvet ved væggen ligger tre store sække og seks vandsække. Midt i rummet er der en vindeltrappe, som åbenbart fører op til tårnets overetage og murkanten. Hvis rollepersonerne går op i tårnets overetage, fortsæt da beskrivelsen.

Dette rum er betydeligt renere og friskere end det i underetagen, hvilket måske er på grund af, at der er to døråbninger i væggen, som fører ud til muren og slipper frisk luft ind i rummet. På gulvet ligger en halmmadras og et tykt tæppe, og ved siden af madrassen står en rygsæk op ad væggen. Midt i rummet er der en vindeltrappe som fører op til tårnets top.

Hvis rollepersonerne går helt op i tårnets top, fortsætter beskrivelsen.

Her oppe i tårnets top, har man en fremragende udsigt over den omliggende natur. Tårnets top har intet tag og "væggene" består af store stenblokke placeret med ca 1 meters mellemrum. I dette tårn holder Argor Enøje og hans seks orker til. De seks bor i underetagen, mens Argor selv bor i overetagen. Om dagen lig-

ger orkerne og deres ulve for det meste og sløver den af. Om natten er de meget aktive og plejer at samles i underetagen for at drikke, æde og lave planer. Ulvene er ude at jage om natten og en gang imellem sker det, at nogle af orkerne følger dem.

De tre store sække i underetagen indeholder orkernes få ejendele, mens rygsækken i overetagen indeholder Argor Enøjes udrustning. Grunden til at orkerne holder til i tårnet og ikke i borg- huset er, at de er bange for de animerede skeletter, som går rundt inde i huset.

10. ROTTERNES TÅRN

Døren til dette tårn er slået i stykker af nogen, som har været bevæbnet med økser og muligvis en murbrækker. Kun den nederste halvdel af døren er tilbage og den hænger kun med nød og næppe fast i hængslerne. Inde i rummet er ødelæggelsen også stor – der er et stort gabende hul i væggen og på gulvet ligger resterne af et bord og et par stole, som er slået i småstykker. Midt i rummet er der en vindeltrappe, som fører op til tårnets overetage og murkanten.

Hvis rollepersonerne går op i tårnets overetage, fortsætter beskrivelsen.

Et frygteligt syn møder jer i dette rum – gulvet er fyldt med grå rotter, som stille og forventningsfulde sidder og stirrer på jer med lysende røde øjne. To gulnede skeletter klædt i tynde tøjres- ter ligger på gulvet som øer i dette hav af rotter. Der er to døråbninger i vægge- ne, som fører ud til murkanten og midt i rummet er der en vindeltrappe, som fører op til tårnets top. Rotteflokken består af 50 rotter. De er udsultede (og angriber rollepersonerne med det samme). Enhver stående person bliver angrebet af 1T6 stykker, og alle liggende af 2T6. SL skal slå 1T10 for hvert angreb. Hvis slaget er højere end rustningens absorbering, gør biddet et point skade.



Rotten vil derefter hænge fast og volde yderligere et point skade hver KR. Et klarret angrebsslag dræber automatisk to rotter.

Hvis rollepersonerne går op i tårnets top, fortsætter beskrivelsen.

Her oppe i tårnets top, har man en fremragende udsigt over den omliggende natur. Tårnets top har intet tag og "væggene" består af store stenblokke placeret med ca 1 meters mellemrum. Der er intet af interesse for rollepersonerne heroppe. Hvis nogen af rollepersonerne larmer (råber, kaster med sten, etc.) eller kommer indenfor synvinkel af punkt 5, vil orkernes ulve advare orkerne i tårn 9 ved at hyle højt.

11. TOMT TÅRN

Døren til dette tårn står og slår i vinden. Inden i rummet ligger et bord og et par stole væltet om på gulvet. Midt i rummet er der en vindeltrappe, som fører op til tårnets overetage og murkanten.

Hvis rollepersonerne går op i tårnets overetage, fortsætter beskrivelsen.

På gulvet i dette rum ligger spredte stykker af knust glas og lertøj. Der er også store mørke pletter på gulvet, der kunne se ud som størknet blod. Der er to døråbninger i væggene, som fører ud til murkanten og midt i rummet er der en vindeltrappe, som fører op til tårnets top.

Hvis rollepersonerne går op i tårnets top, fortsætter beskrivelsen.

Her oppe i tårnets top, har man en fremragende udsigt over den omliggende natur. Tårnets top har intet tag og "væggene" består af store stenblokke placeret med ca 1 meters mellemrum. Der er intet af interesse for rollepersonerne heroppe. Hvis nogen af rollepersonerne larmer (råber, kaster med sten, etc.) eller kommer indenfor synvinkel af punkt 5, vil orkernes ulve advare orkerne i tårn 9 ved at hyle højt.

12. EN VARM MODTAGELSE

Væggene i dette store rum er dekoreret med malerier af grinende kranier, mystiske symboler, forskellige mønstre og runer. Malerierne er udført direkte på væggene, og de er formodentlig meget gamle, eftersom farven er skallet af flere steder. På gulvet ligger to bredsværd af bronze, en stridshammer, en morgenstjerne, to små skjolde, to døde dværge og resterne af to sønderslagne skeletter. Dværgene er halvrådne og stinker afskyeligt – da har antageligt været døde i flere måneder. Der er døre i rummets sydlige, vestlige, nordlige og østlige vægge. Der står en ca 2,5 meter høj statue på hver side af døren i den nordlige væg. Statuerne er lavet af sten og forestiller to skeletter, klædt i helrustninger og bevæbnet med slagsværd og store skjolde.

6 KR efter rollepersonerne er kommet ind i rummet, åbnes døren i den østlige væg af seks animerede skeletter, som med det samme går til angreb på rollepersonerne. Ligene på gulvet er resterne af to dværge, der havde planlagt at udforske borghuset. De kom dog aldrig længere end til dette rum, hvor skeletterne satte en stopper for deres fremfærd. Dværgene fik dog ødelagt to skeletter før de faldt. Begge dværgene er klædt i læderharnisk og arm- og benskiner af nitelæder. Dværgene har også en rygsæk hver (4 BEP), vandskind (4 liter), bælte og bæltepunge på sig. Vandskindene indeholder surt mjød og bæltepungene indeholder 6+1T10 sm hver. Den ene rygsæk indeholder 10 stk dirke, flint & stål, 4 dagrationer feltproviant og en lille læderpung med 2 doser gult mennepulver. Den anden rygsæk indeholder en fjerpen, et halvfylt blækhus, tre uskrevne pergamenter, 4 dagrationer feltproviant og en lille læderpung med 1 dose sort mennepulver. De to statuer, der forestiller skeletter, er identiske med dem, der står ved "de sorte porte" (se punkt 1 for flere detaljer). Gulvpartiet li-

ge foran statuerne er sprækket og svækket (mærket med SG på kortet). Alle der går på det svækkede gulv har 30% chance for at falde lige igennem og lande i rum 20 i fangekælderens. En person, som falder igennem gulvet, får 1T6 i skade fra faldet.

Der er ialt 30 animerede skeletter i borghuset. De tilhørte engang troldmanden Losether, der brugte dem som vagter. Inden Losether forsvandt sporløst, beordrede han sine skeletter til at bevogte borghuset og dræbe alle uvedkommende, og skeletterne har trofast fortsat med at udføre deres ordrer i alle disse år, selvom Losether har været væk så længe. I normale tilfælde hører et animeret skelet op med at være aktivt efter et par uger. Grunden til at disse skeletter stadig er aktive er, at de blev animeret som en magisk genstand. Hvert skelet indeholder besværgelserne ANIMERE DØD E5, SEGL E5, PERMANENS E5 og NEXUS E2. Dette gør at deres varighed er permanent indtil de ødelægges. Skeletterne bevogter kun borghuset og forfølger ikke indtrængere som flygter ud af huset.

Animerede skeletter besidder en evne til at opdage alle levende væsner i deres nærhed. Denne evne fungerer automatisk (intet terningkast er nødvendigt) og gør, at skelettet nøjagtigt kan lokalisere de levende væsner og angribe dem. Denne evne erstatter skelettets synsevne (de har jo ingen øjne). Endelig skal spillelederen huske, at skeletter ikke tager nogen skade af stikvåben (pile, dolke, spyd, etc.) og kun halv skade af huggevåben (sværd, økser, etc.), mens slagvåben (køller, hammere, etc.) tilføjer normal skade.

13. TRAPPEN

Dette rum virker tomt. På gulvet er der spredte glasskår, støv og andet skidt. I den sydvestligte del af rummet er der en vindeltrappe som fører ned til borghu-

sets lavere regioner. Trappen har tydeligvis tidligere også ført op til borghusets overetager, men denne vej er nu blokeret af store stenblokke, der ligger oven på hinanden på trappen. Når I undersøger stenblokkene, opdager I, at der ligger en kvindekrop klemmt og knust under stene. Det er antageligt resterne af en eventyrerske, som har forsøgt at fjerne stene, men har mislykkes og istedet startet et sammenbrud på trappen. Trappen fører ned til borghusets fangekælder. Hvis rollepersonerne forsøger at bakse stenblokkene væk, vil arbejdet komme til at tage 1T3+3 timer og hver time er der 20% chance for at starte en sammenstyrtning. Hvis de starter en sammenstyrtning, indebærer det at store stenblokke falder ned ad trappen og de må begynde forfra med arbejdet. Rollepersonerne som står nærmest skal desuden slå et svært SMI-slag hver for at undgå at blive skadet af de faldende sten. Hvis en rolleperson ikke klarer sit slag, får han 1T6 i skade.

Hvis rollepersonerne får fjernet stenblokkene og kommer op til resterne af overetagen, vil de opdage at det ikke var besværet værd. Denne er nemlig helt ødelagt, og det eneste der er tilbage, er knæhøje sektioner af væggene.

Kvindeliget, som ligger knust under stenene, er klædt i læderharnisk og læderhue og er bevæbnet med en stridshammer og et lille skjold. desuden har liget en lille lædertaske over skulderen, som indeholder en to-liters tom feltflaske, tre dagsrationer feltproviant, 12 km og et par terninger af tin. Det tager omkring en time at grave liget fri.

14. ØDELAGT RUM

Den østlige væg i dette rum er ødelagt, og man kan tydeligt se borggården gennem det store hul. På gulvet ligger mængder af sten i forskellige størrelser.

Midt i rummet står seks skeletter og stirrer tomt ud i luften. Da I kommer ind

i rummet, vender de sig langsomt imod jer og hæver deres sværd.

Foruden skeletterne er der intet af interesse for rollepersonerne i dette rum.

15. SØJLESÅLEN

Langs med den vestlige og østlige væg i denne store sal står høje søjler, der går helt op til taget. Søjlerne er af marmor og de er dekorerede med malerier, der ligner dem som findes på væggene i rum 12 (dvs. kranier, runer, etc.). Ved den nordlige væg er der et stort åbent ildsted, som tydeligvis ikke har været brugt længe; asken er grå og kold og en jernkedel, dækket af støv, ligger væltet omkuld i det ene hjørne. Midt på gulvet har nogen malet et pentagram (ca 6 meter i diameter) med mørkerød farve. På dette står 12 ubevægelige skeletter. Da I kommer ind i salen, kommer de pludselig til live og begynder langsomt at gå imod jer med hævede sværd.

Malerierne på søjlerne (og på væggene i rum 12) blev lavet af Losether, som kunne lide at dekorere sine omgivelser på denne måde. Jernkedlen i ildstedet er bulet og ganske grim, men den er stadig fuldt anvendelig. Den kan rumme 100 liter.

16. FORRÅDSKAMMER

Langs med væggene i dette rum står der høje lagerhylder. På hylderne ligger flere tomme og væltede lerflasker, skåle og krukke. På gulvet ligger resterne af knuste glas og lertøj sammen med knækkede vokslys og bøjede jernbestik (skeer, knive, etc.). Dette rum var åbenbart en slags forråds-kammer, da borgen var beboet.

I den nordvestlige ende er der et lille rum skjult i gulvet. For at finde det, skal rollepersonerne lede aktivt og klare et Finde skjulte ting-slag. Hver rolleperson får kun et forsøg til at finde det hemmelige rum. Hvis rollepersonerne klarer det, opdager de, at en af gulfste-



nene sidder løst og at man kan løfte den væk. Under den er der en lille trækiste, som er gennemrådden og går i stykker når man tager fat i den.

Kistens indhold er dog uskadt og består af to kobberpigge, et sølvbæger, sorte vokslys og en flaske magisk drik (SYN E4). Disse genstande har tilhørt Losether. Han plejede at gemme sine værdigenstande i dette hemmelige rum. Uheldigvis (for rollepersonerne) tog han næsten alle sine værdigenstande med sig, da han forsvandt for 500 år siden og efterlod kun disse ting.

17. TOMT RUM

Dette rum ser tomt ud. På væggene er der malerier, der ligner dem i rum 12 (kranier, mystiske tegn, etc.).

Her er intet af interesse for rollepersonerne.

18. FÅNGERJELDERENS VOGTERE

Når I kommer ned ad trappen, åbner der sig en korridor foran jer. Stenvæggene er blanke af fugt og der lugter tungt og indelukket hernede. Tæt ved trappen i den nordlige væg er der et nichelignende rum, og i det står seks skeletter. Da de får

øje på jer, hæver de deres sværd og går til angreb.

Foruden skeletterne er der intet af interesse for rollepersonerne i dette rum.

19. CELLE

Et ubehageligt syn møder jer i denne celle. På gulvet ligger et gulnet skelet dækket af mug og småkryb. Skelettets hænder og fødder er sammenlænket med tunge kæder. Det er antageligt resterne af en stakkels fange, som blev glemt i cellen. Døren til denne celle er låst og kan åbnes på to måder. Enten ved at man dirker låsen op (låsen har SG 20), eller ved at man helt enkelt hugger døren i stykker med en økse (døren kan klare 50 point i skade). Det er umuligt at bruge en murbrækker i den smalle korridor foran døren, og man kan heller ikke smadre låsen, da den er indfattet i døren.

20 OG 21. CELLER

Disse to celler ser ud ligesom celle 19, bortset fra at de ikke indeholder mugne skeletter. Celle 20 kan være "beboet" af et animeret skelet eller af en rolleperson, som faldt gennem gulvet i rum 12. I så fald vil cellen have et stort hul i taget.



