

Drager og Dæmoner[®]

SORT DUEL

SKØNHEDEN OG UDYRENE



EVENTYRHÆFTE

Drager og Dæmoner[®]

SORT DUEL

Konstruktion
PAUL SCHNACKENBURG
HENRIK BECKER

Assistans
ANDERS JOHANSSON,
DANIEL HÅKANSSON

SKØNHEDEN OG UDYRENE

Konstruktion:
MAGNUS ANÅ,
ANDERS BLIXT
Assistance:
HENRIK LARSSON

Oversat af
JAN SNEUM
Illustrationer:
NILS GULLIKSSON,
STEFAN KAYAT
Grafisk produktion:
NILS GULLIKSSON,
CHARLOTTE GÖTHLIN,
ANNE CHARLOTTE YTTER

Omslag:
OLIVIERO BERNI
Tryk:
TRYCKPRODUKTION, VÄSTERÅS 1988

COPYRIGHT ©1986, 1987, 1988 TAMB ÄVENTYRSSPEL

HB

FORORD

I dette hæfte findes to eventyr, som er tilrettelagt for nybegyndere. De er temmelig enkle at varetage for spillelederen og kræver heller ikke alt for stor erfaring fra spillernes side.

Skønheden og udyrene er et eventyr med vægten lagt på omtanke og rollespil. Her har spillelederen en gruppe vigtige SLP (spillelederpersoner) at tage sig af. De kan enten være spillernes venner eller fjender. Spillerne vil give klare sig bedst, hvis de afstår fra vold og i stedet koncentrerer sig om at løse alle problemer ved snilde og list.

Sort duel er et mere krigerisk eventyr, hvor spillerne møder både en dæmon, en magtsyg troldmand og orker. De må derfor være veludrustede til kamp, og mindst en troldmand må indgå i gruppen, for at den overhovedet skal kunne klare sig.

Ingen af eventyrene er knyttet til nogen speciel religion eller nationalitet, men udspiller sig i ikke nærmere bestemte områder uden for lands lov og ret, hvor der er gode muligheder for at møde orker og vilddyr — eller hvad spillelederen nu har lyst til at diske op med.

Spillelederens forberedelser

Inden du skal til at føre dine spillere ind i et eventyr, må du forberede dig, så du ved, hvad du skal gøre i de forskellige situationer.

SLP

Gennemlæs beskrivelserne af spillelederpersonerne (SLP) og monstrene og find ud af, hvordan de opfører sig, hvad de vil, og hvordan de ser på gruppen af rollepersoner. SLP'erne er dine rollepersoner, men ingen forventer, at du skal være lige så godt inde i alle SLP'erne, som spillerne er det i deres rollepersoner. Ikke desto mindre må du trods alt vide, hvordan du skal behandle dem, når dine væsner møder spillerens rollepersoner.

Kort

Midt i hæftet findes alle kort. Åbner du forsigtigt hæfteklammerne med en saks eller en kniv, kan du tage kortene ud — og bag efter bøjede hæfteklammerne på plads igen. Klip nu kortene ud hver for sig. På hvert kort står, hvilket eventyr det hører til. Studer dem nøje, så du ved

hvor alt er, hvor der findes farer, hvor der findes fælder o.s.v. Kan du disse ting, behøver du ikke senere holde pauser midt i spillet for at finde oplysninger på kortet eller i hæftet.

Nogle af kortene er specielt beregnede til spillerne (det står på det enkelte kort), og dem skal du give til spillergruppen, når deres rollepersoner når til de steder, der beskrives på kortene. De andre kort er først og fremmest tænkt til dig, men du kan naturligvis vise dem til spillerne, hvis du vil — og når det passer dig. Dokumentet er den tekst, der lokker spillerne ind i eventyret om *Skønheden og udyrene*, og du skal derfor give Dokumentet til dem, så snart deres rollepersoner finder det.

Improviser

Det er umuligt at forudse alle de situationer, der kan indtræffe i løbet af et eventyr. Derfor kan dette hæfte kun angive nogle retningslinier for det, der skal ske. Skulle der ske noget, der ikke er behandlet i teksten, må du improvisere ud fra det, du ved — og selv skabe de informationer, du har brug for. Det er ikke så svært, som det måske lyder. Stop op — tænk efter — og gør så som du mener, det er rimeligt at gøre i den foreliggende situation.

Rollespil er ikke et spørgsmål om "rigtigt" eller "forkert". Reglerne her er ikke som spillereglerne til Matador f.eks. Her er det i stedet et spørgsmål om at have det sjovt og spændende ved at bruge sin fantasi. Du kan derfor ændre og justere reglerne, som det passer dig; det er spillelederens privilegium.

Eventyr-typer

Skønheden og udyrene og *Sort duel* er eksempler på to helt forskellige slags eventyr. *Sort duel* drejer sig om en håndfast, militær ekspedition. Spillernes opgave er at nedkæmpe en fjende med rene militære midler. Rollepersonerne ved, hvilke mål de har, og de ved, at de fleste af de personer eller væsner, de møder på deres vej, er fjendtligt indstillede.

Skønheden og udyrene er et mere åbent eventyr. Ved spillets begyndelse har spillerne et ark papir i hånden — Dokumentet. Ud fra dét skal de indsamle alle de informationer, der skal til, for at de til sidst kan finde den skjulte skat. De skal altså på en slags detektivarbejde. Undervejs vil de møde en række personer, som de skal forhandle med. Der er ingen grund til at bruge vold mod broder Franz, og det er også muligt at forhandle sig til rette med banditterne

uden at skulle gribe til simpel vold. Her findes fine muligheder for et rigtigt rollespil. Studer derfor nøje alle SLPerne før selve spillet går i gang, så du ved, hvordan du f.eks. skal tage dig af dem under eventuelle forhandlinger.

Når du selv går i gang med at konstruere eventyr til din spillegruppe, bør du passe på ikke at havne i den samme type eventyr fra gang til gang. Den type som *Sort duel* repræsenterer — med mange kampe og ret fjendtlige SLPer — er den letteste at spille. Den kræver ingen større hovedbrud eller anstrengende rollespil. Det er derfor ret let at forblive ved den type eventyr, hvor spillerne får en opgave, dræber nogle monstre, snupper skatten — for derefter at vende hjem. Det kan være sjovt ind i mellem, men forandring fryder, og du vil hurtigt opdage, at dine spillere sætter pris på, at du kan præsentere dem for forskellige typer eventyr, der ikke følger den slagne og velkendte vej.

Stedsbeskrivelser

De fleste steder og lokaliteter beskrives efter fig. model:

SORT DUEL

BAGGRUNDSINFORMATION

Skarvbugten var engang et fredeligt område langt væk fra al civilisation. Adelsmænd og kongens fogder plejede ikke at bekymre sig om stedet, da det var så anstrengende at rejse dertil. Freden blev imidlertid brudt, da trolldmanden Telach dukkede op og begyndte sin hærgen i området med sine riser og orker. De orker, som allerede fandtes i området, sluttede sig hurtigt til Telachs hær og snart havde han erobret hele området. Han begyndte nu at opkræve store skatter i landsbyerne. De landsbyer, som ikke kunne betale, blev brændt ned af Telachs landsknægte.

Til hovedkvarter valgte Telach et ældgamelt tårn på den lille ø Skarv. Det var engang i en fjern fortid blevet bygget af en mægtig trolldmand, og under tårnet strakte sig et vidtforgrent system af underjordiske gange og grotter. Efter en tid faldt tingene atter til ro — og nu har der været forholdsvis fredeligt i et

OVERBLIK: Her beskrives de ting, spillernes rollepersoner ser ved første blik. SL kan læse denne beskrivelse mere eller mindre ordret op for spillerne.

SKJULTE TING: Her omtales alt det, der ikke er umiddelbart synligt, men som spillernes rollepersoner må lede efter, hvis de vil finde det. Det, der omtales under denne rubrik, behøver ikke at være ukendt eller skjult for stedets egne indbyggere

SKATTE: En kort oversigt over de penge, værdigenstande og andre interessante ting, der findes på stedet.

VÆSNER: Stedets indbyggere beskrives her. Men husk på at væsner kan bevæge sig, og selv om der står, at nogen eller noget holder til på det omtalte sted, kan det godt være, at vedkommende lige nu er væk derfra på grund af den ene eller anden omstændighed. *Eksempel: En soldat, der befinder sig i et hus, vil forlade dette, hvis han hører kamptummel i nærheden. Kommer der derfor nogen til huset, vil det være tomt, selv om der står, at der skulle befinde sig en soldat i huset.*

SL: Her står de oplysninger, der er specielt beregnet til spillelederen.

par år. De eneste, der har kunnet true Telachs magt, er en elvestamme, der holder til i områdets skove. Disse elvere har forsøgt sig med et større angreb, men uden held. Den trolldmand, der i sin tid byggede tårnet på Skarv, har lyst en magtfuld forbandelse over øen. Det medfører, at alle skabninger af elverfolk, som går i land på øen, får halveret deres STY og SMI.

Eventyret begynder

Mens spillerne og rollepersonerne er på rejse, passerer de gennem en skov, hvor de bliver kontaktet af en gruppe elvere. De ønsker, at spillerne skal begive sig til øen for der at forsøge at dræbe Telach, inden det er lykkedes ham at samle en hær, der er stor nok til at knuse elverfolket. Når elverene tror, at en lille gruppe eventyrere kan klare det, mange tidligere ikke har magtet, skyldes det ikke mindst, at

halvdelen af troldmandens krigere netop nu er taget på plyndringstogt sydpå. Der er derfor kun få tilbage til at forsvare tårnet og øen. Telach har imidlertid spioner ude. De kan få færden af, at elverne er ved at samle sig til et nyt angreb. Men en lille gruppe burde kunne snige sig ubemærket frem.

Belønningen er ikke stor. Faktisk kun det rollepersonerne kan erobre på øen (bortset fra enkelte genstande), men eventyrerne får naturligvis også elvernes evige venskab. Men elverne vil have nogle ting tilbage, som Telachs krigere har stjålet fra dem: Fire ringe og en bog med titlen "Visdommens store bog". Disse ting ønsker elverne tilbage i uberørt stand. Elverne låner rollepersonerne en lille sejlbåd, der kan bringe dem ud til øen. Båden rummer 6 personer.

SLs INFORMATION

Fortæl gerne mere udførligt om orkernes og risernes hærgen. Mener du, at det er nødvendigt, så giv gerne spillerne et eller flere af følgende tips:

- Der findes efter sigende en kæde af farlige rev ud for øen.
- Troldmandens bolig siges at være et sort, sært formet tårn på øens nordlige side.
- Orkerne må have en havn et eller andet sted, for de har ganske mange både, som de sejler til og fra øen med.