TINGPLADSEN

Tingpladsen, Thiwosgos, er et helligt sted for howatherne. Her samles de hvert forårsjævndøgn for at holde ting og diskutere stammens anliggender i fem dage.

Resten af året er Thiwosgos et tomt sted. Folket mener den skal lades i fred, og man bryder sig ikke om at fremmede slår lejr her.

PROCEDURER

OVERSICHT

DAG 1

Repræsentanterne mødes, en fremmødeliste oprettes og domstolens kommission vælges.

DAG 2

Hersens styre gennem det seneste år debatteres og hans eller hendes fremtid afgøres.

DAG 3

Lovspørgsmål.

DAG 4

Uenigheder mellem klanerne debatteres.

DAG 5

Øvrige spørgsmål. Tinget afsluttes med at völven ofrer en hjort til ånderne og forfædrene og beder dem velsigne stammen i det kommende år.

REPRÆSENTATIONEN

Hver klan foretrædes på tinget af sin klanældste. De debatterer alle mulige spørgsmål, der vedrører folket som helhed, f.eks. love og relationer med andre folk, og hvordan man skal løse et problem, f.eks. ved fejlhøst.



Herseren leder møderne og fordeler ordet. Hver repræsentant må tale så meget han vil, men blandt howatherne vurderes korte og præcise taler højt, og sludrehoveder vil dermed hurtigt få et dårligt rygte. Beslutninger tages med enkel majoritet, dvs. at mindst halvdelen af de tilstedeværende skal støtte et forslag.

LOVE

Howathernes love er ældgamle og nedannes gennem generationer og kan nærmest sammenlignes med danske middelalderlove. De er nedskrevet på tykke skriferuller og beskæftiger sig med alle mulige slags forbrydelser og aftaler. Lovene er udfattet i et lakonisk sprog.

Det er pålagt vølven og hendes medhjælper at føre bog over alle love og enhver howath har ret til når som helst at komme til vølven og læse de aktuelle lovforsnit.

STRAF

Når det gælder forbrydelser er der i princippet kun tre former for straf: bøder, forvisning og døden. Bøder skal erstatte den skade forbryderen har forvoldt. Forvisningen indebærer at den skyldige udelukkes fra stammen og erklæres fredsløs; enhver howath kan dræbe den fredløse uden at risikere retsforfølgelse. Dødsstraf indebærer umiddelbar henrettelse ved hængning.

DOMSTOL

Alle klanledere er som regel nogenlunde lovkyndige og tager beslutninger i retsafgørelser, der berører klanmedlemmer og klanens indre anliggender. Uenigheder mellem klaner og forbrydelser mod howathfolket som helhed behandles af tinget. Eksempelvis: alvorlig skændelse mod et helligt sted eller ejendomsretten til jord og kilder.

Domstolen består af vølven og fire højt respekterede og vise personer, valgt af tinget den første dag. De lytter til hvad de

involverede har at sige, diskuterer indbyrdes og afsiger siden en dom, der ikke kan rykkes ved.

HERSEN

Ved tinget skal repræsentanterne også afsige en dom over herseren, og det han eller hun har gjort gennem året. Dette sker på tingets anden dag. Her kan enhver howath træde frem og sige sin mening uden at skulle frygte for følgerne. Når alle har talt færdigt, gennemfører repræsentanterne en afsluttende afstemning. Hvis mindst halvdelen vil afsætte herseren, skal han umiddelbart gå af og en ny herse bliver valgt derefter. Hvis tre fjerdedele af stemmerne går imod herseren, bliver han desuden erklæret "en folkets fjende og fredløs".

FOLKELIV

Kun klanernes ledere skal komme til tinget, men der kommer også mange andre klanmedlemmer, og ind imellem de højtidelige forhandlinger på tingspladsen, står et muntert og lystigt folkeliv på, med markeder, lege, underholdning og meget andet. Her har de unge fra de forskellige klaner mulighed for at møde hinanden, og mange giftemål bliver udført på tingets sidste dag.

BESKRIVELSE

Tingpladsen er en høj, græsbevokset bakke, omgivet af skov.

1. DOMMERRINGEN

Dommerringen ligger på den modsatte side af selve tingpladsen. Her sidder kommissionen i en halvcirkel med vølven i midten og ansigterne vendt nedad bakken. Foran dem står de retsstridende parter og fremlægger deres synspunkter.

2. ÆLTERET

Dette er en stor flad sten, ifølge traditionen velsignet af ånderne i oldtiden. Her



afsiges eder, her begraver man afdøde herser og vølver, og her udfører vølven tingets afslutningsoffer. Ved denne plads blev freden mellem Torsborg og howatherne underskrevet i år 213, overvåget af Kvizur Kans fyrste, Tolin. År 598 svor ulvemændenes høvding Sekh og hersen Woneger her evigt venskab mellem de respektive folk. Den herse som bryder en aftale, som er indgået ved denne hellige sten, kan være sikker på ved kommende ting, at blive erklæret fredløs og siden blive dræbt af sit eget folk.

Hele tingpladsen æres af howatherne, men kun alteret anses for at være helligt område.

3. HERSEDS PLADS

Herser sidder på en trone af træ ved talerstenen, hver gang tinget samles. Herfra styrer han talerrækken og afstemningerne. Til sin hjælp har han et antal herolde med skarpe blik og kraftige stemmer.

4. TALERSTEDET

Her står de som taler ved tinget, vendt op mod bakkens side, der hvor vennerne har slået sig ned.

SANTONO

Dette er det eneste store, permanente elverfolksbosted i hele Torshem. Det blev grundlagt år 357 af Eloaner, en fremragende animistmagiker. Han kom fra syd og ledte efter et afsides sted, hvor han kunne lede et animistakademi og undervise i magi.

Netop her fandt Eloaner et kæmpestort bøgetræ og besluttede at dette skulle være akademiets centrum. Rundt om dets høje, ranke stamme byggede han og hans medhjælpere hovedbygningerne, og i de mindre træer rundt omkring, byggede man senere boliger og andre lokaler.

Santono voksede gradvist i årenes løb, da flere elvere, mennesker og andre intelligente væsner blev lokket til af Eloaners store visdom og gode undervisning.

DAGLIGLIV

Den eneste som permanent er bosat her er Eloaner, akademiets leder. Der kommer studenter og vise fra nær og fjern hertil for at studere, forske og meditere. Eloaner tillader studier i animisme, botanik, drogekundskab, første hjælp, lægekunst og zoologi.

Ifølge akademiets bestemmelser skal de, som lever her, arbejde hveranden dag og studere hveranden dag. Dette gælder høj som lav og udelukker ikke engang Eloaner selv. Tanken bagved dette er, at skabe en respektfuld attitude til arbejde og en større indsigt i hvordan verden fungerer. Arbejdsopgaverne består i jordbrug, jagt, fiskeri og vedligeholdelse af stedet. Endvidere skal alle deltage i forsvaret af Santono mod eventuelle angribere.

Eloaner underviser selv i animisme, mens de tilrejste lærde og magikere tager sig af de ikke-magiske emner. Mange racer studerer her, selvom elvere og mennesker dominerer. De eneste racer, som slet ikke findes her, er sortfolk, som er for barbariske til at blive tolereret af Eloaner, og dværge, som ikke egner sig til animisme. For det meste bor der 20-40 personer på stedet, hvoraf 45% er elvere, 45% mennesker og 10% øvrige racer (karkioner, kentaure, metamorpher, etc.). Spillelederen kan konstruere disse selv efter eget ønske.

SANTONO I EN KAMPAGNE

Akademiet fungerer bedst som tilflugtssted. Her kan rollepersonerne komme for at blive helet, for at lære sig noget nyt eller bare for at hvile sig. Alle Torshems indbyggere behandler Santono med største respekt – eller i sortfolkenes tilfælde, med den største frygt. Eloaners rygter har spredt sig over hele regionen og i folkemunde fremstilles han som en langt mægtigere troldmand, end han egentlig er.

BOPLADSEN

Santono ligger i en lysning i skoven. Midt i lysningen står en 50 meter høj bøg, blandt hvis grene, man kan skimte et træhus. Dette er akademiets centrum. I noget lavere bøgetræer, der vokser rundt om i lysningen, er der flere træhuse, hovedsageligt bosteder.

Man kommer op ved at klatre af en rebstige, der fører gennem gulvet i husets nederste etage. Husene ligger mindst 25 meter over jorden. De er bygget i en cirkel rundt om træstammen og er meget lette at forsvare. Man trækker bare stigerne op og øver dernæst pletskydning mod fjenden. Skulle fjenderne trods dette

komme op, kan elverne få underetagen til at styrte ned, mens resten af huset bliver tilbage.

Det tager flere arbejdsdage at fælde disse bøgetræer. Man kan heller ikke brænde stammerne, da Eloaner har impregneret dem og gjort dem modståelige overfor ild.

HOVEDBYGNINGEN

UNDERETAGEN

- 1. SAMLINGSRUM**
- 2. SAMLINGSRUM**
- 3. BIBLIOTEK**

MELLEMETAGEN

- 4. LABORATORIUM**
- 5. FORRÅDSKAMMER**
- 6. SAMLINGSRUM**

OVERETAGE

- 7. FÆLLESRUM**
- 8. KØKKEN OG SPISESAL**
- 9. ARBEJDSVÆRELSE**
- 10. SOVEVÆRELSE**

BOLIG

UNDERETAGEN

- 1. FÆLLESRUM**
- 2. KØKKEN OG SPISESAL**
- 3. SAMLINGSRUM**
- 4. SOVEVÆRELSE**

OVERETAGEN

- 5. ARBEJDSVÆRELSE**
- 6. ARBEJDSVÆRELSE**
- 7. SOVEVÆRELSE**
- 8. SOVEVÆRELSE**
- 9. FORRÅDSKAMMER**

PERSØNER OG

I dette afsnit beskrives de SLP, som kan forekomme i Torshem. Beskrivelserne er så tilpas detaljerede, at spillelederen kan bruge de fleste direkte i spillet, men intet forhindrer spillelederen i at omkonstruere dem eller udvide dem.

TORSBORG

NORMAL BYBO

STY	10	SMI	9	KAR	10
STØ	11	INT	10	SB	—
FYS	11	PSY	10	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Ingen

Andre færdigheder: Købslå 12, Tale jori B4, Læse/skrive jori B2, Bykendskab (Torsborg) 12, Opdage fare 13.

KØBMAND

STY	10	SMI	10	KAR	14
STØ	12	INT	11	SB	—
FYS	12	PSY	10	KP	12

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Kortsværd 12

Andre færdigheder: Administration-/jura 14, Geografi 14, Heraldik 10, Kulturkendskab (alment) 12, Læse/skrive jori B4, Områdekendskab 11, Regning B5, Taksere (SL afgør hvad) 16, Købslå 16, Bestikke 14, Tale jori B4, Tale howathisk B3, Tegnsprog (købmandens) B4, Overklassestil 12, Overtale 13, Bykendskab (Torsborg) 12, Opdage fare 14, Kano 11, Køre vogn 14, Orientering 13.

PRÆST

STY	10	SMI	9	KAR	10
STØ	11	INT	12	SB	—
FYS	11	PSY	12	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Ingen

Andre færdigheder: Administration-/jura 14, Botanik 12, Drogekundskab 12, Første hjælp 14, Geografi 12, Heraldik 12, Historie 13, Kulturkundskab (alment) 12, Kundskab om magi 10, Lægekunst 10, Læse/skrive jori B4, Områdekendskab 12, Regning B4, Skak & brætspil 10, Sprogkundskab 11, Taksere (bøger/pergament) 16, Zoologi 10, Synge & spille orgel B3, Tale jori B4, Tegnsprog (kultens) B4, Overklassestil 13, Overtale 13, Lytte 12, Opdage fare 12.

KRIGERPRÆST

STY	11	SMI	10	KAR	10
STØ	12	INT	11	SB	—
FYS	12	PSY	12	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Læderharnisk, Konhjelm

Kampfærdigheder: Stridskølle 12, Middelstort skjold 12

Andre færdigheder: Administration /jura 13, Første hjælp 13, Geografi 12, Heraldik 15, Historie 12, Kulturkundskab (alment) 12, Kundskab om magi 10, Lægekunst 12, Læse/skrive jori B4, Regning B3, Skak & brætspil 10, Sprogkundskab 11, Zoologi 11, Synge & spille harpe B2, Tale jori B4, Tegnsprog (kultens) B4, Overklassestil 13, Overtale 13, Finde skjulte ting 12, Lytte 12, Prøvesmage 10, Opdage fare 12, Ilmarsch 12, Ride 11, Svømme B2, Orientering 12.

BORGMESTER

LÅBERKUS SÅGBØD

STY	8	SMI	8	KAR	10
STØ	16	INT	13	SB	—
FYS	6	PSY	6	KP	11

Flytteformåen: L8 (pga fedme)

VÆSNER

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Ingen

Andre færdigheder: Administration /jura 18, Geografi 14, Heraldik 10, Kulturkundskab (alment) 12, Læse/skrive jori B5, Områdekendskab 11, Regning B5 Taksere (smykker) 16, Købslå 16, Bestikke 14, Tale jori B5, Tale howathisk B4, Tegnsprog (købmændenes) B3, Overklassestil 16, Overtale 7, Bykendskab (Torsborg) 10, Opdage fare 10.

Karaktertræk: Laberkus har arvet sin post, og det var formodentlig hans eneste chance for at få den. Han er alt for vag og ubeslutsom til at være en god hersker. Han vil ikke sære andre ved at sige nej til deres forslag og havner derfor ofte i svære beslutninger.

Laberkus er omkring de 40, overvægtig p.g.a. et godt levede, tyndhåret og med et konstant smil på læberne. Mange tror han er lidt dum, men det er ikke rigtigt. Det er svært at lure ham, og han synes ikke om løgnere.

ELISSA SAGBON

STY	10	SMI	17	KAR	14
STØ	10	INT	17	SB	—
FYS	16	PSY	16	KP	13

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Karate 10

Andre færdigheder: Administration /jura 19, Geografi 14, Heraldik 7, Kulturkundskab (alment) 12, Læse/skrive jori B5, Områdekendskab 11, Regning B5, Taksere (alment) 19, Købslå 16, Bestikke 14, Tale jori B5, Tale howathisk B3, Tegnsprog (købmændenes) B4, Overklassestil 18, Overtale 17, Bykendskab (Torsborg) 12, Opdage fare 14, Ride 11.

Karaktertræk: Elissa besidder de væsentlige karaktertræk, som hendes noget ældre bror ikke har. hun er beslutsom, dristig og ved hvad der kræves af en leder. Disse talenter ud-

nytter hun fuldt ud i sit ansvarsfulde hverv som leder af huset Sagbons økonomiske virksomhed i Torshem. Gennem hende har huset en sikker position og kan for tiden ikke kastes af sadlen af huset Vedort. Mange i Torsborg ønsker at hun skal overtage broderens plads som byens leder.

Elissa er høj af en kvinde at være, slank og har rødbrunt hår og en masse fregner i ansigtet. Privat er hun sympatisk og afspændt. Hun har gennemskuet Vidar Vedort og afskyr ham fuldstændigt. Eftersom hun er ugift, har Vidar en gang foreslået et ægteskab for at forene de to huse "med en fast forbindelse". Forslaget blev mødt med en hånlatter, der vakte Vidars vrede.

VIDAR VEDORT

STY	12	SMI	12	KAR	15
STØ	10	INT	14	SB	—
FYS	12	PSY	7	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Slagsmål 10, Dolk 10

Andre færdigheder: Administration /jura 16, Geografi 16, Heraldik 11, Kulturkundskab (alment) 12, Læse/skrive jori B5, Områdekendskab 14, Regning B4, Taksere (alment) 16, Købslå 16, Bestikke 17, Tale jori B5, Tale howathisk B4, Tegnsprog (købmændenes) B4, Overklassestil 18, Overtale 17, Bykendskab (Torsborg) 12, Opdage fare 14, Ride 11.

Karaktertræk: Vidar Vedort er en person med to ansigter. Udadtil er han en elskværdig købmand, altid parat med venlige ord og smuk tale. han har skaffet sig mange venner, gode kontrakter og skjult indflydelse på denne måde. Men bag den skønne maske skjuler sig hans virkelige ansigt: en magtlysten person, der behandler personer som ting og hvis største mål er, at få kontrol over Torsborg og handelen med Kvizur Kan. Man kan sige han lider af "mild storhedsvanvid".

Vidar er lidt over tredive, gift og har et barn. Han er middelhøj, med krøllet, tykt, sort hår og grove ansigtstræk. Han voksede op i Ere-bos og kom til Torsborg som voksen – hans jori er derfor præget af en Erebos-dialekt, han ikke kan komme uden om. Hans fjender kalder ham "Bogger", som er navnet på et andekøbmandshus med et dårligt omdømme, og hævder at han har en stemme som en and.

HOWATHER

HERSEN TAGASWETHER

STY	16	SMI	17	KAR	19
STØ	14	INT	16	SB	–
FYS	18	PSY	18	KP	16

Flytteformåen: L10

Værn: Læderharnisk, konhjelm

Kampfærdigheder: Kortsværd 25, Kastespjyd 19, Stort skjold 22, Dolk 18

Andre færdigheder: Første hjælp 12, Områdekendskab 19, Zoologi 17, Tale howathisk B5, Tale jori B3, Overtale 17, Taktik 17, Klatre 18, Springe 18, Opdage fare 19, Jage 22, Camouflage 24, Spore 19, Overlevelse (bjerge) 19.

Helteevner: Stålblik

Udrustning: Hersen ejer det magiske kortsværd, "Stigis", et våben der siden oldtiden har været et af hersesymbolerne. Våbenet er af bronze og indeholder FORHEKSE VÅBEN E3 med PERMANENS. Karaktertræk: Tagaswether er en af bjergenes folk. Han er en hårdfør og mægtig leder, uden vægelsind og med et stort feltherretalent. Han er fast besluttet på at beskytte howaternes interesse mod byboere og dværge, og er under ingen omstændigheder indstillet på at revidere fredsaftalen. Han er dog ikke uomstridt som herse; han kom til magten under beklagelige forhold (se hersefejden i årstalskrøniken) og mange skovboere og tilhængere af Gonosklanen ser ham gerne styrtet. De fejltrin han begår bliver skarpt fremført mod ham ved næstkommende ting.

VØLVEN SIGASWITHA

STY	8	SMI	10	KAR	14
STØ	8	INT	18	SB	–
FYS	12	PSY	24	KP	10

Flytteformåen: L8 (pga alder)

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Dolk 8

Andre færdigheder: Første hjælp 12, Botanik 18, Områdekendskab 18, Zoologi 17, Syng & spille tromme B5, Tale howathisk B5, Tale old-howathisk B5, Tale jori B3, Læse/skrive howathisk B5, Læse/skrive old-howathisk B5, Læse/skrive jori B3, Overtale 17, Klatre 8, Springe 8, Opdage fare 19, Jage 18, Camouflage 18, Overlevelse (skov) 18.

Karaktertræk: Sigaswitha er en kvinde lidt over halvtreds, hærget og krumbøjet af alder og skræmmende oplevelser i åndeverdenen. Hun er vis og har set det meste gennem et begivenhedsrigt liv. Det er meget svært at narre hende. Hendes pligt som volve er at værne om howatherstammens interesser, og det tager hun meget alvorligt. Hun sørger især for at holde på traditionerne, eftersom de har været kilden til styrke gennem årtierne. Nye ordninger betragtes som noget suspekt. Hun er bekymret for fremtiden. Herse-fejden og blodet, der udgydes på tingpladsen, er skræmmende tegn, og den næste konflux vil sikkert bringe folket flere lidelser.

SKOVKRIGERE

STY	14	SMI	14	KAR	10
STØ	12	INT	10	SB	–
FYS	16	PSY	10	KP	14

Flytteformåen: L10

Værn: Nittelædernarnisk, vendelhjelm

Kampfærdigheder: Håndøkse 15, Langspyd 15, Middelstort skjold 15, Bue 15, Dolk 15.

Andre færdigheder: Første hjælp 12, Områdekendskab 17, Zoologi 11, Tale howathisk B4, Tale jori B2, Klatre 15, Springe 15, Opdage fare 15, Jage 18, Camouflage 17, Spore 15, Overlevelse (skov) 15.

BJERGKRIGERE

STY	14	SMI	14	KAR	10
STØ	12	INT	10	SB	–
FYS	16	PSY	10	KP	14

Flytteformåen: L10

Værn: Læderharnisk, konhjelm

Kampfærdigheder: Kortsværd 15, Kastespjyd 15, Stort skjold 15, Dolk 15.

Andre færdigheder: Første hjælp 12, Områdekendskab 17, Zoologi 11, Tale howathisk B4, Tale jori B2, Klatre 15, Springe 15, Opdage fare 15, Jage 18, Camouflage 17, Spore 15, Overlevelse (bjerg) 15.

SORTFOLK

SVIRK LANGSKÆG

STY	6	SMI	10	KAR	8
STØ	6	INT	8*	SB	—
FYS	8	PSY	10	KP	7

(*) til tider 3

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Dolk 14

Andre færdigheder: Første hjælp 12, Dolk 14, Tale sortisk B3, Tale howathisk B1, Snige sig 12, Finde skjulte ting 14, Opdage fare 14, Dyretræning (ridedyr) 10, Grotteorientering 15, Ride (ulv) 15, Spore 15, Overlevelse (bjerg) 15.

Udrustning: Dolk, halmmadras, bæltepung, IT6+12 km og en guldring, der er ca 300 sm værd.

Karaktertræk: Svirk er adspredt, uberegnelig og mentalt ubalanceret. Når han er klar i hovedet opfører han sig som en normal goblinhøvding: streng og hård mod stammens medlemmer og grum og ubarmhjertig mod fanger. Svirk har et langt og snavset skæg, der har givet ham tilnavnet, Langskæg.

GOBLIN

STY	8	SMI	12	KAR	6
STØ	6	INT	8	SB	—
FYS	10	PSY	10	KP	8

Flytteformåen: L10

Værn: Læderharnisk, læderhue

Kampfærdigheder: Kortsværd 11, Lille skjold 11

Andre færdigheder: Første hjælp 9, Tale sortisk B3, Snige sig 12, Finde skjulte ting 10, Opdage fare 10, Grotteorientering 12, Ride (ulv) 13, Dyretræning (ridedyr) 10, Jage 11, Spore 11, Overlevelse (bjerg) 13.

SORTDISSE

STY	6	SMI	12	KAR	4
STØ	3	INT	8	SB	—
FYS	9	PSY	9	KP	6

Flytteformåen: L10

Værn: Hjorteskindsharnisk (svarer til læder)

Kampfærdigheder: Trækølle 13, Lille skjold 13

Andre færdigheder: Tale sortisk B3, Snige

sig 16, Finde skjulte ting 14, Opdage fare 16, Grotteorientering 11, Camouflage 14, Overlevelse (bjerg) 12.

ARGOR EDBJÆ

STY	16	SMI	13	KAR	8
STØ	14	INT	13	SB	—
FYS	12	PSY	12	KP	13

Flytteformåen: L10

Værn: Skælpanserharnisk, romersk hjelm

Kampfærdigheder: Trække våben 12, Krumsabel 14, Armbrøst 12, Lille skjold 14

Andre færdigheder: Første hjælp 10, Områdekendskab 11, Taksere (våben/rustninger) 12, Taktik 10, Bluff 14, Tale sortisk B4, Tale howathisk B2, Overtale 12, Camouflage 13, Hasardspil 12, Springe 13, Klatre 13, Snige sig 15, Finde skjulte ting 10, Lytte 11, Opdage fare 12, Dyretræning (ridedyr) 10, Grotteorientering 10, Ilmarsch 12, Jage 11, Orientering 10, Ride (ulv) 15, Spore 12, Overlevelse (skov) 12.

Udrustning: Våben, rustning, stor rygsæk, vandskind, feltproviant, bæltepung, 12 km, 6 sm, to terninger af tin, halmmadras, tykt tæppe og et magisk bjørneskind.

Det magiske skind indeholder SPORLØS E1, ORIENTERING E1, PERMANENS og NEXUS. Både SPORLØS og ORIENTERING er konstant aktive og gør at Argor kan gå i skoven uden at afsætte spor og uden at miste orienteringen. Forpoterne er forsynet med en enkel låseanordning, der holder det fast omkring halsen.

Karaktertræk: Argor er temperamentsfuld, ærgærrig og snu. Han drømmer om at blive rig og mægtig og smeder hele tiden på planer, der skal virkeliggøre drømmene. Når han rammes af modgang, får han frygtelige raserianfald og mister al selvbeherskelse.

ORK

STY	14	SMI	12	KAR	6
STØ	10	INT	10	SB	—
FYS	10	PSY	10	KP	10

Flytteformåen: L10

Værn: Nittelæderharnisk, nittelæderhue

Kampfærdigheder: Trække våben 12, Krumsabel 12, Armbrøst 10, Lille skjold 11

Andre færdigheder: Første hjælp 8, Områdekendskab 9, Taksere (smykker) 11, Bluff 9, Tale sortisk B4, Camouflage 12, Hasardspil 10, Springe 11, Klatre 11, Snige sig 12, Finde skjulte ting 10, Lytte 11, Opdage fare 12,

Grotteorientering 10, Ilmarsch 12, Jage 11, Orientering 10, Ride (ulv) 12, Spore 12, Overlevelse (skov) 12.

Udrustning: Våben, rustning, vandskind, feltproviant, halmmadras, bæltepung med 1T4+10 km og to terninger af træ.

RICE

STY	34	SMI	8	KAR	4
STØ	24	INT	6	SB	1T10
FYS	12	PSY	10	KP	18

Flytteformåen: L10

Værn: Hud (1 point)

Kampfærdigheder: Stor trækølle 12

Andre færdigheder: Første hjælp 8, Områdekendskab 9, Tale sortisk B3, Camouflage 10, Springe 11, Klatre 8, Snige sig 8, Finde skjulte ting 10, Lytte 11, Opdage fare 12, Grotteorientering 10, Ilmarsch 12, Jage 11, Orientering 10, Spore 12, Overlevelse (skov) 12.

GOMOL SKALLE

STY	30	SMI	12	KAR	2
STØ	30	INT	12	SB	1T10
FYS	16	PSY	14	KP	23

Flytteformåen: L10

Værn: Hud (4 point)

Kampfærdigheder: Stor trækølle 16, Klo 16 (2 stk, 1T6 skade), Bid 14 (1T6 skade, halv SB).

Andre færdigheder: Taksere 10, Tale sortisk B4, Tale howathisk B1, Springe 13, Klatre 12, Snige sig 14, Finde skjulte ting 12, Opdage fare 13, Grotteorientering 11, Jage 11, Camouflage 13, Spore 14, Overlevelse (skov) 12.

Udrustning: Våben, 4 sølvhalskæder (250 sm værd stk.), 4 guldringe (300 sm værd stk.)

Karaktertræk: Gomol er grum og ondskabsfuld. Han nyder at plage andre og torturerer ofte sine ofre, før han dræber dem. Gomol har et stort, grimt ar i ansigtet, som han fik under en kamp med nogle elvere for flere år siden. Inderst skammer han sig over arret og bliver rasende hvis nogen overhovedet nævner det. Hvis nogen kunne gøre det kunststykke at fjerne arret, ville Gomol sikkert være meget taknemlig.

TROLD

STY	26	SMI	10	KAR	1
STØ	26	INT	9	SB	1T10
FYS	14	PSY	10	KP	20

Flytteformåen: L10

Værn: Hud (4 point)

Kampfærdigheder: Stor trækølle 14, Klo 14 (2 stk, skade 1T6), Bid 12 (skade 1T6, halv SB).

Andre færdigheder: Tale sortisk B3, Springe 13, Klatre 12, Snige sig 14, Finde skjulte ting 12, Opdage fare 13, Grotteorientering 11, Jage 11, Camouflage 13, Spore 14, Overlevelse (skov) 12.

Udrustning: Våben, 1T3 sølvhalskæder (250 sm værd stk.), 1T3 guldringe (300 sm værd stk.).

KLOSTERET

KADICAR-AD-COSH

Dæmonen er ca 2,5 meter høj og har en muskuløs, bevinget menneskelignende krop med glat, mørkerød hud. Den har vinger på ryggen og horn i panden og dens fødder og hænder er forsynet med skarpe klør. Dens øjne er gule, og når den åbner sin brede mund for at le hånligt af sine ofre, blotter den sine barberbladsskarpe hugtænder.