Disse tips kan du servere som rygter, som overleveringer fra en gammel, blind elv eller som noget elverenes leder fortæller spillerne. Det er ikke nødvendigt at give alle ledetråde på én gang. Lad bare spillerne udføre lidt detektivarbejde selv!

REJSEN TIL ØEN

Sejladsen til øen varer ca. 8 timer med den lille båd. Og turen kan byde på en del overraskelser! Skulle nogen uheldigvis falde overbord, så kommer 1T4 identiske hajer i løbet af 2T6 KR, og de går til angreb på den forsvarsløse person i vandet. Man kan kun kæmpe med spyd, dolke eller andre stikvåben, når man er i vand. Alle chancer for at ramme en haj fra båden med afstandsvåben er halverede.

Hajer

STY	25	SMI	11		
STØ	29	INT	2	SB	1T10
FYS	10	PSY	2	KP	20

Våben

1 Bid

GC Skade

60% 1T10

Naturlige værn: 2 p

Flytteformåen: S20

A. Revet

Når rollepersonernes har klaret problemet med hajerne, ligger revet, som spillerne måske har hørt rygter om, pludseligt foran dem. Båden nærmer sig nu øen, og udkikken må slå sit Finde Skjulte Ting-kast for at kunne se det lumske rev (dobbel chance i dagslys). Mislykkes kastet, går spillernes båd på grund inden nogen når at reagere, og eventyrerne må svømme det sidste stykke ind til øen. Lykkes kastet derimod, kan gruppen holde sig fri af det skarpe rev og styre gennem den eneste fri passage mod landsbyen (B på kortet). I vigen ved landsbyen kan eventyrerne hvile ud.

SKARV

Skarv er den eneste ø i Skarvbugten. Den er ganske lille. Bare ca. 8 km lang og 4 km bred. Øen har en sparsom bevoksning og næsten intet dyreliv — ud over troldmandens importerede fauna! Der findes nogle lave bakker og højdedrag på øen.

For en mere detaljeret beskrivelse af øen henvises til omtalen af de enkelte lokaliteter. Vandet i de to åer er drikkeligt, selv om vandet i den å, der løber nærmest vagtfolkernes hus, er noget ildelugtende.

Når rollepersonerne går på en sti, tager det ti minutter at gå én kilometer. Ude i selve terrænet tager de tyve minutter pr. kilometer.

Tilfældige møder

Der findes væsner i tårnet, vagt huset og på enkelte andre faste lokaliteter på øen. Derudover findes der vagtpatruljer, som strejfer rundt på øen, og som rollepersonerne kan ramle ind i. Slå én gang pr. time i løbet af dagen og én gang hver fjerde time om natten, for at se om man møder nogen. De væsner, man kan møde, har forskellige ærinder eller gøremål, og derfor findes der korte forklaringer til hvert møde. Som SL må du gerne ændre på disse forklaringer. Men lad hvert møde udvikle sig med den logik, som mødet nu kræver.

Mødetabel

Monster	Antal	På sti	I terræn
Intet møde	—	01-40	01-50
Orker	6	41-60	51-60
Drage	1	61-70	61-75
Skelet	8	71-80	76-90
Rise	3	81-00	91-00

Når du har slået dig frem til et møde, så læs den tilhørende forklaring her. Passer mødet dig ikke, så tilpas det dine ønsker.

Orker

Dette hold soldater er ude som vagtpatrulje. De har ordre til at pågribe alt og alle, der på nogen måde virker mistænkelige (som eventyrerne f.eks.) og bringe dem til forhør hos Telach.

Brascht, ork

STY	15	SMI	13	KAR	8
STØ	14	INT	15	SB	—
FYS	15	PSY	14	KP	15

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stridskølle	60%	1T8	15
Middelst. skjold	50%	—	12

Værn: 5 p skælpanser

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Skjule sig 95%, Snige sig 75%, Lytte 75%, Klatre 85%, Springe 90%, Finde skjulte ting 75%

Øvrigt: Denne soldat her er patruljefører. Han går altid forrest og kommanderer højt. Han har 32 sm i en læderpung.

Lilleklink, ork

STY	14	SMI	14	KAR	12
STØ	5	INT	11	SB	—
FYS	10	PSY	15	KP	8

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Kortsværd	45%	1T8	15
Middelstort skjold	40%	—	12

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Skjule sig 70%, Snige sig 65%, Lytte 55%, Klatre 70%, Springe 75%.

Øvrigt: Bærer rundt på 15 sm.

Tjack, ork

STY	12	SMI	-13	KAR	6
STØ	9	INT	12	SB	—
FYS	9	PSY	11	KP	9

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Håndøkse	30%	1T6+1	11
Krog	55%	1T6	9

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Snige sig 85%, Taksere 60%.

Øvrigt: I en tidligere kamp fik Tjack sin ene hånd hugget af. I stedet har han nu en jernkrog. Spidsen er bestrøget med 1 dosis sovemiddel (giftstyrke 10), som virker, hvis hugget trænger igennem fjendens rustning. Sovemidlet får ofret til at falde i dyb søvn i 30-FYS timer (20-FYS hvis giften ikke overvinder ofrets FYS). Han angriber ofte med krogen og parerer med øksen.

Gorm, ork

STY	16	SMI	13	KAR	6
STØ	8	INT	15	SB	—
FYS	9	PSY	7	KP	9

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Krumsabel	50%	1T8+2	15
Lille skjold	30%	—	8

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Skjule sig 75%, Finde skjulte ting 65%, Lytte 80%, Snige sig 60%.

Øvrigt: Medbringer 7 sm.

Gursch, ork

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

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Kastøkse	50%	1T6+2	11
Slagsværd	40%	1T10+1	13
Lille skjold	35%	—	8

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Klatre 55%, Springe 75%.

Vrash, ork

STY	18	SMI	13	KAR	7
STØ	13	INT	12	SB	—
FYS	8	PSY	9	KP	11

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stridskølle	65%	1T8	15
Middelstort skjold	60%	—	12

Værn: 3 p læder

Færdigheder: Snige sig 45%, Klatre 40%

Øvrigt: Har 1 sm gemt i den ene støvle.

Drage

Hvis nogen i selskabet af eventyrere holder øje med himlen, så lad vedkommende slå for Finde skjulte ting, for at de kan holde øje med drager. Selv for den modigste er det en skræmmende oplevelse at se en enorm drage højt oppe blandt skyerne. Men dragen er ikke interesseret i en gruppe sølle eventyrere, for den er nemlig på vej til drage-stormøde langt, langt borte. Dette møde med en drage kan kun ske én gang. Skulle det ske endnu engang, skal det behandles som "intet møde". Sker mødet midt om natten, kan rollepersonerne ikke se dragen, og mødet fungerer derfor som "intet møde".

Skelet

Disse skeletter overfalder fremmede uden tøven og tager ingen fanger. Skeletterne har en rød sol malet på de sorte skjolde. På hjelmene findes en stor rød fjerbusk.

Nr	STY	STØ	FYS	SMI	INT	PSY	KP
1	7	8	0	14	3	2	8
2 ¹	5	10	0	13	4	2	8
3 ²	5	10	0	9	3	2	8
4	9	10	0	17	6	2	10
5 ³	7	9	0	11	4	2	8
6 ⁴	5	9	0	11	3	2	7
7	5	8	0	11	2	2	7
8 ⁵	5	1	0	13	1	2	3

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Kortsværd	35%	1T6+1	15
Lille skjold	35%	—	8

Værn: 4 p ringbrynje

Flytteformåen: L6

- 1) Har mistet fjerbusken og det halve hoved.
- 2) Sværdet har en indfattet sølvslange, hvilket forøger dets værdi med 45 sm.
- 3) Skjoldet bærer en halvmåne i sølv.

4) Har mistet en arm. Bærer intet skjold.

5) Dette er bare et lille barneskelet.

Riser

Riserne har samme ordrer og opgaver som orkerne.

Brumme, rise

STY	32	SMI	14	KAR	7
STØ	23	INT	11	SB	1T10
FYS	17	PSY	9	KP	20

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stridskølle	55%	1T8	15
Stort skjold	50%	—	12

Værn: 4 p ringbrynje + 1 p hud

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Skjule sig 65%, Springe 75%, Lytte 60%, Finde skjulte ting 65%, Snige sig 75%.

Hugblok, rise

STY	32	SMI	5	KAR	3
STØ	17	INT	7	SB	1T6
FYS	10	PSY	12	KP	14

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stor trækølle	50%	2T8	9
Tung armbrøst	45%	2T6+2	—

Værn: 5 p skælbrynje + 1 p hud

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Spore 45%, Lytte 65%, Opdage fare 25%

Øvrigt: Han har træben og er aggressiv.

Storhammer, rise

STY	30	SMI	11	KAR	7
STØ	17	INT	15	SB	1T6
FYS	10	PSY	11	KP	14

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Tohåndsøkse	50%	2T10+2	11

Værn: 5 p skælbrynje + 1 p hud

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Skjule sig 30%, Springe 30%, Snige sig 70%, Lytte 85%, Finde skjulte ting 55%.

Øvrigt: Har 2 sm på sig samt en amulet med en indgraveret sølvslange. Den er uden trolldomskraft.

B. Byen

OVERBLIK: Foran rollepersonerne ligger en lille landsby i ruiner (B på kortet). Her boede tidligere primært fiskere. Byen omgives af et delvist nedrevet og nedbrændt palisadeværk. Mellem de forkullede pæle skimtes små, lave huse i vikingestil. Ved den beskedne anløbsbro nede ved stranden findes der tre andre, mindre både, som ser ud til at være i meget dårlig stand. Der er intet tegn på liv nogen steder, og hele området virker forladt.

SKJULTE TING: Da rollepersonerne begiver sig ind mellem husene, ser de skygger af mennesker, der alle virker, som om de er på flugt fra en eller anden navnløs rædsel. Nogle af dem er sårede og styrter om. Skyggerne er gennemsigtige, åndeagtige og totalt lydløse. De er også helt ufarlige. Men da rollepersonerne når byens torv (eller hvor det nu passer SL), bliver de overfaldet af to risespøgelser.

SKATTE: Nogle få, se SL

VÆSNER: Risespøgelserne er "efterkommerne" af de få angribere, som byens indbyggere nåede at slå ihjel, før de selv blev nedslagtede. Det er landsbyboernes sjæle, som rollepersonerne så som skygger. Risespøgelserne overfalder hver sin fjende i 5 KR — og så flygter de.