Kanicaar har to specielle evner. Den kan udstøde et skrækindjagende skrig PSY/2 gange om dagen. De, som hører skriget, skal slå et normalt kampmoralslag. Hvis slaget mislykkes, skal offeret slå en gang på Skræktabelen. Hvis slaget lykkes er effekten kun, at alle CL formindskes med 1 i 1T4 KR. Dæmonens bid er også farligt. Hvis det trænger igennem modstanderens rustning eller naturlige værn, er der 50% chance for, at dæmonen suger 1T6 PSY-point. Dæmonen lægger de sugede PSY-point til sine egne, men mister dem med et point i timen. Offeret genvinder sine mistede PSY på sædvanlig vis, så længe han ikke mister alle sine PSY-point og dør.

Dæmonen har mørkesyn og kan flyve. Hvis den dør opløses dens krop i en rød, geleagtig masse.

STY	24	SMI	15	KAR	6
STØ	26	INT	14	SB	1T6
FYS	22	PSY	27	KP	24

Flytteformåen: L18, F18

Værn: Hud (6 point)

Naturlige våben: 2 klør (16, 1T6), 1 bid (15, 1T6 med halv SB), 1 skrig (se beskrivelsen).

Andre færdigheder: Tale jori B5, Tale howathisk B5, Springe 16, Klatre 17, Snige sig 19, Finde skjulte ting 15, Lytte 15.

TEMPLET

VÆGTER

STY	11	SMI	11	KAR	12
STØ	12	INT	13	SB	—
FYS	10	PSY	10	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Nittelæderharnisk, arm- og benskin-
ner aflæder, åben hjelm. **Kampfærdigheder:**
Trække våben 12, Kortsværd 14, Lille skjold
12

Andre færdigheder: Førstehjælp 10,
Læse/skrive jori B3, Områdekendskab 9, For-
høre 12, Tale jori B4, Overtale 12, Skjule sig 11,
Hasardspil 10, Springe 10, Klatre 10, Snige sig
14, Finde skjulte ting 9, Lytte 10, Opdage fare 9,
Ilmarsch 13, Jage 14, Orientering 14, Spore 13.

HARDRED REVIOC ASTROLOG

STY	10	SMI	11	KAR	12
STØ	12	INT	13	SB	—
FYS	10	PSY	10	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Træstav 13

Andre færdigheder: Astrologi 17, Geografi
14, Heraldik 12, Læse/skrive jori B4, Områ-
dekendskab 10, Regning B5, Taksere (bøger)
15, Tale jori B4, Overklassestil 14, By-
kendskab (Torsborg) 11, Opdage fare 11, Ori-
entering 13.

Karaktertræk: Hardred RevIOC er intelligent,
hovmodig og videbegærlig. Han tiltrækkes af
det mørke og mystiske i livet, og det er derfor
han begyndte at tilbede Kashim. Han er irri-
tabel og bliver hurtigt vred.

ANJA SIGURSDOTTER GULDSMED

STY	11	SMI	13	KAR	15
STØ	10	INT	14	SB	—
FYS	12	PSY	12	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Dolk 14

Andre færdigheder: Administration/jura
10, Guldsmed (håndværk) B3, Læse/skrive
jori B4, Områdekendskab 11, Regning B4,
Taksere (smykker) 16, Tale jori B4, Overtale
16, Bykendskab (Torsborg) 11, Opdage fare
13, Orientering 12.

Karaktertræk: Anja er stædig, overtalende,
snu og kan være hensynsløs overfor sine
medmennesker. Hun er meget interesseret i
de mørke magter.

VÅMPYREN PALIMAS CARDOR

STY	36	SMI	14	KAR	13
STØ	12	INT	13	SB	1T6
FYS	0	PSY	18	KP	24

Flytteformåen: L10

Værn: Læderharnisk, arm- og benskin-
ner af læder.

Kampfærdigheder: Slagsmål 12, Bid (13,
1T6 uden SB), Bredsværd 14, Trække våben
12, lille skjold 12.

Andre færdigheder: Førstehjælp 11, Geogra-
fi 12, Kundskab om magi 14, Læse/skrive jori
B4, Områdekendskab 13, Regning B2, Spro-
gkundskab 10, Taksere (mad & drikke) 11,
Tale jori B4, Overtale 15, Snige sig 15, Opdage
fare 16, Jage 13, Camouflage 15, Orientering
13, Spore 15.

Udrustning: Våben, rustning, helligt symbol
af Kashim, nøglebundet, magisk knogle, bælt-
teping og 20 sm.

Karaktertræk: Palimas er en klog, viljestærk
og dominerende person. Han nærer kærlig-
hed til mystik og okkultisme. Han nyder at
være udød, men rammes en gang imellem af
angst og depression.

BODIL RØDTOP

STY	15	SMI	18	KAR	16
STØ	14	INT	17	SB	—
FYS	12	PSY	11	KP	13

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Trække våben 15,
Kortsværd 16, Håndøkse 15, Kastekniv 14,
Lille skjold 13.

Andre færdigheder: Førstehjælp 15, Geogra-
fi 15, Kundskab om magi 10, Læse/skrive jori
B3, Områdekendskab 13, Regning B1, Spro-
gkundskab 13, Taksere (smykker) 14, Bluff
14, Købslå 15, Bestikke 15, Tale jori B5, Teg-
nsprog (tyv) B5, Akrobatik B4, Forklædning
17, Skjule sig 17, Håndtere fælder 14, Springe
18, Klatre 18, Dirke låse op 13, Skygge 14,
Snige sig 15, Stjæle ting 18, Underverdenen
18, Entrehage 14, Finde skjulte ting 13, Lytte
13, Prøvesmage 10, Opdage fare 14, Jage 11,
Camouflage 11, Orientering 13.

Karaktertræk: Bodil er smuk, intelligent og char-
merende. Hun er en dygtig tyv og eventyrerske.

SPØGELSE

INT	10
PSY	20
STØ	10

Flytteformåen: F10

Naturlige våben: Skrækangreb

MUNKE

STY	10	SMI	9	KAR	11
STØ	12	INT	13	SB	—
FYS	10	PSY	14	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Karate 12, Slynge 12

Andre færdigheder: Førstehjælp 15, Læse/skrive jori B4, Læse/skrive old-howathisk B4, Områdekendskab 12, Synge B3, Tale jori B4, Tale old-howathisk B3, Overtale 15, Finde skjulte ting 12, Lytte 12, Opdage fare 12, Spore 12.

VAMPYREN DORI THALIK

STY	42	SMI	15	KAR	16
STØ	16	INT	14	SB	1T10
FYS	0	PSY	18	KP	29

Flytteformåen: L10

Værn: Nittelæder på hele kroppen

Kampfærdigheder: Stridskølle 15, Dolk 15, To våben (stridskølle + dolk), Trække våben 13, Slagsmål 14, Bid (skade 1T6 uden SB) 15.

Andre færdigheder: Førstehjælp 13, Geografi 12, Heraldik 15, Læse/skrive jori B4, Læse/skrive old-howathisk B4, Områdekendskab 14, Sprogkundskab 12, Taksere (våben/rustninger) 11, Forhøre 17, Tale jori B4, Tale old-howathisk B2, Overtale 17, Snige sig 15, Finde skjulte ting 13, Opdage fare 14, Jage 14, Camouflage 15, Orientering 14, Spore 15.

Udrustning: Våben, rustning, pung med 16 sm.

Karaktertræk: Dristig, snu og livsfarlig.

29 TEMPELTJENERE

STY	10	SMI	11	KAR	13
STØ	12	INT	11	SB	—
FYS	10	PSY	10	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Kortsværd 10

Andre færdigheder: Førstehjælp 10, Læse/skrive jori B3, Tale jori B4, Snige sig 12, Finde skjulte ting 9, Lytte 10, Opdage fare 10, Spore 13.

KATI LOM

STY	12	SMI	17	KAR	15
STØ	10	INT	17	SB	—
FYS	16	PSY	20	KP	13

Flytteformåen: L10

Værn: Ring

Kampfærdigheder: Kortsværd 12, Dolk 12

Andre færdigheder: Geografi 12, Læse/skrive jori B4, Læse/skrive old-howathisk B4, Nekromanti 19, Områdekendskab 14, Regning B2, Sprogkundskab 11, Taksere (bøger) 15, Forhøre 10, Tale jori B5, Tale old-howathisk B3, Overtale 17, Forhøre 18, Snige sig 14, Finde skjulte ting 15, Lytte 15, Prøvesmage 11, Opdage fare 14, Jage 12, Camouflage 12, Ride 15, Orientering 13, Spore 13, Overlevelse (bjerg) 14.

Besværgelser: ANTIMAGI S16, OPLØSE S17, LIVSUDTØMNING S13, DØDSHÅND S12, RÆDSEL S14, KONTROLLERER LAVERE UDØD S17, KONTROLLERER ÅNDER S15, SMERTE S12, PARALYSERING S10. **Udrustning:** Kortsværd og dolk af bronze, bronze-skål (40 sm værd), tre halskæder af sølv (275 sm/stk), nøglebundet, helligt symbol af sølv (forestiller Kashim), bæltepung med 22 sm. Kati har en magisk ring af bronze. Den indeholder VÆRN E3 med PERMANENS og NEXUS. VÆRNET er aktivt konstant.

Karaktertræk: Kati er viljestærk, ærelysten og energisk. Hun har meget selvtillid og kan lide at bestemme over andre mennesker. Hun er også en enspænder og lader sjældent nogen komme ind på livet af sig.

KONGEHØJENE

LIGÆDERE

Disse ligædere har en speciel evne. De kan udstøde et skrækindjagende skrig PSY/2 gange om dagen. De, som hører skriget, skal slå et normalt kampmoralslag. Hvis slaget mislykkes, skal offeret slå en gang på Skræktabellen. Hvis slaget lykkes er effekten kun, at alle CL formindskes med 1 i 1T4 KR.

STY	14	SMI	7	KAR	1
STØ	14	INT	6	SB	—
FYS	16	PSY	6	KP	15

Flytteformåen: L8

Værn: Intet

Naturlige våben: 1 bid (10, 1T8), 2 klør (14, 1T6), 1 skrig (se beskrivelse)

Andre færdigheder: Snige sig 10, Camoufla-ge 14, Lytte 10, Finde skjulte ting 10.

BORGRUINEN

MENNESKESKELET

STY	22	SMI	11	KAR	1
STØ	12	INT	3	SB	1T4
FYS	0	PSY	5	KP	17

Flytteformåen: L6

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Bredsværd 11, Slagsmål 11, Lille skjold 11

Andre færdigheder: Skjule sig 15, Snige sig 18, Opdage automatisk alle levende væsner indenfor ti felter.

Udrustning: Bredsværd af bronze, lille skjold.

ULVEMÆNDENE

SHEKH. HØVDING

STY	20	SMI	18	KAR	12
STØ	16	INT	14	SB	1T4
FYS	16	PSY	15	KP	16

Flytteformåen: L10

Værn: Skind (1 point)

Kampfærdigheder: Kortspyd 19, Bue 19, Lille skjold 19, Dolk 19

Andre færdigheder: Førstehjælp 10, Zoologi 14, Tale khâdrash B5, Tale howathisk B2, Finde skjulte ting 19, Lytte 19, Opdage fare 19, Springe 15, Klatre 15, Snige sig 19, Jage 19, Camouflage 19, Svømme B3, Springe 19, Overlevelse (skov) 17.

Udrustning: Våben, deriblandt kortbue, med alle pilespidser af jern.

KRIGERE

STY	14	SMI	16	KAR	9
STØ	11	INT	11	SB	—
FYS	14	PSY	11	KP	13

Flytteformåen: L10

Værn: Skind (1 point)

Kampfærdigheder: Kortspyd 16, Bue 16, Lille skjold 16, Dolk 16.

Andre færdigheder: Førstehjælp 10, Zoologi 14, Tale khâdrash B4, Finde skjulte ting 17, Lytte 17, Opdage fare 17, Springe 13, Klatre 13, Snige sig 17, Jage 17, Camouflage 17, Svømme B3, Spore 17, Overlevelse (skov) 15.

Udrustning: Våben, deriblandt kortbue, med alle pilespidser af sten.

ÆNDERNE

CONSTANTIN DLURING

STY	5	SMI	12	KAR	13
STØ	5	INT	16	SB	—
FYS	14	PSY	14	KP	10

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Dolk 10

Andre færdigheder: Administration/jura 17, Geografi 17, Heraldik 5. Kulturkundskab (alment) 14, Læse/skrive jori B5, Områdekendskab 5, Regning B5, Taksere (alment) 16, Købslå 18, Bestikke 14, Tale jori B5, Tale gryndur B4, Overklassestil 18, Overtale 15, Opdage fare 14, Svømme B4.

Karaktertræk: Constantin er en yderst dygtig forretningsmand og nyder det spil som forretninger indebærer. Han er besindig og rolig.

DEOBALD DLURING

STY	10	SMI	12	KAR	19
STØ	5	INT	16	SB	—
FYS	14	PSY	14	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Læder på hele kroppen.

Kampfærdigheder: Judo 25 (Quack-fu), To våben (dolk + dolk) 22.

Andre færdigheder: Læse/skrive jori B4, Tale jori B4, Overklassestil 12, Opdage fare 19, Finde skjulte ting 19, Orientering 13, Svømme B5.

Helteevner: Jernnæve

Karaktertræk: Deobald er normalt besindig og rolig, men livsfarlig når det er nødvendigt.

LIVVAGT

STY	9	SMI	14	KAR	8
STØ	6	INT	10	SB	—
FYS	14	PSY	10	KP	10

Flytteformåen: L10

Værn: Ringbrynjeharnisk, åben hjelm, arm- og benskinner af nittælæder.

Kampfærdigheder: Kortsværd 14, Slynge 14, Lille skjold 14.

Andre færdigheder: Læse/skrive jori B3, Tale jori B4, Overklassesstil 10, Opdage fare 19, Finde skjulte ting 15, Orientering 13, Svømme B5.

I TROLDESKOVENS

MØRKE

ARIA

STY	12	SMI	18	KAR	15
STØ	8	INT	15	SB	—
FYS	12	PSY	13	KP	10

Flytteformåen: L10

Værn: Nittelæderharnisk, arm- og benskinner af læder, åben hjelm.

Kampfærdigheder: Slynge 15, Kortsværd 15, Lille skjold 15.

Andre færdigheder: Botanik 15, Drogeskundskab 8, Førstehjælp 12, Læse/skrive satenu B4, Områdekendskab 16, Zoologi 16, Tale satenu B5, Tale howathisk B3, Tale jori B2, Springe 15, Klatre 15, Snige sig 16, Finde skjulte ting 14, Lytte 12, Opdage fare 12, Ilmarsch 14, Jage 14, Camouflage 17, Svømme B5, Orientering 17, Spore 12, Overlevelse (skov) 14.

Karaktertræk: Aria er en elverkvinde, hær-det af et liv i vildmarken. Hun er mere utålelig end de fleste elvere, hvilket har gjort hende til lidt af en enspænder blandt sit folk. Hun er fast besluttet på at få fat i Elalion, uanset hvor han befinder sig.

BRATE

STY	16	SMI	12	KAR	10
STØ	8	INT	10	SB	—
FYS	14	PSY	12	KP	11

Flytteformåen: L8

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Trække våben 11, Håndøkse 13, Lille skjold 12.

Andre færdigheder: Førstehjælp 12, Geografi 10, Geologi 15, Læse/skrive gryndur B3, Områdekendskab 12, Regning B2, Taksere (minerale/metaller/ædelstene) 15, Købslå

10, Tale gryndur B4, Tale howathisk B3, Tale jori B3, Finde skjulte ting 15, Opdage fare 10, Grotteorientering 15, Ilmarsch 12, Overlevelse (bjerg) 14.

Karaktertræk: Brate kommer fra Kvizur Kan. Han er en tavs, grådig og uforsonlig person. Hvis en rolleperson giver ham hans frihed og alle hans ejendele tilbage, vil han være meget taknemlig og betragte rollepersonerne som sine personlige venner for evigt. Hvis rollepersonerne af en eller anden grund ikke giver ham hans ejendele tilbage, vil reaktionen blive den modsatte. Han vil da betragte rollepersonerne som sine fjender og kan meget vel dukke op i fremtidige eventyr for at hævne sig.

ELALION

STY	10	SMI	16	KAR	14
STØ	10	INT	16	SB	—
FYS	12	PSY	12	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Trække våben 12, Langbue 15, Kortspyd 13.

Andre færdigheder: Botanik 12, Drogeskundskab 10, Førstehjælp 12, Læse/skrive satenu B4, Områdekendskab 14, Zoologi 14, Syng B2, Tale satenu B5, Tale howathisk B3, Tale jori B2, Akrobatik B3, Springe 15, Klatre 15, Snige sig 16, Finde skjulte ting 14, Lytte 12, Opdage fare 12, Ilmarsch 14, Jage 14, Camouflage 17, Svømme B2, Orientering 16, Spore 12, Overlevelse (skov) 14.

Karaktertræk: Elalion er en humoristisk og spøgeful person, omend noget afventende i begyndelsen af et bekendtskab. Hvis rollepersonerne befrier ham, vil han være meget taknemlig.

ULFO og PIRJO RØBLEBLØMST

STY	8	SMI	15	KAR	12
STØ	4	INT	11	SB	—
FYS	14	PSY	12	KP	9

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Trække våben 12, Dolk 14, Kastekniv 12.

Andre færdigheder: Botanik 11, Førstehjælp 12, Læse/skrive jori B2, Områdekendskab 12, Tale jori B4, Tale howathisk B2, Springe 11, Klatre 12, Snige sig 14, Finde skjulte ting 13, Lytte 15, Opdage fare 15, Camouflage 14, Orientering 12, Overlevelse (skov) 12.

Karaktertræk: De to hobbitter er søskende, enæggede tvillinger, fra Torsborg. De er begge stille, forsigtige og godmodige.

KØBMANDENS BØRN

KÅRE SIGBJØRNSSON

STY	11	SMI	11	KAR	11
STØ	12	INT	13	SB	—
FYS	12	PSY	10	KP	12

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Stridshammer 11, Lille skjold 10.

Andre færdigheder: Administration/jura 12, Førstehjælp 10, Geografi 13, Heraldik 10, Kulturkundskab (alment) 12, Læse/skrive jori B4, Områdekendskab 11, Regning B4, Taksere (alment) 12, Købslå 14, Bestikke 12, Tale jori B5, Tale howathisk B4, Tegnsprog (købmændenes) B4, Overklassestil 9, Overtale 11, Bykendskab (Torsborg) 11, Opdage fare 12, Kano 10, Køre vogn 14, Orientering 12.

Karaktertræk: Kåre er åben, flink og imødekommende. Han er også forretningsmand og ganske dygtig. Hvis nogen forsøger at snyde eller bestjæle ham, bliver han rasende. Han venter dog med hævn, til et passende tidspunkt dukker op.

MÅNE SIGBJØRNSDOTTER

STY	13	SMI	12	KAR	13
STØ	12	INT	14	SB	—
FYS	16	PSY	10	KP	14

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Kortsværd 13, Lille skjold 14, Kastespyd 12.

Andre færdigheder: Førstehjælp 12, Geografi 13, Kulturkundskab (alment) 12, Læse/skrive jori B4, Områdekendskab 11, Regning B4, Taksere (alment) 12, Købslå 12, Bestikke 10, Tale jori B4, Tale howathisk B3, Tegnsprog (købmændenes) B4, Overklassestil 9, Overtale 10, Springe 10, Klatre 9, Snige sig 10, Bykendskab (Torsborg) 11, Finde skjulte ting 9, Opdage fare 12, Kano 10, Køre vogn 14, Orientering 12.

Karaktertræk: Måne er en glad, nysgerrig og optimistisk person, interesseret i forretninger - dog ikke i samme udstrækning som sin bror.

ØVRIGE PERSONER

HARPY

STY	11	SMI	17	KAR	—
STØ	11	INT	11	SB	—
FYS	11	PSY	11	KP	11

Flytteformåen: F14, L4

Værn: Fjerdragt (1 point)

Naturlige våben: 2 klør (1T6) 10.

Andre færdigheder: Opdage fare 11, Lytte 11.

ELOANER

STY	12	SMI	14	KAR	12
STØ	10	INT	20	SB	—
FYS	12	PSY	30	KP	11

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Ingen

Andre færdigheder: Følgende sprog med B5 i både Tale og Læse/skrive : satenu, jori, howathisk, old-howathisk og desuden Regning B5, Synge B4, Animisme 20, Camouflagen 15, Overlevelse (skov) 15.

Besværgelser: (i hukommelsen og formelsamling; alle S18) RENSE, SPORLØS, VEJRFORUDSIGELSE, VINDKONTROL, REGNSTART, REGNSTOP, TÅGE, HURTIGVÆKST.

Karaktertræk: Eloaner er en vis og meget tålmodig mand, helt hengivet til sit akademi. Han leder med mild men fast hånd og har altid øje for sine elevers langsigtede vel.

VLEMPI MALCUS

STY	8	SMI	9	KAR	8
STØ	10	INT	20	SB	—
FYS	8	PSY	26	KP	9

Flytteformåen: L10

Værn: Intet

Kampfærdigheder: Ingen

Andre færdigheder: Følgende sprog med B5 i både Tale og Læse/skrive : satenu, jori og howathisk, desuden Regning B5 og Mentalisme 20.

Besværgelser: (i hukommelsen og formelsamling; alle S18) MODSTANDSKRAFT, HJERNETOM, VÆRN, MOD, ALDERSFORBANDELSE. Den sidstnævnte er en besværgelse som Vlempi selv har fremforsket og han

er den eneste i verdenen, der kender til den.
Karaktertræk: Egoistisk og skrupelløs. Magikerne gør alting til deres eget bedste.

ALDERSFORBÅNDELSE

Skole: M

Skoleværdi: 20

Rækkevidde: Sx10 felter

Varighed: S/4 uger

Offeret ældes med et år pr. måned. For hver ekstra effektgrad, kan endnu en person angribes af besværgelsen. Effekten kan hæves af formelkasteren.

DYR

BRUN BJØRN

STY	29	SMI	10	KAR	—
STØ	29	INT	5	SB	1T10
FYS	11	PSY	11	KP	20

Flytteformåen: L12

Værn: Skind (3 point)

Naturlige våben: 1 bid 13 (1T8), 2 klør 13 (1T6), Knus (2T8) specielt

Knus: Hvis bjørnen træffer samme mål med begge klørerne i en KR, har den klaret et knus. I de følgende KR rammer bjørnen automatisk med sit knus og har CL 19 for at ramme med sit bid. For at bryde ud af omfavnelsen, skal offeret overvinde bjørnens STY med sin egen på modstandstabelen. Offeret kan ikke angribe eller parere. Hvis bjørnen bliver angrebet af en anden modstander, er der 25% chance for, at den slipper sit offer **Færdigheder:** Klatre 4, Svømme B4, Spore 13.

HULEBJØRN

STY	35	SMI	11	KAR	—
STØ	35	INT	5	SB	2T6
FYS	16	PSY	11	KP	26

Flytteformåen: L12

Værn: Skind (4 point)

Naturlige våben: 1 bid 14 (1T8), 2 klør 14 (1T6), Knus (2T8) specielt; se brun bjørn.

Færdigheder: Svømme B3, Spore 16

BJERGLØVE

STY	29	SMI	16	KAR	—
STØ	18	INT	5	SB	1T6
FYS	14	PSY	11	KP	16

Flytteformåen: L20

Værn: Skind (3 point)

Naturlige våben: 2 klør 14 (1T6), 1 bid 14 (1T8).

Færdigheder: Springe 15, Klatre 9, Snige sig 15, Spore 13.

JÆRV

STY	14	SMI	14	KAR	—
STØ	4	INT	5	SB	—
FYS	15	PSY	13	KP	1+

Flytteformåen: L18, S4

Værn: Pels (3 point)

Naturlige våben: 1 bid 11 (1T8).

Færdigheder: Springe 14, Klatre 14, Svømme B4, Snige sig 14, Spore 11.

KÆMPEEENHJØRNING

STY	44	SMI	8	KAR	—
STØ	44	INT	5	SB	3T6
FYS	21	PSY	11	KP	33

Flytteformåen: L18

Værn: Pels (6 point)

Naturlige våben: 1 stangning 13 (1T6).

Færdigheder: Opdage fare 12.

KRODHJORT

STY	21	SMI	13	KAR	—
STØ	24	INT	5	SB	1T6
FYS	12	PSY	11	KP	16

Flytteformåen: L22, S8

Værn: Pels (1 point)

Naturlige våben: 1 stangning 8 (1T6), 2 spark 12 (1T6). **Færdigheder:** Opdage fare 12, Svømme B3.

MAMMUT

STY	53	SMI	13	KAR	—
STØ	53	INT	7	SB	4T6
FYS	23	PSY	11	KP	38

Flytteformåen: L18

Værn: Skind (6 point)

Naturlige våben: 1 stangning 14 (1T6), 1 snabel 18 (1T4 uden SB) (hvis snabelen overvinde offerets STØ med mammutens STY, bliver ofret væltet omkuld. Næste KR vil mammuten forsøge at trampe på det liggende offer), 1 trampning 18 (1T8).

Færdigheder: Opdage fare 12.

SYREØGLE

STY	16	SMI	8	KAR	—
STØ	14	INT	5	SB	—
FYS	14	PSY	10	KP	15

Flytteformåen: L8, B1

Værn: Skind (3 point)

Naturlige våben: 1 bid 14 (1T8), syrespyt 15 (1T8, rækkevidde 3 felter).

Færdigheder: Camouflage 17.

KÆMPEULV

STY	18	SMI	16	KAR	—
STØ	15	INT	5	SB	1T4
FYS	15	PSY	10	KP	15

Flytteformåen: L16

Værn: Skind (2 point)

Naturlige våben: 1 bid 12 (1T8).

Færdigheder: Spore 15, Camouflage 10, Snige sig 14.

UROKSE

STY	35	SMI	17	KAR	—
STØ	29	INT	5	SB	2T6
FYS	11	PSY	11	KP	20

Flytteformåen: L20

Værn: Skind (3 point)

Naturlige våben: 1 stangning 11 (1T6), 1 trampning 15 (1T6).

Færdigheder: Opdage fare 15.

ULV

STY	11	SMI	16	KAR	—
STØ	6	INT	5	SB	—
FYS	14	PSY	11	KP	10

Flytteformåen: L16

Værn: Skind (1 point)

Naturlige våben: 1 bid 10 (1T8).

Færdigheder: Spore 16, Camouflage 9.

VILDHUND

STY	10	SMI	16	KAR	—
STØ	6	INT	5	SB	—
FYS	10	PSY	10	KP	8

Flytteformåen: L16

Værn: Intet

Naturlige våben: 1 bid 10 (1T8).

Færdigheder: Spore 15, Camouflage 10, Snige sig 15.