Spøgelser

Nr	STØ	INT	SMI	PSY
1	12	13	18	18
2	14	12	20	22

Flytteformåen: F10

Angreb: Frygt (se Frygttabellen i bogen med regler)

SL: Beskriv den trykkende atmosfære i byen. Nu og da høres en svag klokkeklemten fra et ubestemmeligt sted. Rollepersonernes skygger svajer hid og did hen over jorden.

Her følger en kortfattet beskrivelse af hvert hus:

1. Beboelse. Her findes fem halvrådne lig. De stinker afskyeligt. I en madras (under et af ligene) findes 2T8 km.

2. Stald. Her er tomt.

3. En hovedbygning. Her findes diverse våben: 2 stridsøkser, et slagsværd og to køller. Våbnene er i ganske god stand.

4. Hus til tjenestefolk. Tomt.

5. Hus. I denne bygning er der spor efter et mindre blodbad. Her ligger fire ork-lig og et rise-lig samt seks menneskelig. Her er ingen vå-

ben, men risen har 15 sm i en pung. Stanken i huset er ubeskrivelig til trods for, at de må have liggét her længe. Alle der vil ind i huset må slå sin FYS x 4 med en 1T100, hvis de skal undgå at kaste op.

6. Lille hus. Tomt.

7. Lille husmandssted. Her ligger to lig — en mand og en kvinde.

8. Fiskerhytte. Tom.

9. Lille hus. Her boede en lærd mand. Hans og fire orkers lig findes endnu i huset.

10, 11, 12, 13. Tomme fiskerhuse.

14. Stald, som hører sammen med kroen, nr. 15.

15. Kro. Dette er kroen Guldringen, hvis man ellers kan tro skiltet over døren. Her er ret tomt — bortset fra kroværten, der ligger tværet ud over det meste af bardisken. Han er blevet beskudt af fem armbrøste på nært hold. Resten af krostuen flyder med knust møblement. Desuden findes tre hele armbrøstpille og to brækede.

16. Byens tempel. Selv derinde har orkerne hærgnet, og alt inventar er slået til pindebrænde. Bag alteret findes et afbillede af en gud, som ingen af rollepersonerne genkender. Hvis guder er med i din (SLs) spillekampagne, kan du vælge en af dine frugtbarhedsguder.

17. Bygning. Her ligger præsten og en ung smuk kvinde. Måske præstens datter. Her er intet af værdi. Orkerne tog alt det kirkesølv, de kunne finde.

18. Haveskur. Bag nogle spader ligger to sølvlysestager. Det er alt, hvad der blev reddet af kirkesølvet. De er 120 sm værd stykket. Det er nødvendigt med et kast efter Finde skjulte ting for at finde lysestagerne.

19. Hus. Her boede byens hovedsmand. Nu rummer det tidligere så smukke hjem kun hans eget og to orkers lig.

20. Bybrønden. En dyb brønd midt på torvet. Her blev de fleste døde beboere fra landsbyen smidt ned. Stanken af råddent kød er gruopvækkende. Der kræves et vellykket FYS x 3 kast for overhovedet at komme så nær til brønden som 3 meter. Det vil virkelig være en velgerning at få de døde beboere begravet, og den lokale gud vil i den anledning give den eller de, der udfører den barmhjertige dåd, +10% på alle færdigheder, så længe personen/personerne befinder sig på øen.

21. Her ligger et antal lig, der næsten er blevet til skeletter. Her ligger også rester af de riser, der blev beskrevet under Skeletter. De er

blevet aktiveret af troldmanden Telach for at skræmme evt. indtrængende væk.

22. Anløbsbro

23. **Beboelseshus.** Her ligger to døde mennesker.

24. **Nedbrændt hus.** Kan have været en lade.

25. Udhus.

26. **Kirkegården.** Af forståelige grunde er dette en meget skræmmende sted. Det er nødvendigt med et vellykket kast PSY x 5 med 1T100 for overhovedet at turde gå ind på den.

Egentligt findes der ingen lurende farer, men det føles ikke trygt at vandre omkring blandt gravstenene og de åbne grave.

Det meste af byen er mere eller mindre raseret, og Telachs tårn har lagt en stærk forbandelse over den lille by. Det forklarer de mærkelige lyde, skyggerne og hvorfor ligene fortsat stinker. Den opmærksomme spiller vil huske, at øen har været i troldmandens hænder i mindst to år, men angrebet på landsbyen ser ud til at være sket for ganske nyligt.

C. Stien

Stien forgrener sig over hele øen. Den har varierende bredde og udseende.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen

SL: Intet særligt

D. Klippen

OVERBLIK: En odde af klipper stikker ud i havet. Her gror intet bortset fra mos og lav. Klipperne er meget forrevne og skarpe. Bølgerne pisker mod den mørke klippevæg. Her ruger en række forskellige mågearter. Fuglene bliver mærkbart urolige og flyver op, da eventyrerne kommer trampende.

SKJULTE TING: Hvis en spiller kan slå et vellykket slag efter Finde skjulte ting, kommer noget, der ligner en åbning i klippevæggen, til syne. Hvis spillerne vil klatre ned til grotteåbningen, må de slå to vellykkede Klatre-kast på nedturen og to på opturen. Personerne bliver også på en eller anden måde plaget af de urolige fugle. Slå 1T8 — og se i Fugletabellen.

Fugletabel

1T8 Resultat

1 Intet sker.

2-4 Fugleklat i ansigtet (SMI mod 10 i Modstandstabellen for at kunne fjerne klatten uden at styrte ned fra klippen).

5-6 Angrebet af 1T4 fugle.

7-8 Angrebet af 1T4+3 fugle.

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Fuglene: STØ 1, KP 2, SMI 20.

Våben: Næb (GC 20%, skade 1 point). (Denne skade absorberes ikke af evt. rustninger, da fuglene hakker på de dele af kroppen, der er ubeskyttede).

SL: Den eneste måde at få fuglene til at holde op med at hakke på, er ved at klatre op ad klippen igen. Årsagen til fuglenes angreb er helt naturlig; de har mange reder i grotten og vil forsvare deres æg. Hvis du vil, kan du lade de angrebne spillere slå et ekstra Klatre-kast for at vise, hvor svært det er at holde sig fast på en lodret klippevæg, samtidig med at man forsøger at vifte vrede fugle væk. Skulle en rolleperson miste halvdelen af sine kropspoint eller mere, må han slå sin SMI mod 12 i Modstandstabellen for at kunne holde sig fast.

Klarer spilleren ikke det, styrter rollepersonen, og da er der 10% chance for at han/hun lander på de skarpe sten, hvilket vil give 1T10+2 i skade. Lander man ved siden af stene, må man slå SMI mod 15 for at redde rollepersonen op på land. Mislykkes dette, skyldes personen ud i havet og drukner. Nedsæt gerne Klatre-kastet for de klatrere, der bærer på noget.

D1. Grotten

OVERBLIK: Hvis spillerne når så langt — og går ind — ser de en masse fuglereder, men ingen fugle (de er jo fløjet ud). Modsat grottens indgang ser de en åbning.

SKJULTE TING: Hvis en spiller slår sin Finde skjulte ting, skimter han en mager skikkelse i et rum bag åbningen.

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Kun nogle ufarlige små kryb, som regnorme og bænkebidere.

SL: Går man gennem åbningen, kommer man ind i den lille grotte (D2).

D2. Den lille grotte

OVERBLIK: Et rum møbleret med et meget intermistisk bord (to sten og to planker), to "stole" (sten) og rester af en halmmadrass. På en af stenene foran bordet ligger et skelet med halvt forvitrede klæder. Skelettet har et stort, dybt hak i hovedet.



SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen

SL: Skelettet stammer fra en af Telachs gamle tjenestefolk, der for flere år siden stak af og forsøgte at skjule sig her. Til sidst fandt Telach ham.

E. Orkernes vagthus

OVERBLIK: Et lille hus uden vinduer, men med skydeskår. Det er helt sortmalet med fladt tag. Rundt om taget løber et lille brystværn. Bag dette står to vagtposter. Den eneste indgang til huset er en tung, jernbeslået port af egetræ.

SKJULTE TING: Porten, der er beskrevet ovenfor, er lidt speciel. Den er nemlig magisk og forsynet med trylleformularen FORSEGLE af anden effektgrad (E2), der udløses i samme øjeblik en fremmed forsøger at åbne den. Besværgelsen giver porten sammenlagt 75KP.

Orkernes vagtskema

Vagtskifte	Tidsperiode	Post 1	Post 2
Formiddag	kl 06-14	Sadh	Omer
Eftermiddag	kl 14-22	Torschk	Kaerk
Nat	kl 22-06	Olb	Jishnak

Der er 10% chance for, at en ork sover på sin post.

SKATTE: Næsten ingen ork har tiltro til andre — og da slet ikke til riser. Derfor bærer alle f.eks. rundt på sine penge. Hvor meget, hver enkelt har, fremgår af den enkeltes beskrivelse.

VÆSNER: I vagthuset findes der for tiden 6 orker og 1 rise. 2 af orkerne er altid på vagt (se orkernes vagtskema). Resten af flokken er i E2 (se kort), hvor de spiller forskellige slags spil eller snupper sig en lur. De kan blive kampklare på 1T6 KR og begive sig så ud til nærmeste kampmål.

SL: Vagthuset er placeret, så man fra huset kan se ud over den lille by og anløbsbroen. Kommer eventyrerne sejlene til øen om dagen, vil de automatisk blive opdaget af vagtposterne på taget, og alle husets syv vagter vil hastigt ile ned mod landsbyen, for at fange de ankommende rollepersoner. En kamp vil sikkert opstå. Du må bedømme om kamptumlen vil hidkalde de omvandrede skelet-, rise- og orkpatruljer, der tidligere er beskrevet.

Hvis spillerne ankommer om natten, er de betydeligt sværere at opdage. Regn med at orkerne ikke lægger mærke til de ankomne, hvis de kommer sejlene med slukkede lanterner og uden unødigt støj. Det afhænger i høj grad af spillernes adfærd, om de bliver opdaget eller ej.

E1. Køkken og soverum

OVERBLIK: Et lille rum med et ildsted og tre stk. køjesenge i tre etager. Rummet er lige nu uden beboere, medmindre spillernes besøg netop finder sted midt om natten, da alle da sover her. Undtagen de to, der holder vagt.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen

SL: Her findes mad; lidt tørret kød eller nogle frugter skulle måske smage godt lige nu? Alt er lige til at spise, men det er stjålet fra de fattige bønder på fastlandet.

E2. Det store værelse

OVERBLIK: Et værelse med et par bænke og nogle skamler samt et par af vagtposterne. Både udseende og opførsel hos disse ternings- og kortspillende væsner er (mildt sagt) ret utiltalende.

SKJULTE TING: De fleste orker har alle deres penge på sig — ofte godt gemt.

SKATTE: På hvert bord i rummet ligger 2T10 km. Desuden kan kortene og terningerne være værdifulde for nogle.

VÆSNER: Ingen

SL: Intet særligt.

Vagterne i vagthuset

Jishnak, ork

STY	12	SMI	17	KAR	2
STØ	8	INT	12	SB	—
FYS	12	PSY	12	KP	10

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Kortsværd	80%	1T6+1	15
Middelstort skjold	70%	—	12

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Finde skjulte ting 90%, Historie 60%

Øvrigt: Vagtchef.

Kaerk, ork

STY	13	SMI	15	KAR	4
STØ	11	INT	12	SB	—
FYS	8	PSY	13	KP	10

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Krumsabel	75%	1T8+2	15
Tung armbrøst	30%	2T6+2	—
Lille skjold	55%	—	8
Kastekniv	50%	1T4+1	—

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Springe 60%, Skjule sig 45%, Finde skjulte ting 60%, Opdage fare 40%.

Øvrigt: Kaerk bærer rundt på 12 km.

Olb, ork

STY	19	SMI	10	KAR	11
STØ	10	INT	12	SB	—
FYS	14	PSY	8	KP	12

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stridshammer	50%	1T6+2	13
Kastøkse	60%	1T6+2	11
Middelstort skjold	60%	—	12

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Klatre 55%, Springe 45%, Finde skjulte ting 65%, Navigere 25%

Øvrigt: Har 4 sm gemt i økseskaftet.

Omer, ork

STY	15	SMI	14	KAR	10
STØ	9	INT	13	SB	—
FYS	10	PSY	13	KP	10

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Sammensat bue	55%	1T10+1	15
Slagsværd	60%	1T10+1	13
Stort skjold	60%	—	16

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Finde skjulte ting 50%, Taksere 65%, Klatre 40%, Springe 50%.

Øvrigt: Bærer på 35 sm.

Sadh, ork

STY	13	SMI	10	KAR	7
STØ	10	INT	9	SB	—
FYS	8	PSY	10	KP	9

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Kortspyd	65%	1T6+1	11
Slynge	50%	1T6	—
Middelstort skjold	55%	—	12

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Finde skjulte ting 55%, Skjule sig 50%, Førstehjælp 35%.

Øvrigt: Har 2 sm på sig.

Torschck, ork

STY	20	SMI	14	KAR	10
STØ	5	INT	11	SB	—
FYS	17	PSY	14	KP	11

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Krumsabel	55%	1T8+2	15
Tung armbrøst	45%	2T6+2	—
Lille skjold	45%	—	8

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Finde skjulte ting 45%, Snige sig 70%, Førstehjælp 20%.

Øvrigt: Er ejermand af en lille guldklump, der er 24 sm værd.

Grum, rise

STY	36	SMI	16	KAR	8
STØ	18	INT	6	SB	1T10
FYS	14	PSY	5	KP	16

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stor trækølle	80%	2T8	9

Værn: 5 p skælbrynje

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Finde skjulte ting 75%, Lytte 50%, Springe 60%, Opdage fare 85%, Skjule sig 30%, Klatre 40%

Øvrigt: Bærer på et stykke rav, der er 32 sm værd.

F. Åen

OVERBLIK: En å, der er 2-8 meter bred, løber næsten 5 kilometer ind over øen. Følger eventyrerne stien, kommer de efter en tid frem til en træbro, der krydser vandløbet. På broen står en sfinks. Hvis nogen kommer indenfor en radius af 10 meter fra sfinksen, vil de kunne høre følgende:

*Mine mure er byggede af kalksten.
Et silkeblødt klæde pryder deres indre flade.
Bag murene vælder en krystalklar kilde,
og inderst glitrer et gyldent æble.
Mine mure har hverken porte eller glugger.
Onde tyve må knuse for at stjæle min skat.
Hvad er jeg? Svar rigtigt — eller dø!*

Dette gentages to gange. Hvis spillerne ikke har givet et svar i løbet af 2 minutter (realtid) angriber sfinksen.

SKJULTE TING: Sfinksen har kastet sine tidligere ofre i åen. Vandet er klart og rent og skulle nogen finde på at se ned — og slå efter Finde skjulte ting — vil han/hun se noget glimte i vandet.

SKATTE: At forsøge at dykke ned efter skatene på bunden kræver ét vellykket Svømme-kast pr. dykketur. Mislykkes kastet, får den dykkende ikke fat i noget. Man kan bringe 1/4 af sin STY i BEP (belastningspoint) med op pr. dykning. De fleste skatte er dog ført bort af strømmen, men man skulle i hvert fald kunne finde:

1. En frønnet kiste med 30 gm og 7 juveler (4 BEP).

2. To kort- og et slagsværd. De skal både slibes og pudses, men er ellers i god stand.

3. En sølvbroche, der er 200 sm (1 BEP) værd.

4. En stiv læderpung indeholdende 10 km (0,2 BEP).

5. En kastedolk med besværgelsen **FORHEKSE VÅBEN E3**.

6. To sølvbægre, der er 150 sm værd pr. stk (0,4 BEP).

7. En ti centimeter lang sølvstav. Værdi: 50 sm (0,2 BEP).

8. Et tomt skrin, der engang indeholdt helbredende urter. Værdien er 5 sm, og det vejer 0,5 BEP.

9. En lille stenfigur, der forestiller en munk. Ingen værdi (1 BEP).

10. En stiv læderstøvle. Skonummer 51. Værdi 1 km (0,5 BEP).

VÆSNER: Sfinksen er en ven af Telach. Engang løste han tre af hendes sværeste gåder lynhurtigt efter hinanden. Sfinksen og Telach begyndte derefter at samarbejde, og da det viste sig, at de begge havde samme rovgriske mentalitet, udviklede der sig et usædvanligt venskab mellem de to. Sfinksen har bygget sin rede lige ved broen. Telach har givet hende absolut frie hænder m.h.t. den behandling, hun ønsker at tildele evt. ubudne, indtrængende gæster. Sfinksen angriber, hvis ikke spillerne svarer rigtigt på gåden, og hun er overbevist om, at hun vil vinde over eventyrerne. Sfinksen kæmper ikke til sidste blodsdråbe, men flygter hvis det lægger op til, at hun taber. Til alt held for spillerne har hun visse vanskeligheder med at slå alarm til Telach (se beskrivelsen af tårnet)

Sfinksen

STY	24	SMI	18		
STØ	18	INT	18	SB	1T6
FYS	10	PSY	14	KP	14

Våben	GC	Skade
1 Bid	80%	1T8

Værn: 1 p skind.

Flytteformåen: L14/F20

Færdigheder: Menneskesprog 75%, Skjule sig 75%, Lytte 75%, Snige sig 85%, Sporsans 65%, Overtale 55%

SL: Det rette svar på gåden er "et æg". Hvis spillerne svarer rigtigt på gåden, kan de passere, men ikke dykke ned efter skatte. Det kan være, at du må tilpasse sfinksens gåde efter rollepersonernes viden og erfaring. Ellers kan det blive for hård en kamp for spillerne.

G. Tårnet

Denne beskrivelse indeholder henvisninger til ting, som måske ikke er med i din spillekammer, men så må du naturligvis bare ændre på disse ting, så alt kommer til at passe ind i dit eventyr.

Hele dette tårn er egentlig et ældgammelt kunstværk af en bygning. Hvem der byggede det, ved ingen, men bygherren må have indmuret en ond ånd i byggeriet. I århundrener løb har tårnet været hjemsted for tre magtbegærlige mennesker, hvoraf den seneste hedder Telach.

For mange år siden var Telach bare en jævnt god troldmand, men han hørte tale om tårnet og besluttede sig så for at begive sig af sted for at studere det nærmere. Tårnet påvirkede Telach, og gjorde ham mere og mere magtsyg. Lidt efter lidt begyndte han også at opbygge sine styrker for at kunne overtage kontrollen med Skarvbugten. Han blev også ved med at studere magi for at øge sine kræfter. Nogle timer før spillerne lagde til på øen Skarv, gjorde han et forsøg på at fremkalde en dæmon fra Kaos.

Desværre var der noget, der gik galt. Dæmonen lod sig godt nok mane frem, men den havde held til at slippe ud af den indespærring, som Telach havde parat til den. Troldmanden blev tvunget til i al hast at søge beskyttelse i grotterne under tårnet, for ikke selv at blive tiltetgjort af dæmonen. Tårnets egne magiske kræfter fungerer dog som et bur for dæmonen, og den kan ikke forlade stedet. Dette er dog en lykke for alle — midt i alle ulykkerne.

Ingen uden for tårnet ved endnu, hvad der er sket, men den, der begiver sig ind i tårnet nu, risikerer at komme ud for en særdeles ubehagelig overraskelse. Og det er her gruppen af eventyrere kommer ind på scenen.

Hvis spillerne dræber Telach uden at ødelægge tårnet også, vil hans tropper hurtigt syne hen. Men før eller senere kommer en ny person til tårnet, og så...

OVERBLIK: Det sorte tårn ligner en femsided kegle med afsavet top. Der findes ingen synlige indgange eller vinduer, men der er en kort trappe ved en af murene. Tårnet kan ikke ses fra broen, da det ligger bag en bakketop.

SKJULTE TING: Indgangen er skjult, men findes på den side, hvor trappen er. For at opdage den kræves et vellykket kast for Finde skjulte ting (−40% på chancen for at det lykkes).

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: Ingen.

SL: Beskriv gerne landskabet rundt om tårnet som øde, goldt og helt uden bevoksning. Over hele stedet hviler en aura af ondskab. Hver eneste af tårnets fem sider repræsenterer en kraft. Det medfører, at Telach må trække fem PSY-point fra hver væg (for selv at bruge dem), når han benytter sig af den pågældende vægs magiske kraft. Mere om dette senere.

G1. Korridoren

OVERBLIK: Korridoren er hvidkalket med en port i den ene ende og en trappe i den anden. Midt i findes også to døre over for hinanden.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: Ingen.

SL: Intet særligt.