ØRN

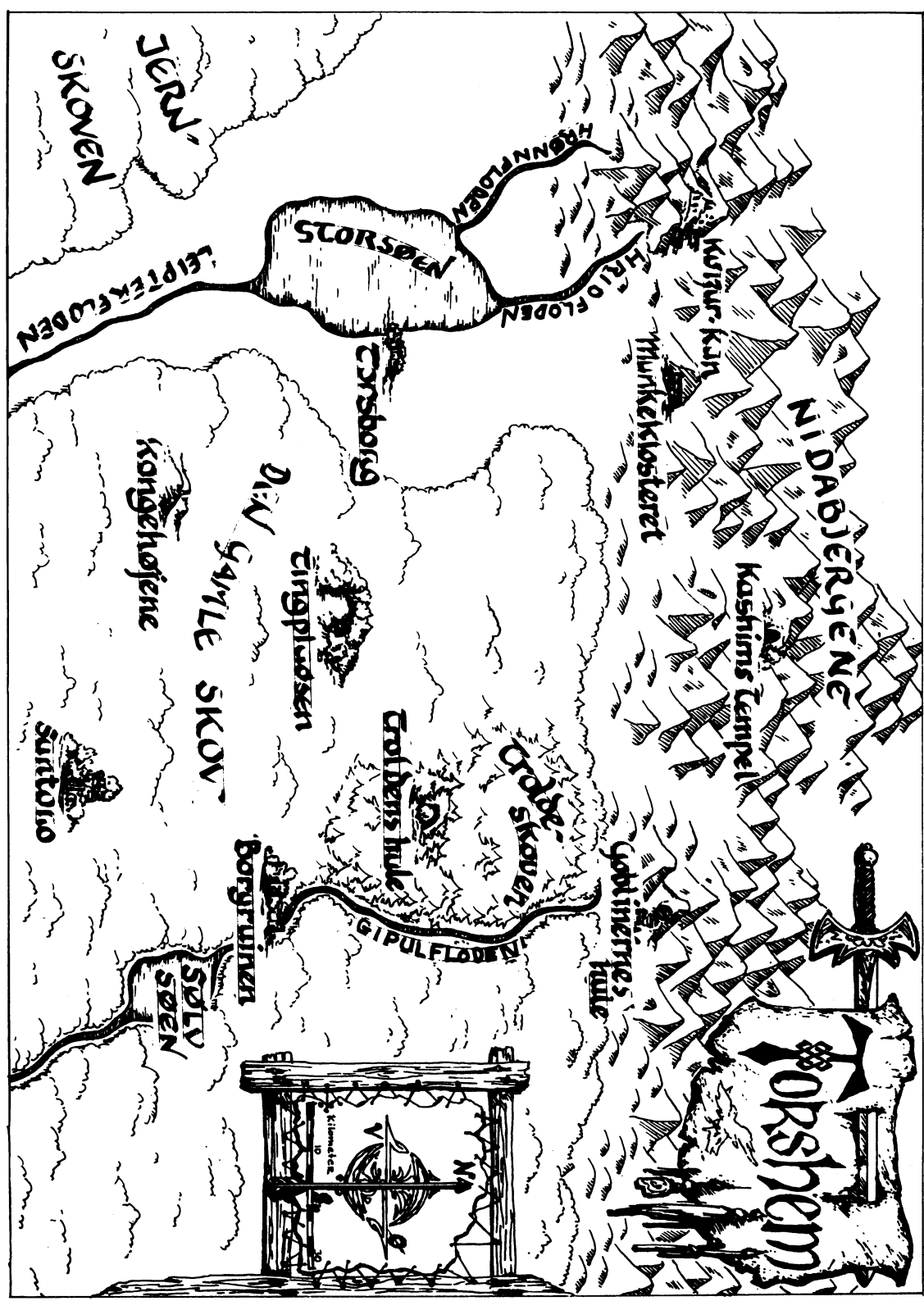
STY	9	SMI	17	KAR	—
STØ	7	INT	5	SB	—
FYS	9	PSY	11	KP	8

Flytteformåen: F50, L2

Værn: Fjerdragt (1 point)

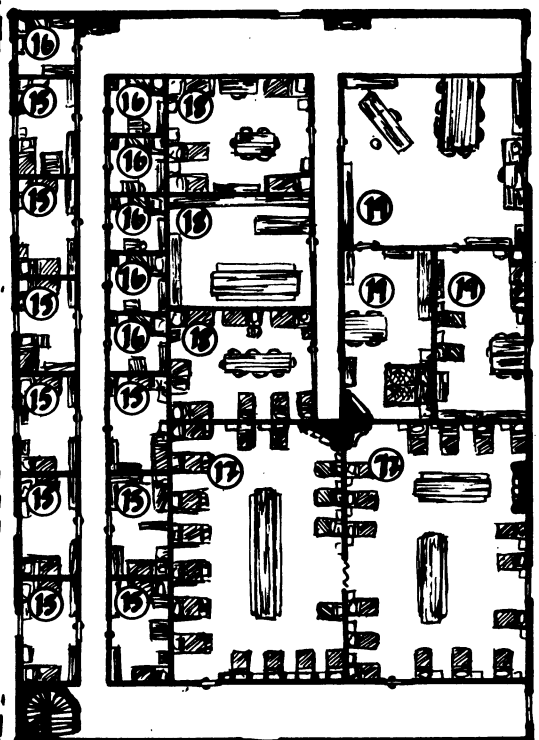
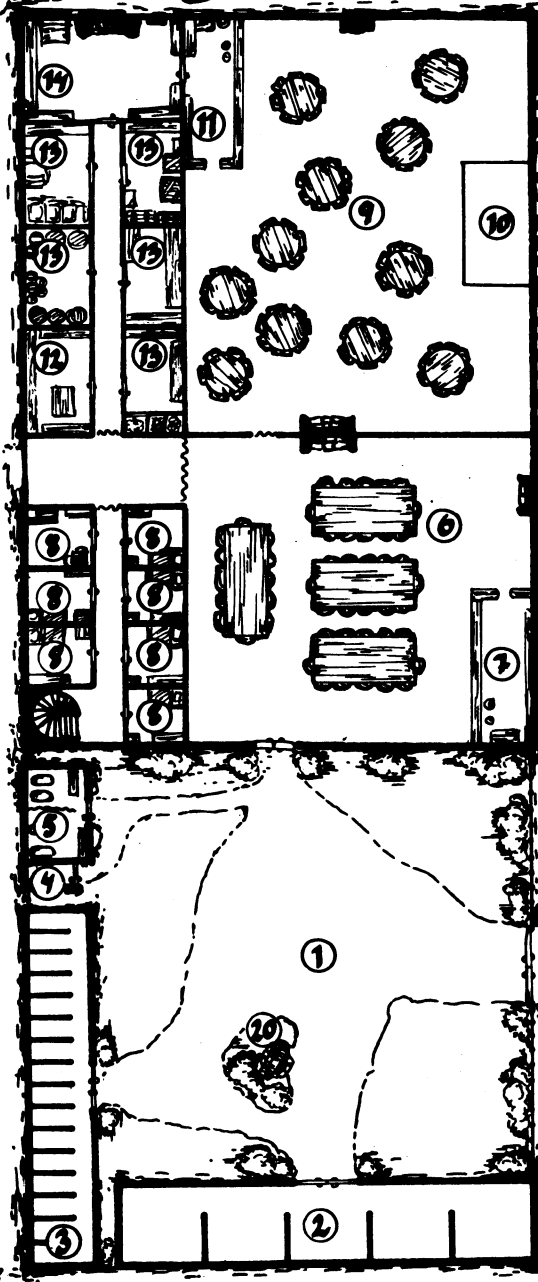
Naturlige våben: 2 klør 10 (1T6), 1 bid 6 (1T6).

Færdigheder: Finde skjulte ting 15.



Underetage

Overetagen

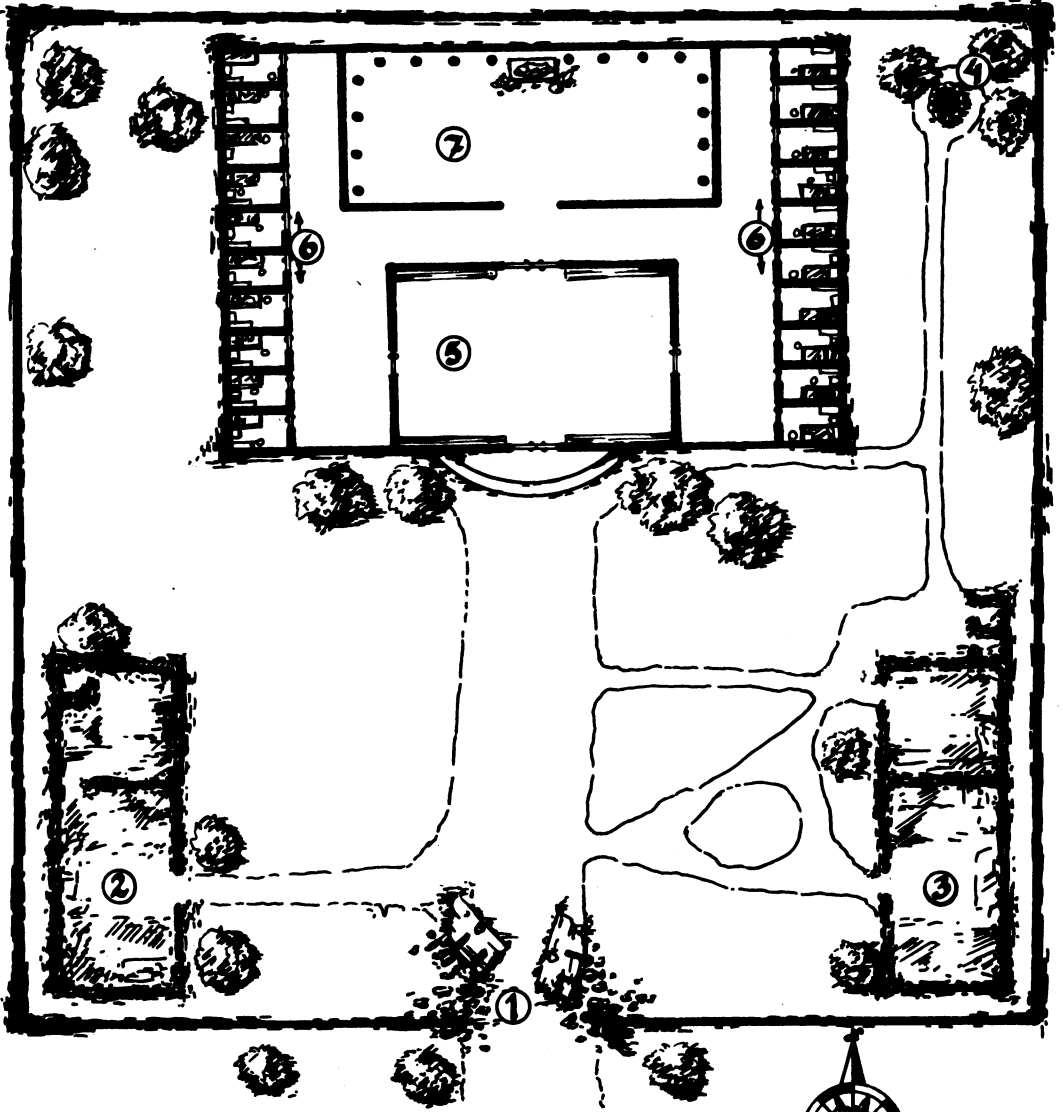


- 1. Baggård
- 2. Vognhus
- 3. Stald
- 4. Lokum
- 5. Badstue
- 6. Bar
- 7. Udsænkning
- 8. Basse
- 9. Gildetue
- 10. Scene
- 11. Madservering
- 12. Vertens kontor
- 13. Forrådkammer
- 14. Køkken
- 15. Dobbeltværelse
- 16. Enkeltværelse
- 17. Sovesal
- 18. Tjenestefolkens private rum
- 19. Vertens private rum
- 20. Brønd

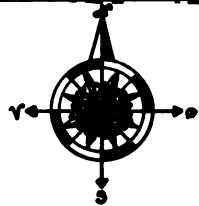


VERTSHUSET
Den Blå Drage

HUNKEKLOSTERET

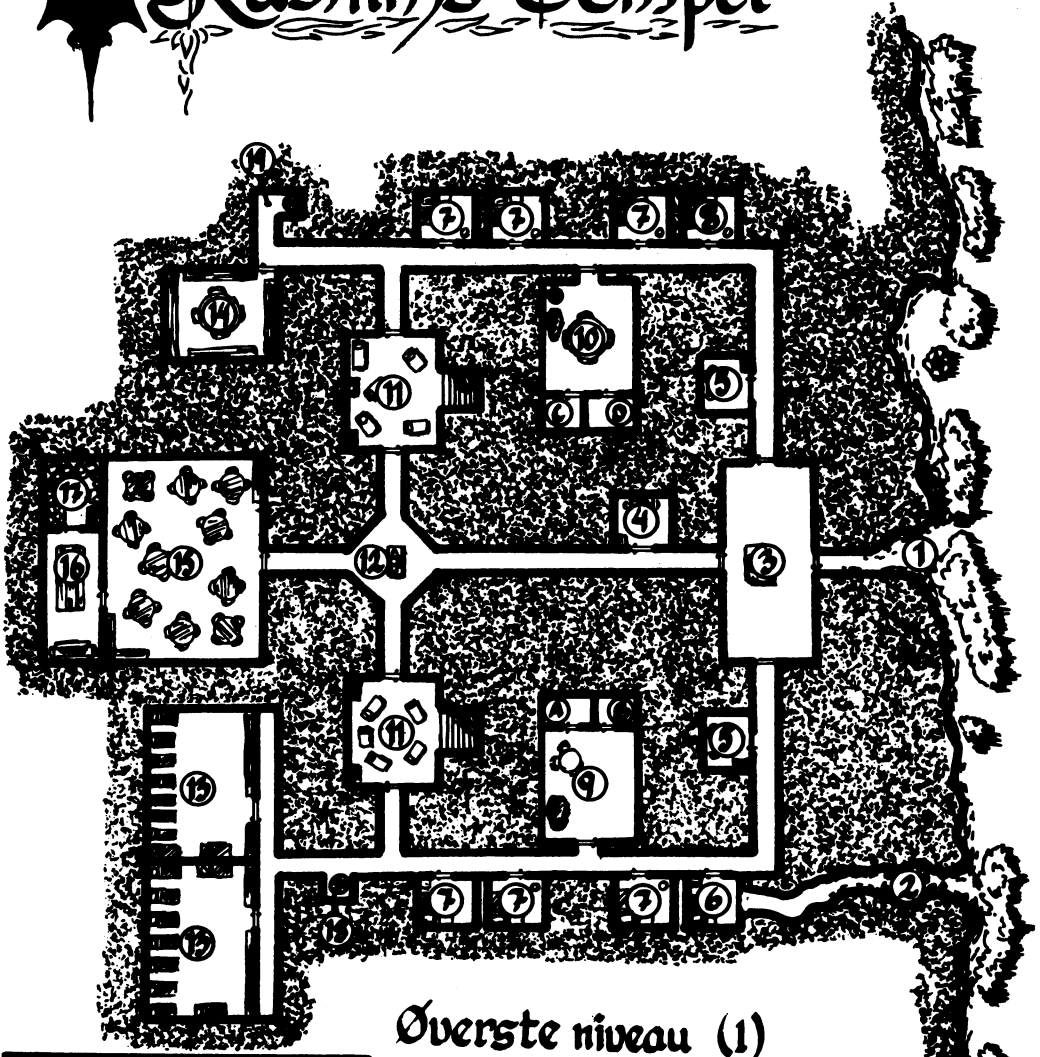


0 10 20
METER



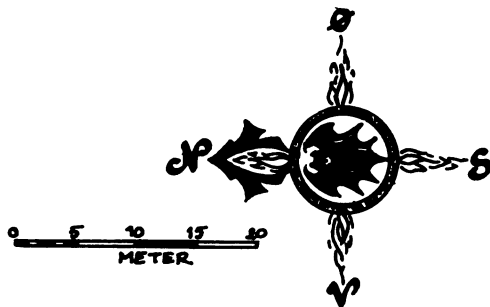


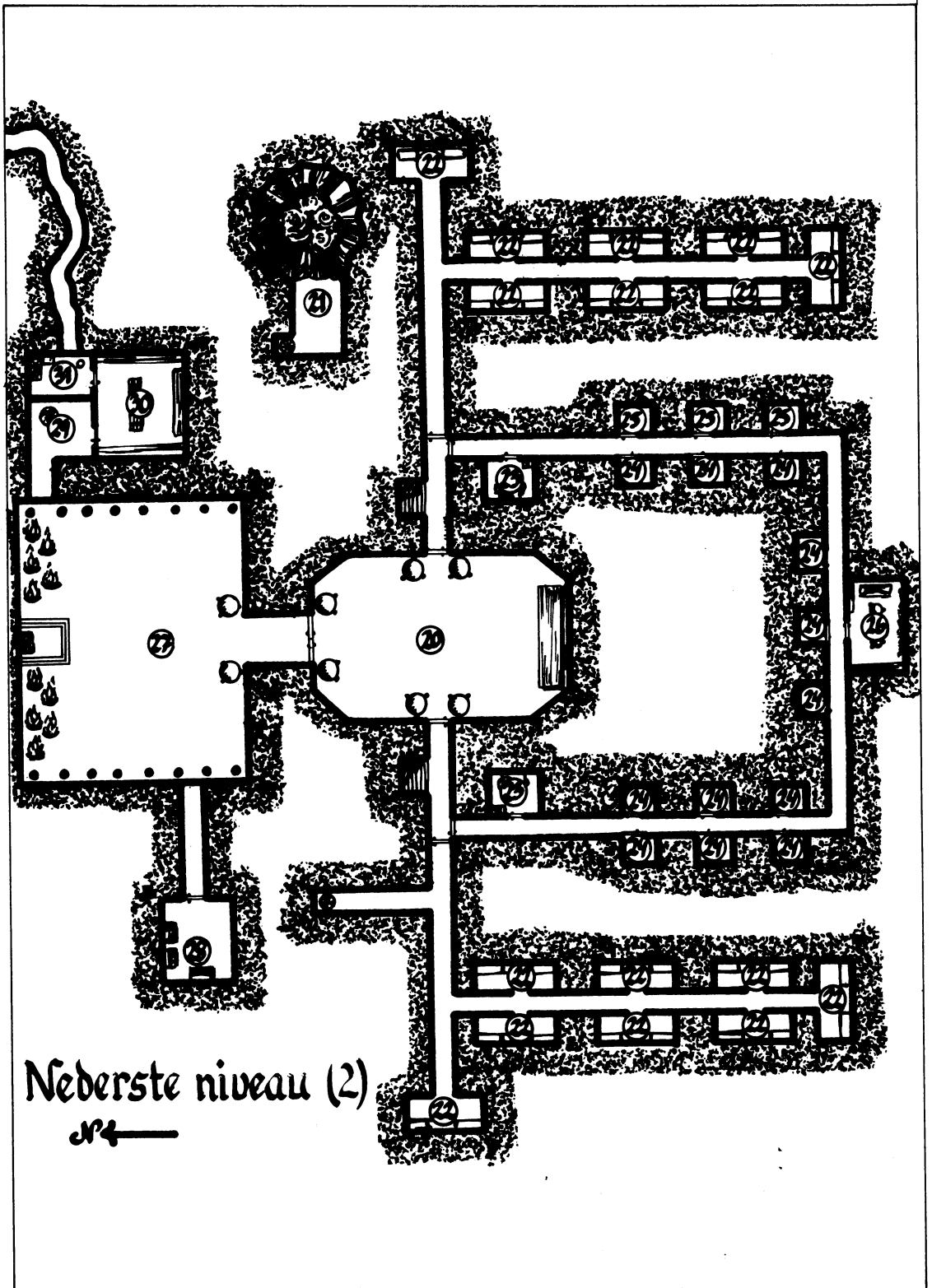
Kashims Tempel



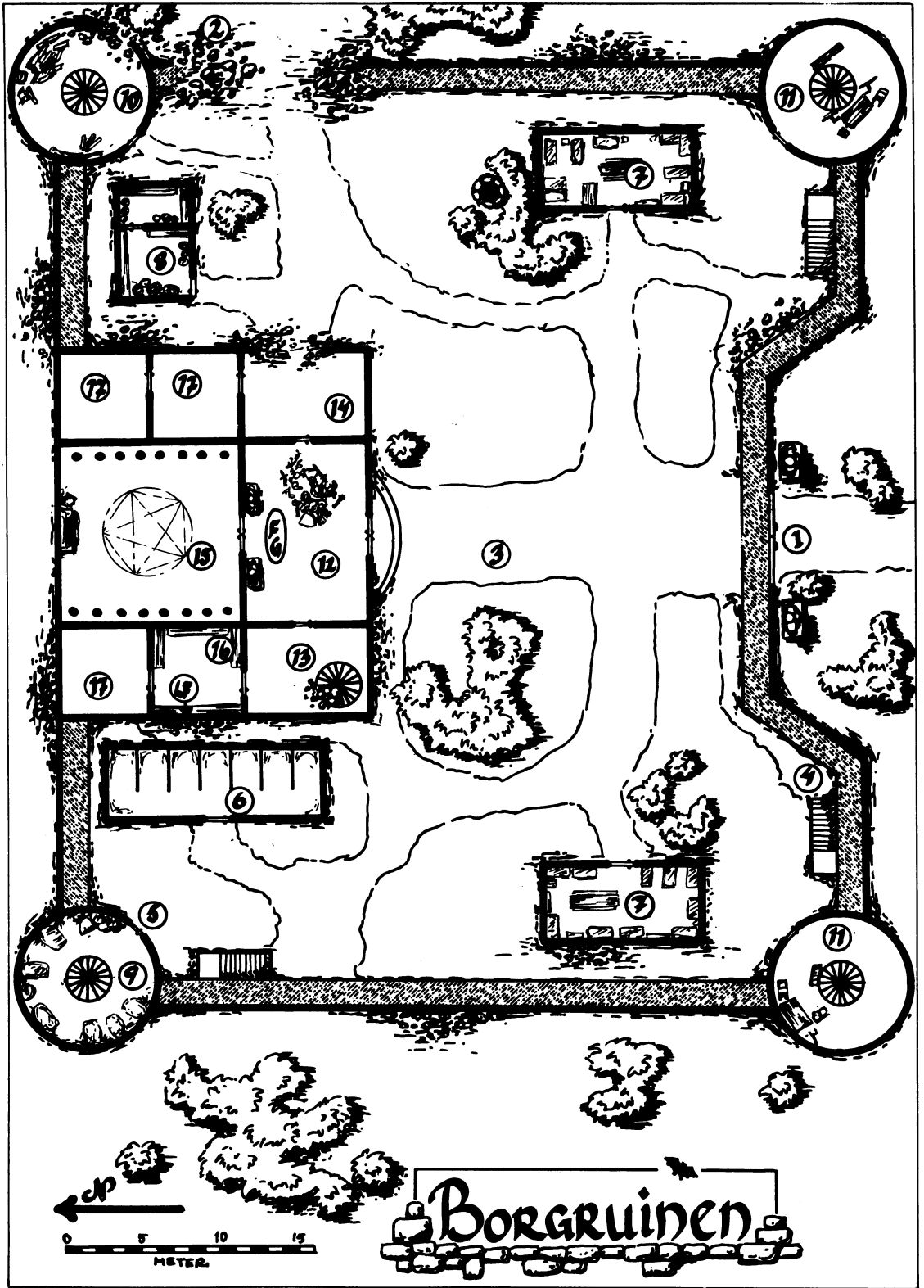
Overste niveau (1)

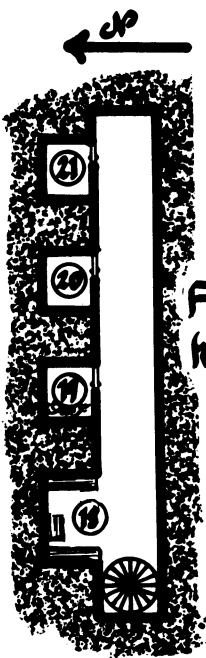
	dør
●	brønd
●	vindeltrappe
■	åbent ildsted
○	fyrfad
⊕	ildgrube
•	søjle



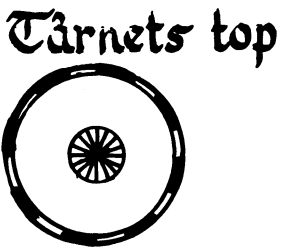
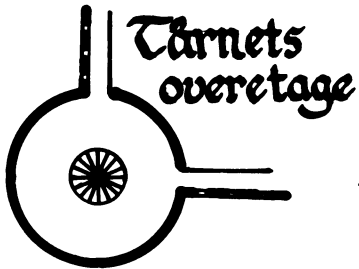
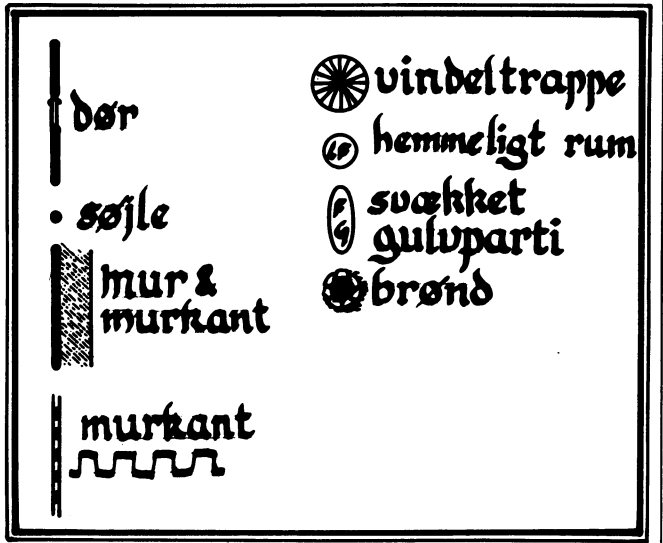


Nederste niveau (2)
JF

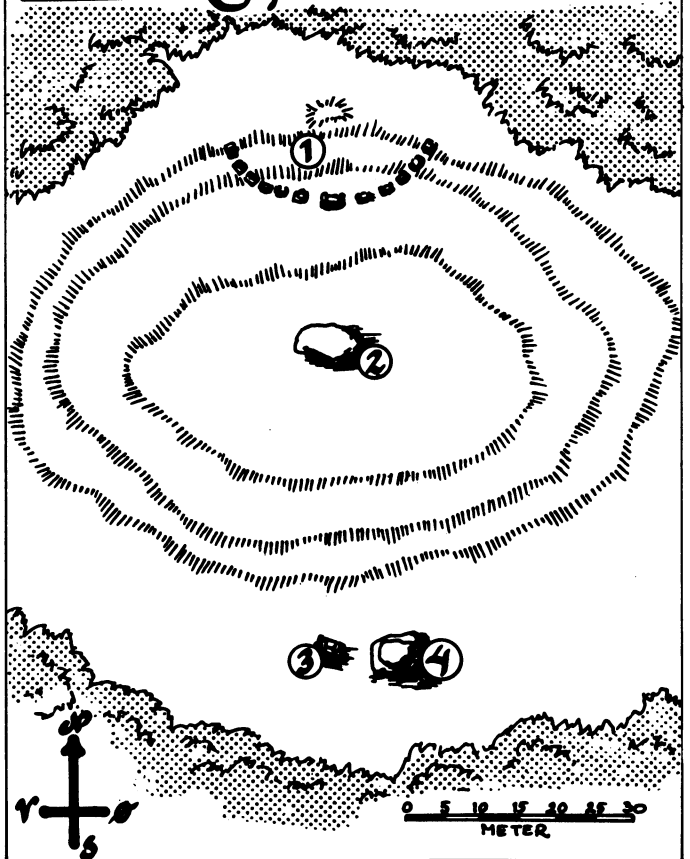




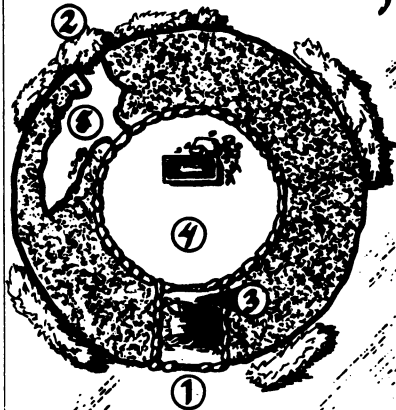
Fange-
kælderens
(indgennem
rum 13)