G2. Biblioteket

OVERBLIK: Her har Telach nedskrevet krøniken om sine rejser rundt om i verden. De er skrevet på et ældgammelt sprog. I rummet findes et stort arbejdsbord og en stol. Den venstre væg er dækket af tabeller og diagrammer.

SKJULTE TING: Arbejdsbordets skuffer er aflåste og indeholder skriveredskaber og dokumenter (ingen er dog rigtigt vigtige eller hemmelige).

SKATTE: Nogle af bøgerne er værdifulde, og et vellykket Historie-kast medfører, at man får fat i fem stykker, som kan sælges til en eller anden lærd person for 50 sm pr. stk.

VÆSNER: Ingen.

SL: Intet særligt.

G3. Alterrummet

OVERBLIK: Dette er et rum med sære vinkler. Rummets konstruktør har sat spejle op i de tre af hjørnerne for at give rummet et asymmetrisk

Dokumentet

Dag 137

I dag ankom baron Eskil Eskilssoen, Pansernaebes ætling, til klostret med sin hær. Han medbragte et stort krigsbytte og fortalte om en sejr over en af de Goblinstammaer, der hænger bort skoenne land. Maatte Eirons forbandelse ramme disse barbarer.

Dag 138

En messe blev afholdt til gudens aere, og baronen overbragte krigsbyttet i sin brors, den ærverdige prior Edwards, varetægt. Sammen planlagde de forsvaret af klostret.

Dag 139

Baronens og hans hirdmaend forlod i dag klostret. Baronens plan er at manoevrere sig forbi barbarerne og slutte sig til den kongelige hær. Maatte Eiron staa ham bi.

Dag 140

Prioren har paabegyndt store arbejder i Anjas Ojes pupil. Klostret er fortsat i hoejeste beredskab og de hellige kar, skrifterne og arkivet er blevet bragt i sikkerhed.

Dag 144

Klostret er under angreb! En stor Goblinstyrke kom op ad bjergsiden, og slog deres telte op i naerheden. Alle maa nu bemande palisaderne.

Dag 145

For Eiron er nu faldet: Broder Gråkat, broder Mildhånd, broder Segon, broder Smed, broder Kartis og broder Hrodlauf, vor ansete skønskriver, der skrev denne krønike, før jeg, broder Axel, måtte overtage gerningen som klostrets skriver. Arbejdet i Anjas Ojes pupil er fuldført.

Dag 146

Højmesse i tre omgange for at alle brødre kunne deltage. For Eiron er nu faldet: Broder Uther, Broder Gorm, Broder Wulf. Da de faldt, indledte brødrene fra nord – Kapsthan, Karl, Hrolf og Gunner Lange – et angreb og dræbte mange. Ingen af dem vendte tilbage. De faldt med sværdet i hånden, mens de bekæmpede barbarerne.

Dag 1477

Klosteret er faldet. For Eiron er nu faldet: Broder Edmund, Broder Wilhelm, Broder Hugo, Broder Tobias, Broder Roger, Broder Aquahom, Broder Erik af Dalen, Broder Samuel, Broder Suriel den Luse, Broder Eliezer, Broder Ussiel, Broder Kehat, Broder Leri, Broder ...
Præsten Hammer Grå, Troldmændene Jordhånd og Dødd...

Nathanael Gyllenwarg, Kaptein Aesen, Broder ...
Sergeant Hedkat, Sergeant Redkob, Serj ...
Hammot, Soldat Dor, Soldat Joachim

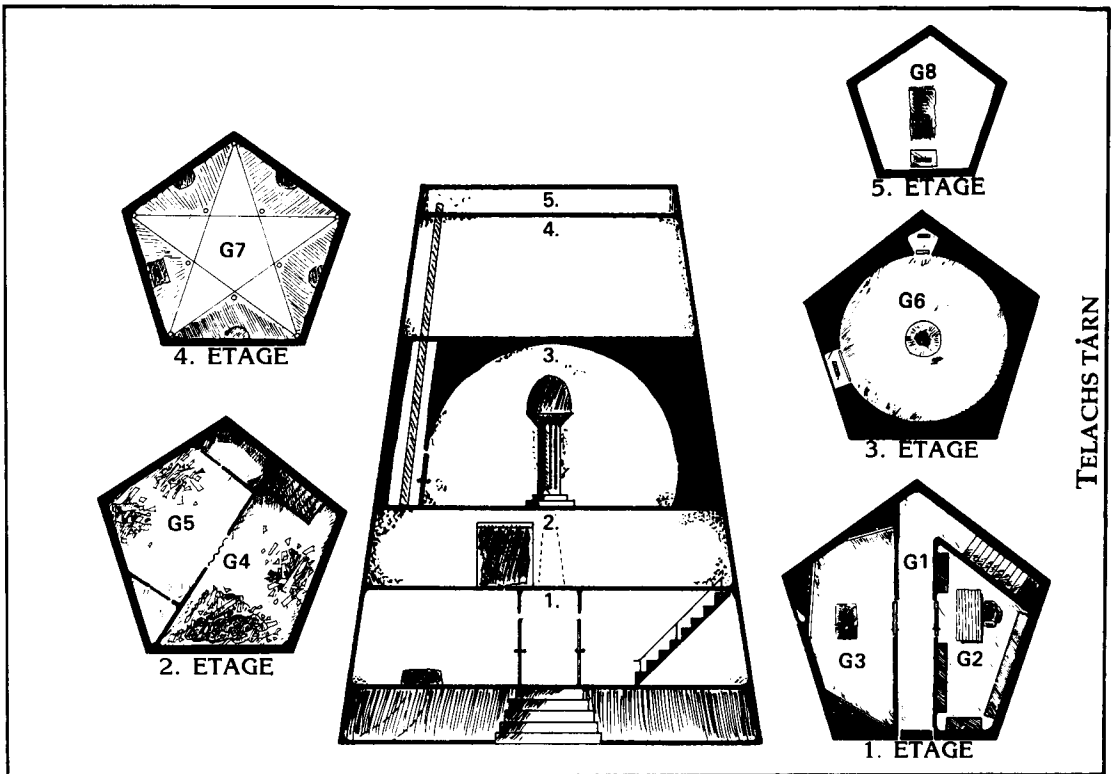
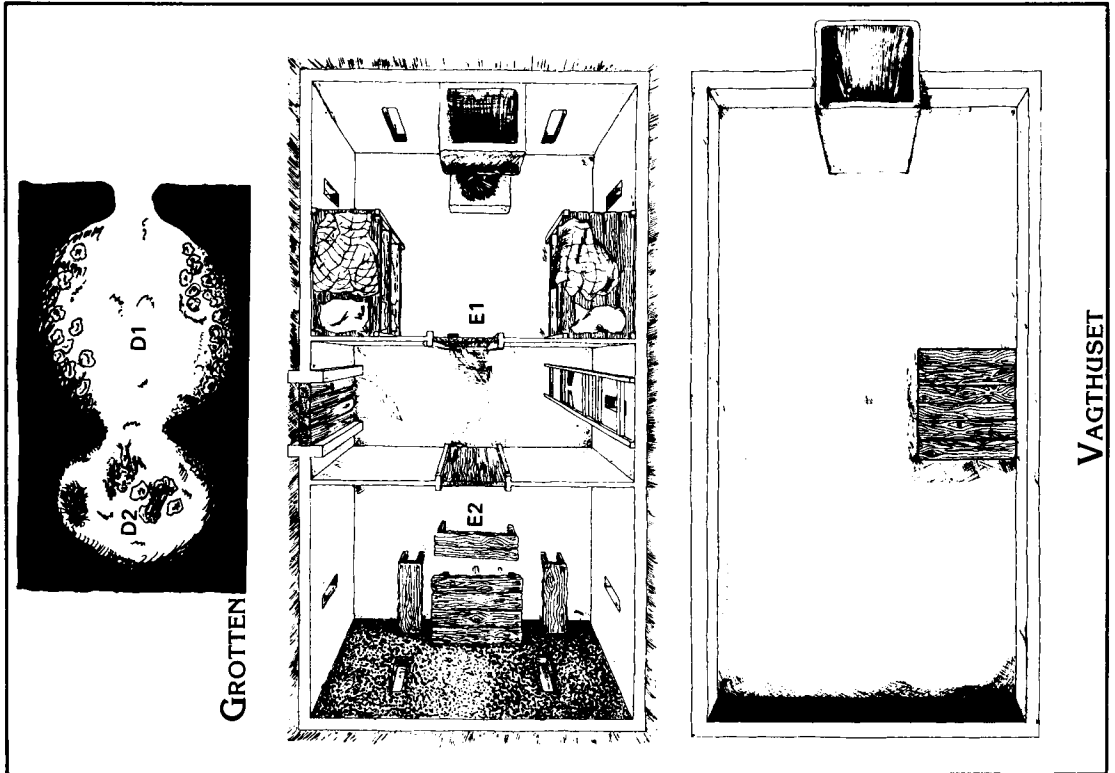
Soldat Gad, Soldat Jason, Soldat Mergn, Soldat ...
Hrafn, Soldat Benedict, Soldat Mattijahu, Soldat Michal ...
Torkel, Soldat Tormod Halte. Måtte de hvile i fred.
Klostret er brændt. Vi som er tilbage, ligger ved Eirons nåde
sidder, fangne. De tog vore våben, men denne skriftrulle gemte jeg.
Det er godt at arkiverne og skrifterne er i sikker forvaring.

Dag 148

I dag faldt Edvard Karl Philip Eskilsson, klostrets prior, mens han
kæmpede mod det Onde. Han tog de Ondes leder og løjtnanter med ned
i Eirons tempel, for at hente Eirons skatte op, efter ordre fra de Onde
selv. Nede i templets dyb må han have sagt Ordet, thi søens overflade
begyndte at synke. Templet må nu være
oversvømmet.

Dag 152

Eiron være lovet. Sammen med nogle trosfæller er det lykkedes mig at
flygte ud af barbarernes klør. Klosteret er nedbrændt og templet er
utilgængeligt. Vi, de sidste brødre fra klostret, har besluttet os for at
følge efter baronen for at søge redning og ly for de barbarer, som har
forødt vort elskede land. Her gøres derfor et ophold i krøniken indtil
klostret atter kan genopstå ved den skønne Anjas strand. Det er viet till
Eiron, og Lysets Ubesejrede Herre skal en dag genopbygge sin
borg ved civilisationens rand.



Røverbanden

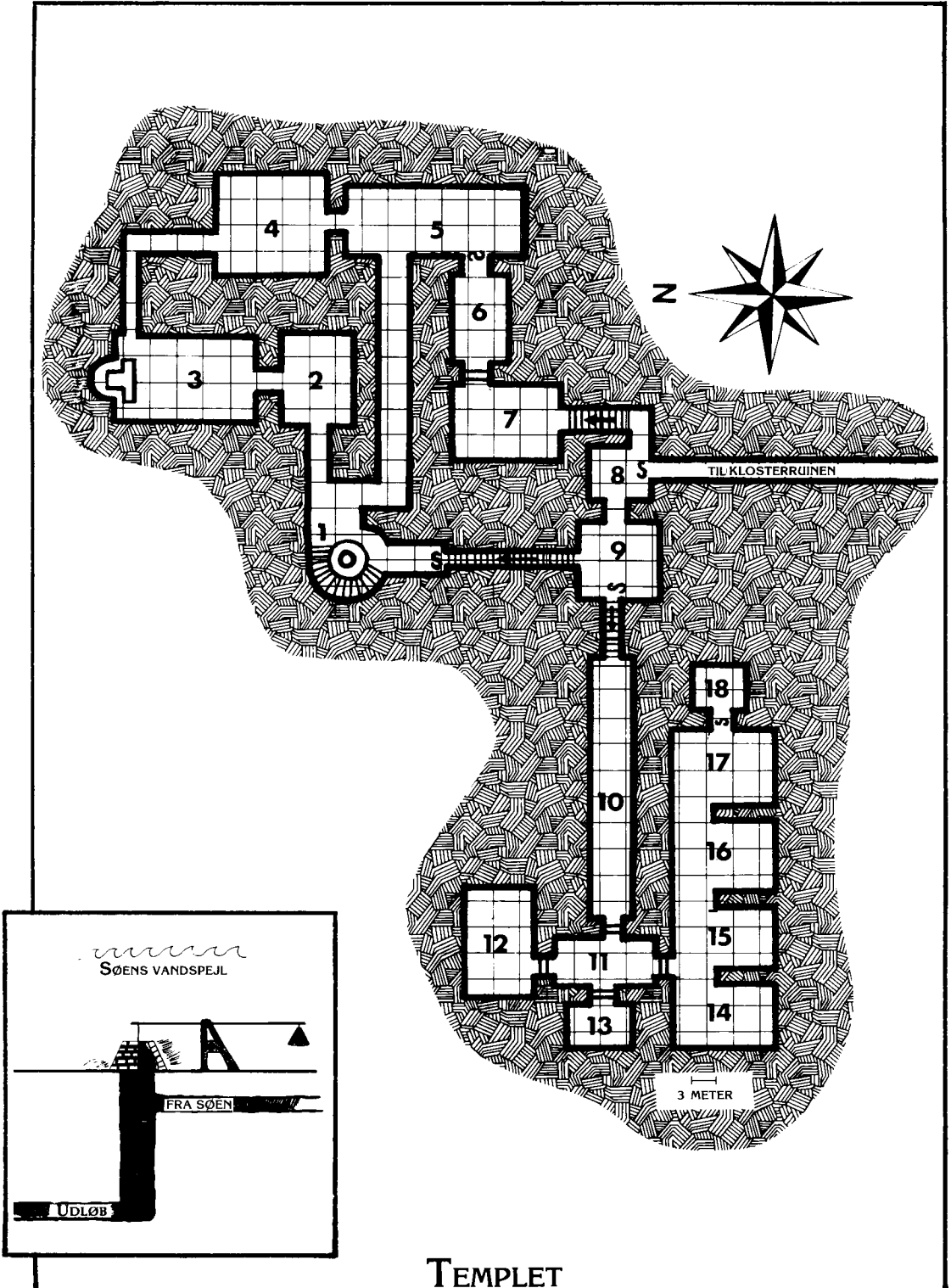
Person	STY	STØ	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KB	Våpen	Skade	Abs/BV	Rustning	
Rikard Høgevinge	15	14	17	11	14	13	18	—	16	Slagsværd 75% Stort skjold 75%	1T10+1	13	Metal- brynje 6 p	
Sølvsod	17	17	18	8	7	11	8	1T4	18	Langbue 70% Stridsøkse 55% Stort skjold 60%	1T8+1 1T10+2	11	Ring- brynje 4 p	
Nellike	9	11	7	18	13	14	13	—	9	Læt armbrøst 45% Kortsværd 90% Lille skjold 85% Tung armbrøst 90%	2T4+2 1T6+1 — 2T6+2	—	15 8	Læder 3 p Læder 3 p
Panter	13	12	11	10	9	8	7	—	12	Krummebel 60% Middelst skjold 60% Kastøkse 65%	1T8+2 — 1T6+2	15	Læder 3 p	
Kramnish	37	27	11	10	6	12	3	2T6	19	Stridsøkse 50% Stort skjold 40%	1T10+2 —	11	+ hud 1 p	

Øvrige færdigheder

Rickard Høgevinge: Klatre 40%, Opdage fare 50%, Skjule sig 45%, Springe 50%, Taksere 55%.
Sølvsod: Opdage fare 55%, Skjule sig 55%, Klatre 45%, Springe 30%, Taksere 30%.
Nellike: Snige sig 70%, Klatre 65%, Skjule sig 65%, Springe 70%, Finde

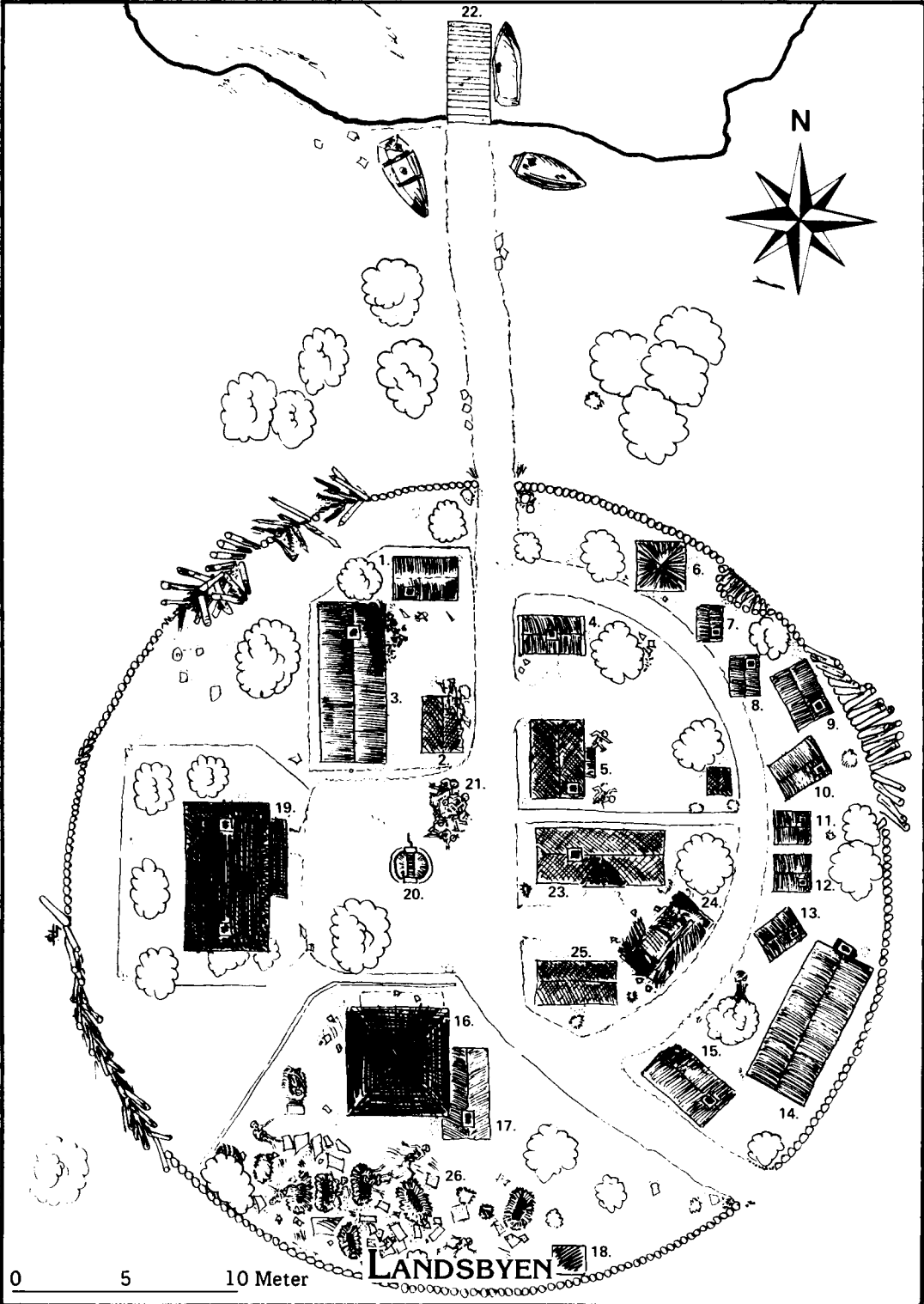
skjule ting 60%.
Panter: Opdage fare 40%, Skjule sig 50%, Klatre 50%, Springe 40%, Taksere 50%.
Kramnish (rise): Sporsans 40%, Lytte 60%, Skjule sig 35%, Opdage fare 30%.
Bandens samlede værter: 25 gm,