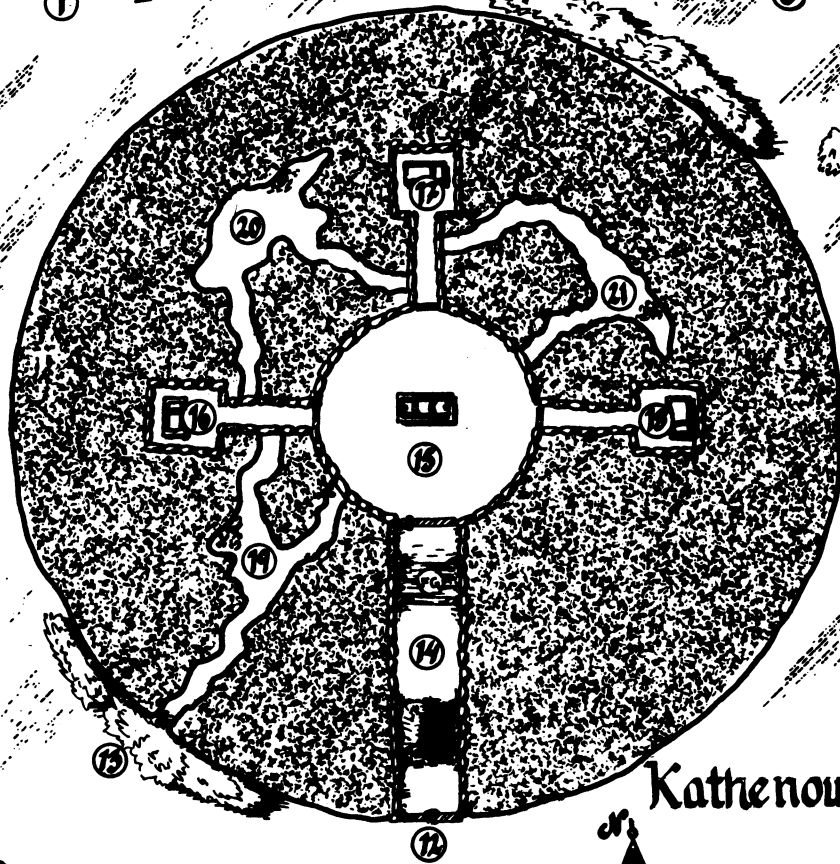
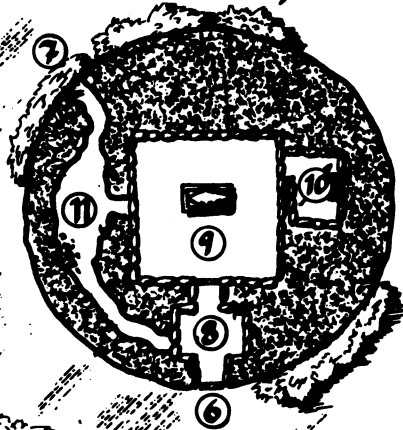
Tingpladsen:-



Mawsethers høj



Melanowis høj



Kathenowis høj

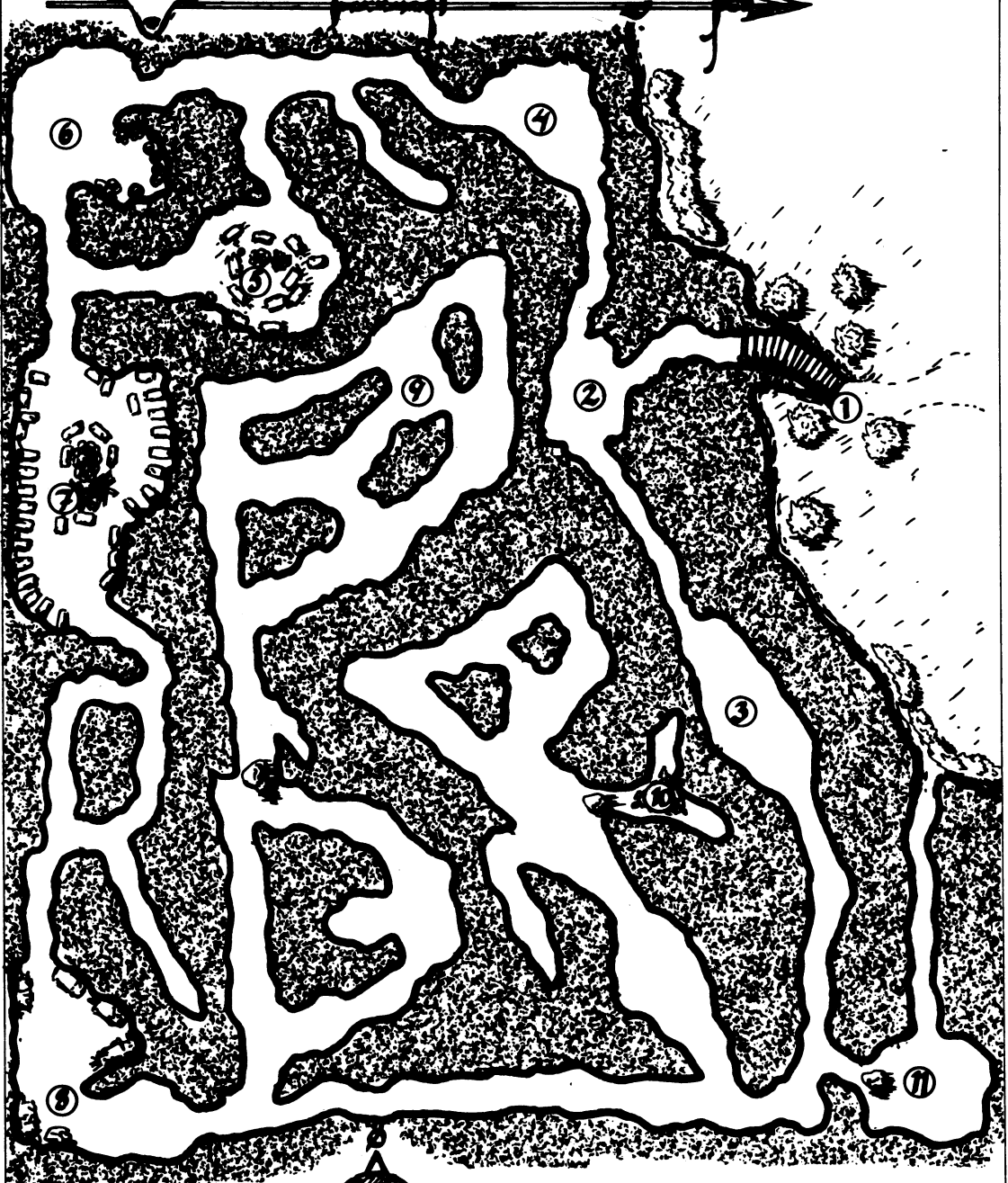


KONGEHØJENE

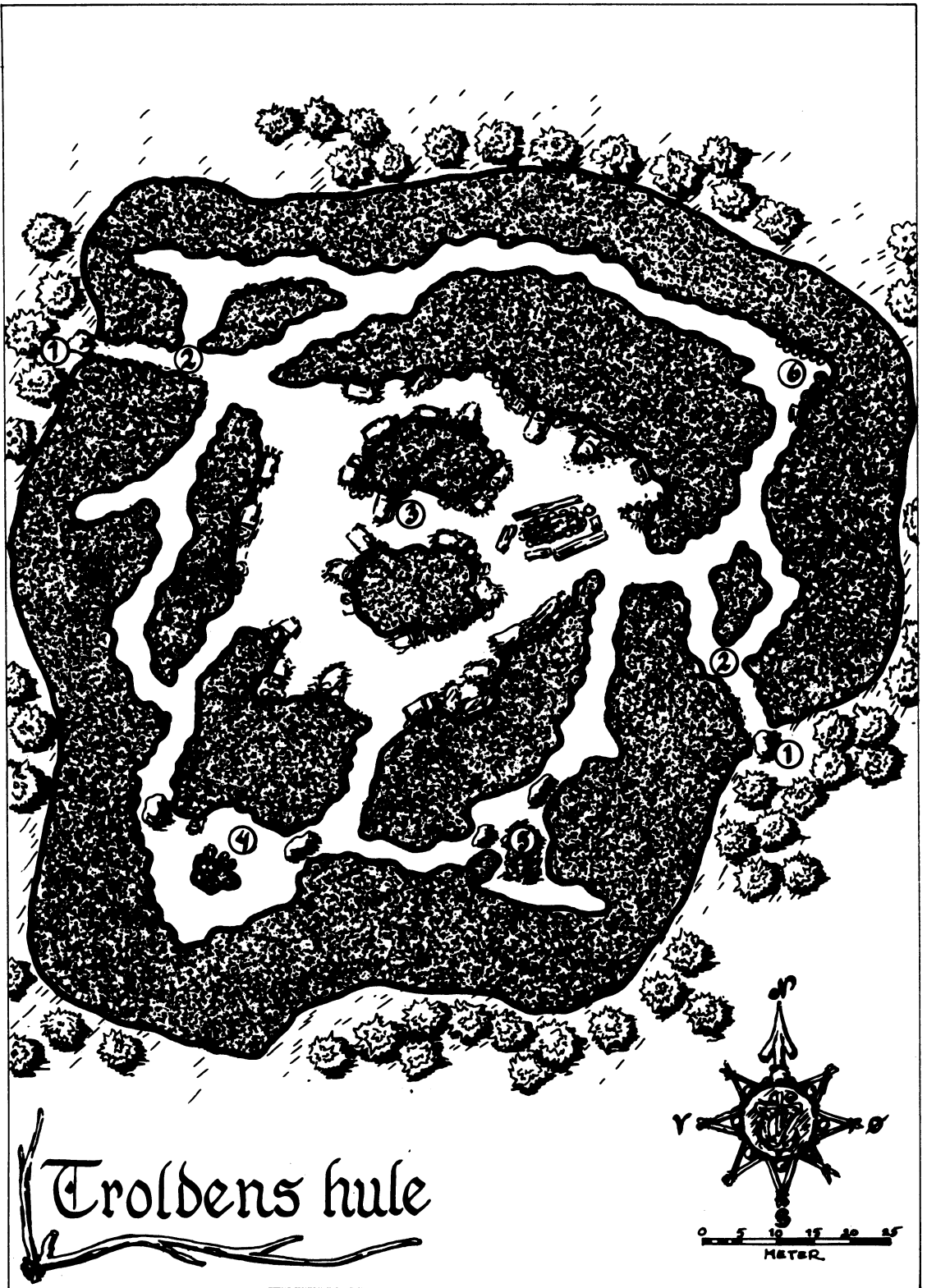




Goblinernes hule



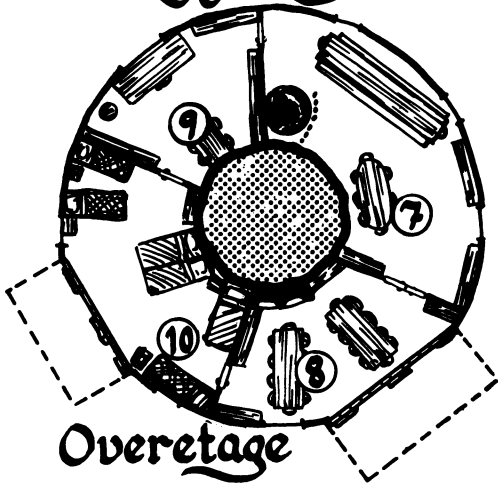
0 5 10 15 20 25
METER



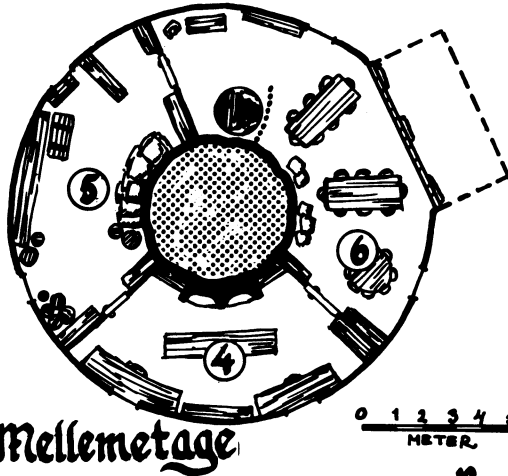
Troldens hule



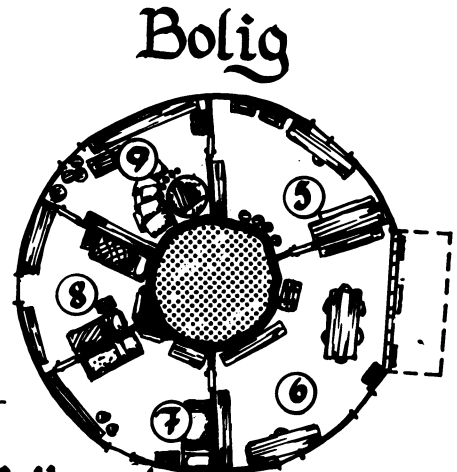
Hovedbygningen



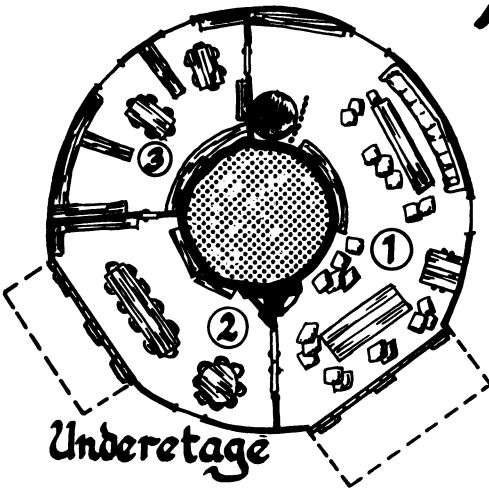
Overetage



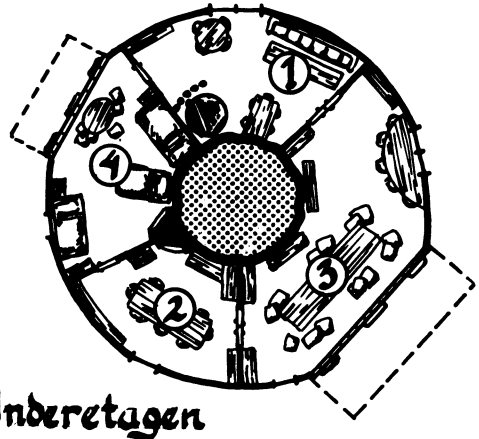
Mellemetage



Bolig



Underetage



Underetagen



Langsomt gik de frugtbare sletter over i langt dybere skove. Træernes kroner sluttede tæt omkring os; kun med besvær kunne solens stråler trænge gennem det massive løvværk. Mærkelige lyde fra ukendte og usynlige væsner nåede vores ører, men med sværd i hånd trængte vi dybere ind i barbarernes skove på jagt efter ære og eventyr. Langsomt hævede landet sig under vores bestemte skridt, inden vi endelig nåede vort mål — Torshems barbarer.

Modulet Torshem beskriver yderligere ett område i Ereb Altor — eventyrets kontinent. Her er detaljerede beskrivelser af de barbariske skove omkring byen Torsborg, dets monstre, skatte og indbyggere. Her kan du læse om skovenes barbarer, bjergenes dværge og byen Torsborgs nybyggere, om de steder hvor eventyrene venter, om de farlige sortfolk og de frygtindgydene udøde, og meget mere.

Modulet indeholder stof og oplæg til et stort eventyr, samt en masse mindre eventyr.

Du skal have adgang til Drager og Dæmoner Expert for at kunne anvende Torshem.



001-2220

CE

ISBN 91-7898-099-2



9 789178 980994