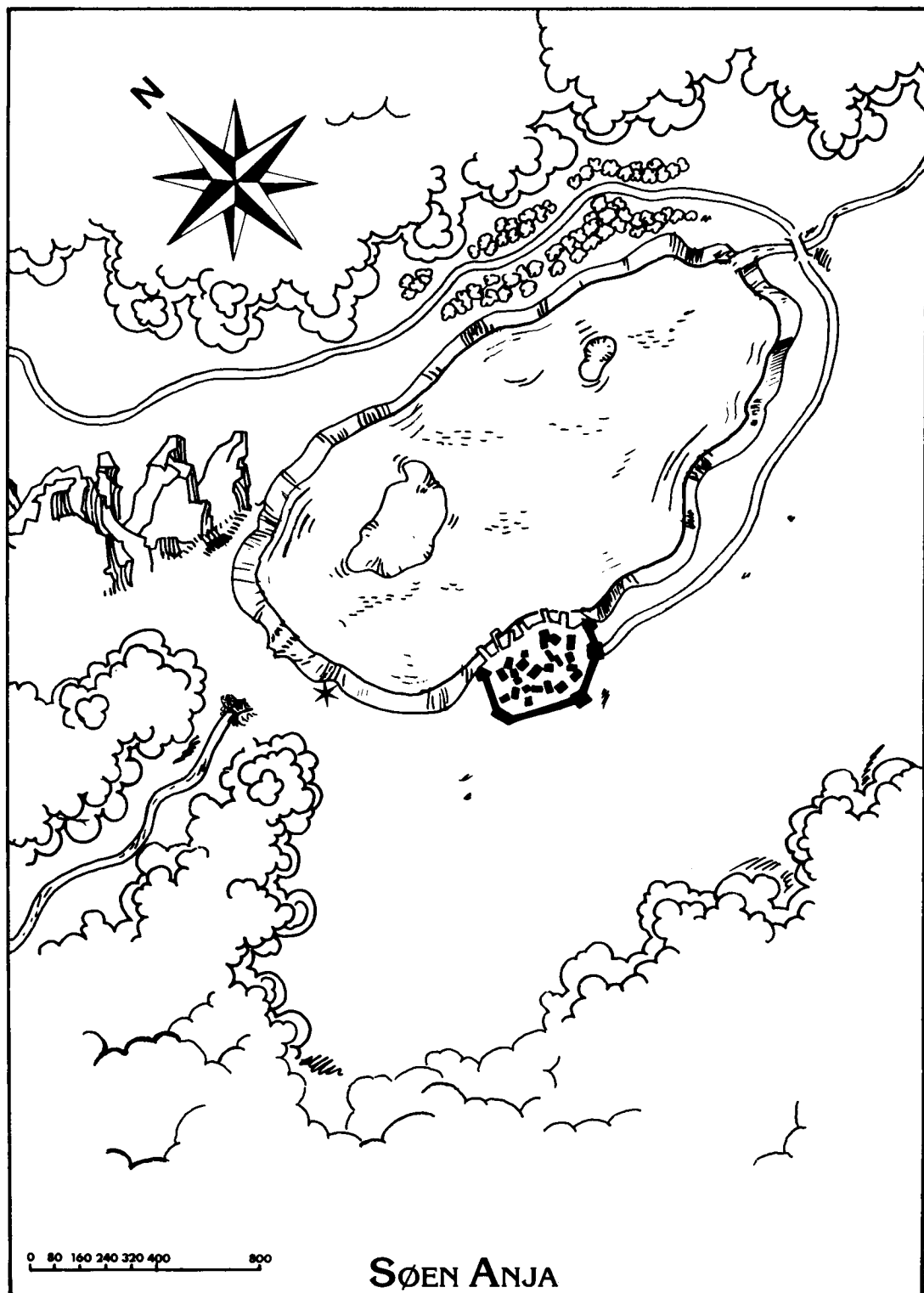
203 sm, 623 km, tre flasker helbredende eliksir (HEILBREDE E2). Alle de ting findes i et skrin i klosterruinen. Hvis røverbanden bliver tvunget til at flygte, vil de give forsøge at få skrinet med sig.



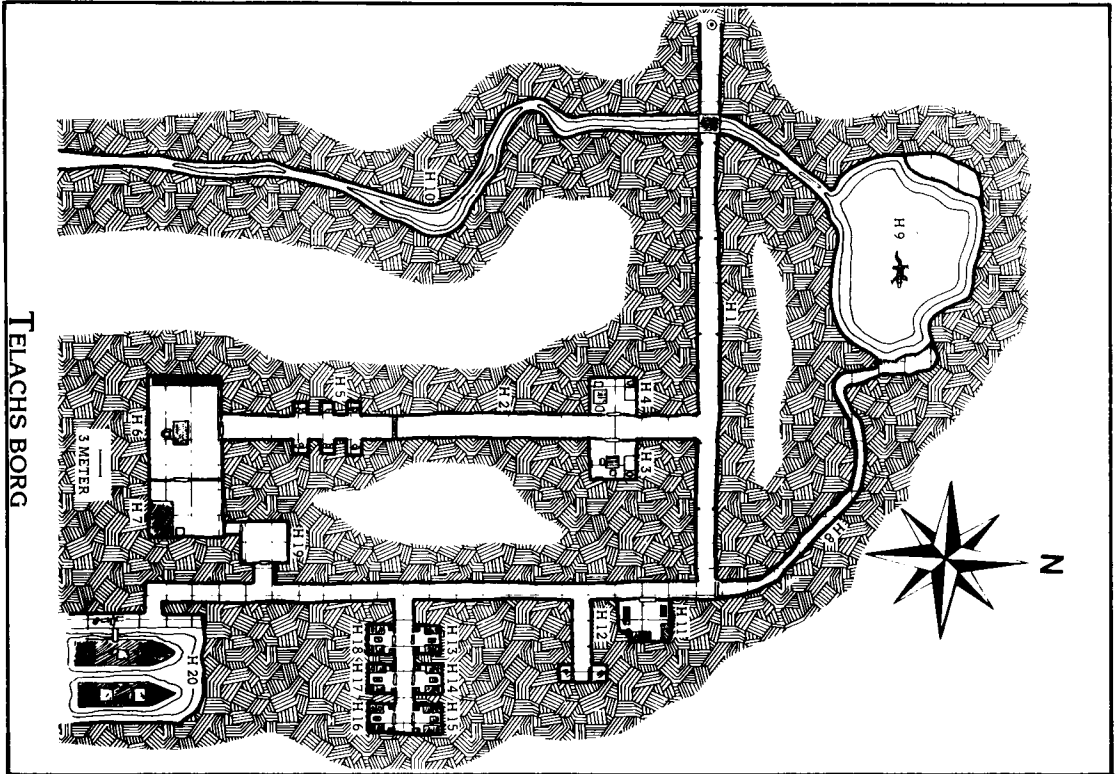
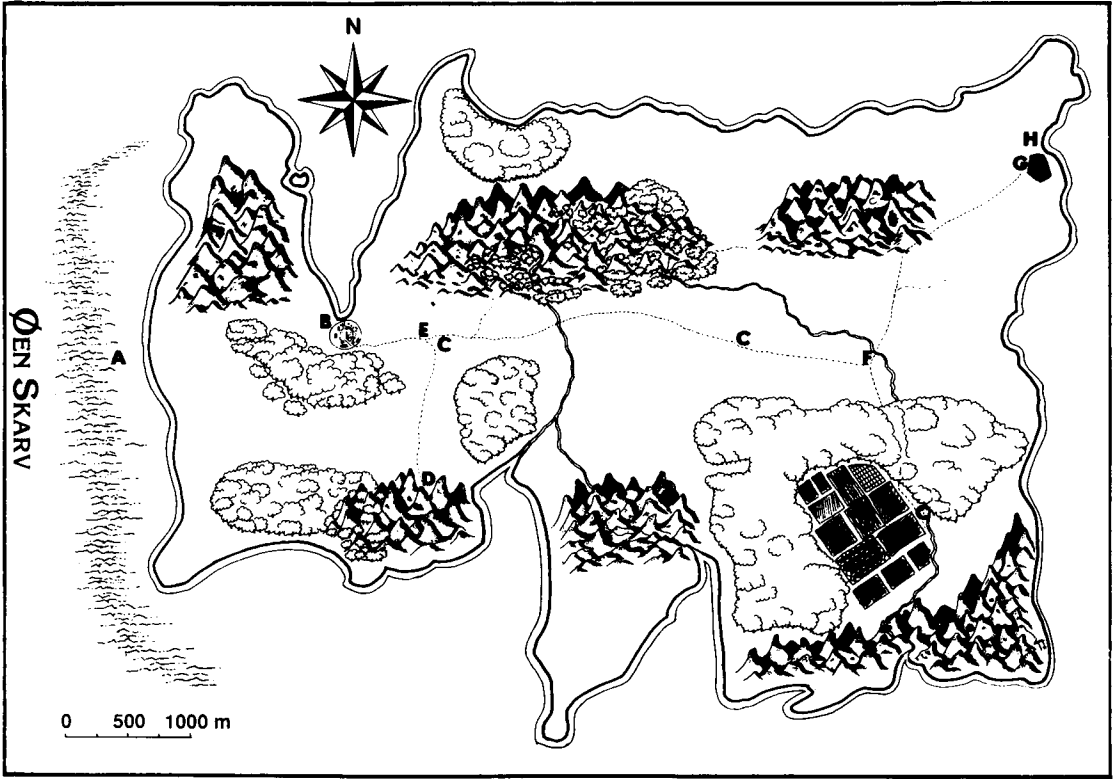
TEMPLET

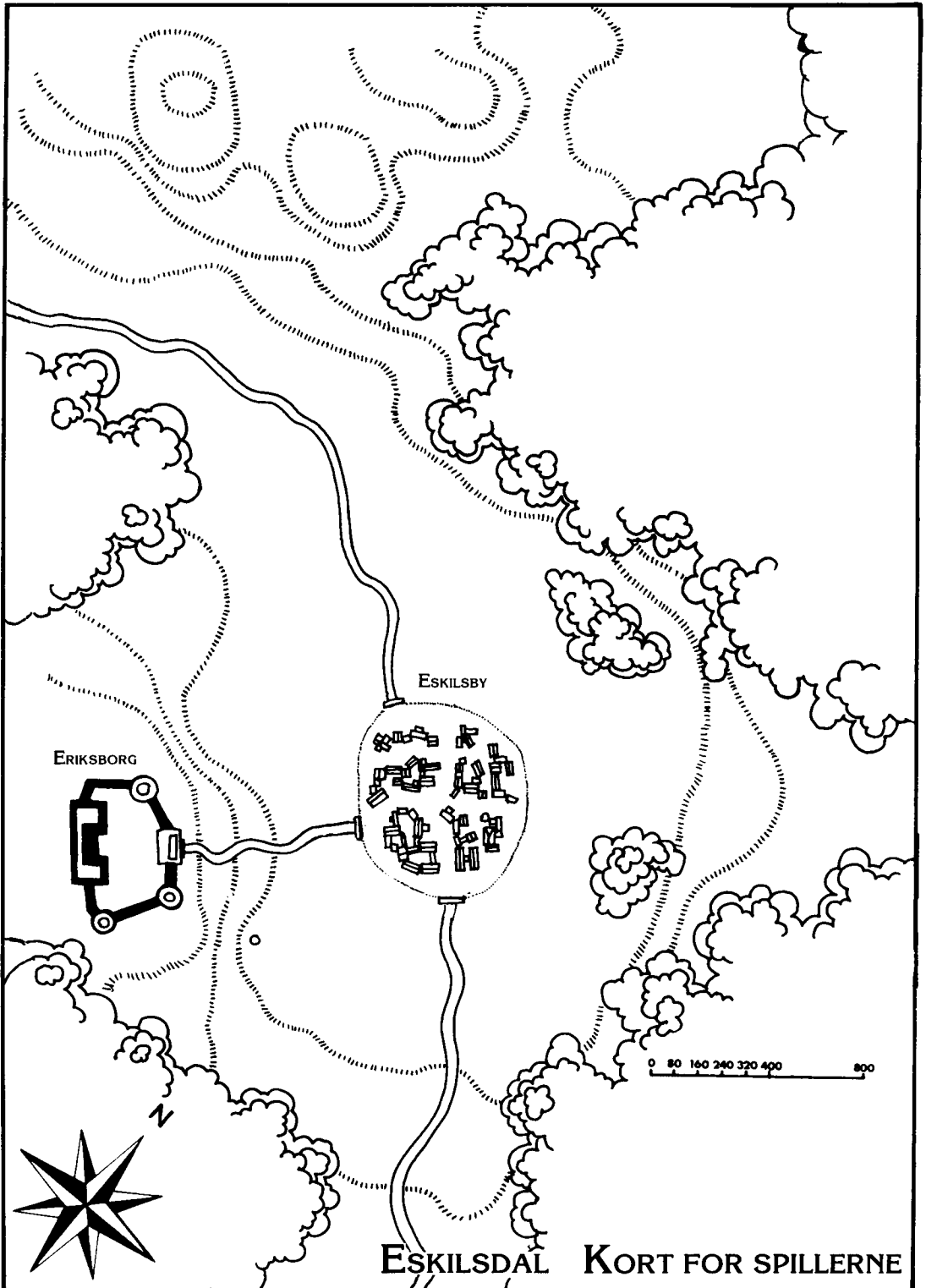
Sort duel



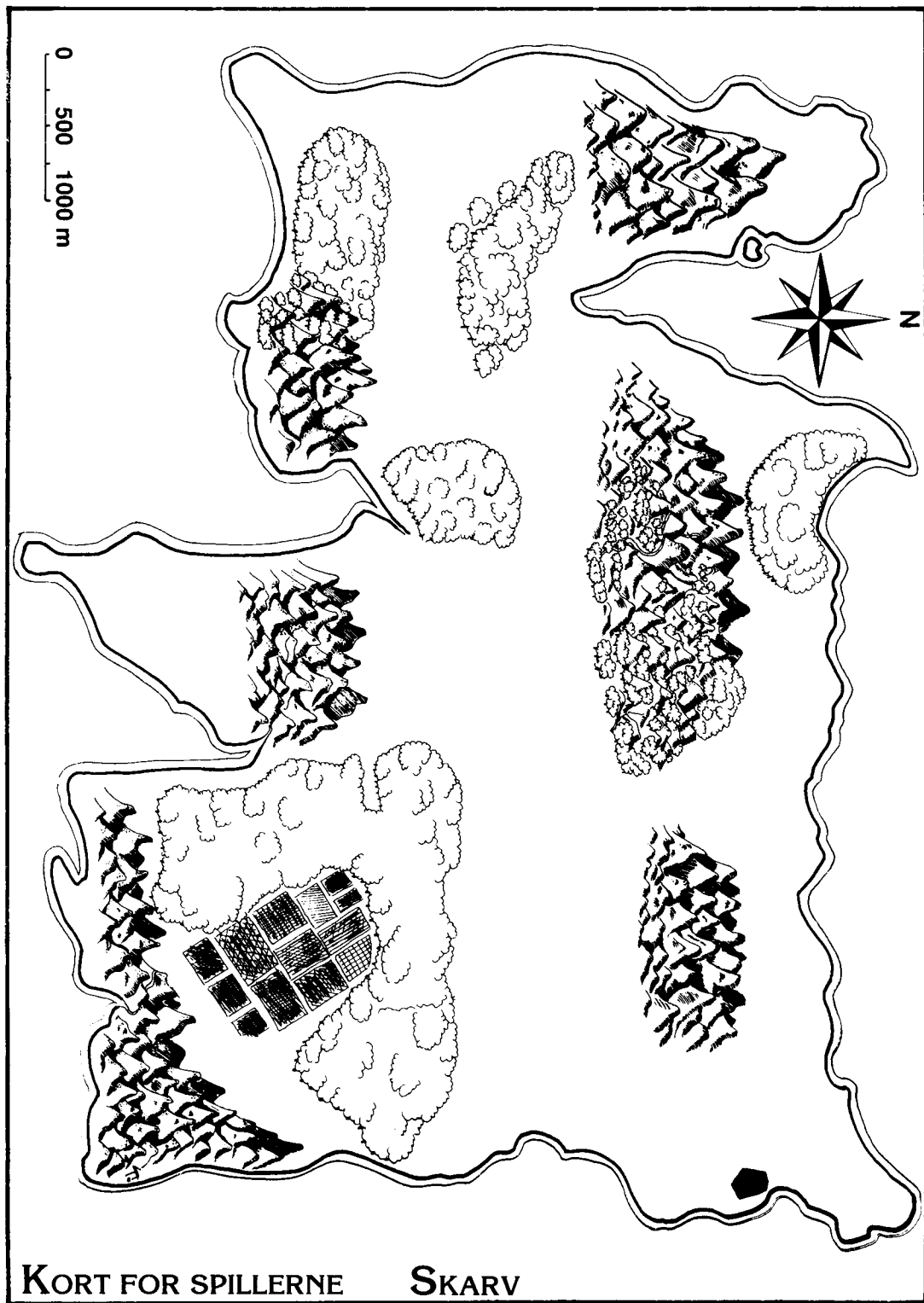


Sort duel





Sort duel



indtryk. Rummets proportioner virker direkte irriterende på den menneskelige hjerne. Alle, der træder ind i rummet, må slå FYSx5 eller lavere med 1T100 for ikke at føle sig utilpas. Rummets eneste inventar er et stort alter af sten.

SKJULTE TING: Stenaltret skjuler en hemmelig gang ned til de underjordiske grotter. For at finde indgangen kræves der et kast for Finde skjulte ting (-10% på chancen for at lykkes).

SKATTE: I rummet findes der intet af værdi bortset fra spejlene. Den, der prøver på at tage nogen af dem, må slå SMIX2 for ikke at beskadige dem. Et beskadiget spejl er 375 sm værd, men et helt og fint spejl er 1875 sm værd. De vejer 20 BEP pr. stk.

VÆSNER: Ingen.

SL: De fleste rollepersoner bliver svimle, hvis de kommer ind i dette rum, for hele stedet ser ud som om det drejer rundt eller er ved at vælte. Alteret er bare en kulisser og har aldrig været brugt til at tilbede nogen gud ved.

G4. Sovegemakket

OVERBLIK: Her fører trappen op. I rummet har der været et skrivebord, en stol og et smuk seng. Det har været en himmelseng med et kønt, sort silkesengetæppe overbroderet med røde sole. Her har også været en pænt natbord af valnøddetræ. Nu er alt inventar i rummet knust til pindebrænde.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: Ingen.

SL: Dæmonen har ladet sin vrede gå ud over inventaret.

G5. Spiserummet

OVERBLIK: Her findes et bord, en stol, et stort klædeskab og et fadebur. Også inventaret i dette rum er knust.

SKJULTE TING: I et af fadeburets hjørner findes en trappe, der fører op til næste etage.

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: Ingen.

SL: Se beskrivelsen under G4.

G6. Stjerneværelset

OVERBLIK: Dette er et planetarium, der viser stjernernes baner på himmelvælvet. Midt i rummet findes en globus. Fra den udsendes lysstråler der repræsenterer stjernernes lys. Et planetarium af denne art er en astrologs vigtigste hjælpemiddel, for med dette instrument er

det muligt at forudsige fremtiden. Maskinen er et teknisk og artistisk vidunder. Selv globusen, der er det eneste man kan se i værelset, er dekoreret med indlagt guld og sølv.

SKJULTE TING: I væggen på venstre side findes en skjult dør. Bag den findes en stige, der fører til 7. Der må et kast for Finde skjulte ting til, for at døren kan blive opdaget.

SKATTE: Globusen er et stykke ypperligt håndværk, der sikkert ville indbringe flere tusind gm på det fri marked. Desværre vejer den 75 BEP, og den er desuden skruet fast til sin fod.

VÆSNER: Ingen.

SL: Dæmonen har undladt at knuse planetariet. Den ved ikke, hvad det hele er for noget og vil derfor ikke risikere at udsætte sig for noget ubehageligt.

G7. Dæmonens tilholdssted

OVERBLIK: Stigen fra 6 fører op til dette rum. På gulvet er der tegnet en fem-takket stjerne. Ved hver spids står et vokslys. Ved fire af væggene står et bord og ved den femte kommer stigen op. Mellem hver af stjernens takker står et røgelseskar med hver sin duft: Rose, mynte, gran, nellike og enebær. Fra rummet fører en stige op til taget. På et af bordene ligger en sølvdolke.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: Røgelseskarrenes metalværdi er 20 sm pr. stk. Lysene er 1 sm værd stykket. De fire maghogni-borde er 42 sm værd pr. stk. og vejer 3 BEP pr. stk. Dolken er 300 sm værd.

VÆSNER: Telach begik en fejl, da han mandede dæmonen frem, og det lykkedes ikke for ham at tøjre den fast til pentagrammet — den fem-takkede stjerne. Hvis spillerne trænger ind i rummet, står dæmonen dog midt i pentagrammet, og de kan nemt blive narrede. Dæmonen vil slås til sidste blodsdråbe og giver ingen nåde. Men husk at dæmonen ikke kan forlade tårnet. Spillernes rollepersoner kan derfor f.eks. undgå dæmonens raseri ved at slippe op på tårnets tag (G8).

Dæmonen Whaisszg

STY	40	SMI	10		
STØ	40	INT	12	SB	2T6
FYS	23	PSY	31	KP	32

Våben	GC	Skade
1 Bid	70%	1T6
1 Hale med brod	60%	1T6 + gift, styrke 10

Værn: 8 p hud

Flytteformåen: L20

Færdigheder: Lytte 75%, Snige sig 90%, Finde skjulte ting 90%, Skjule sig 50%, Opdage fare 70%.

Dæmonisk dygtighed: Hurtighed

Beskrivelse: Dæmonen ligner en kænguru med kattepoter, rovdyr-tænder og flagermuse-ører. Dens hud består af hornplader.

SL: Dette rum er tårnets vigtigste. Hver af de fem vægge repræsenterer en af tårnets kræfter. Skal dette udtrykkes i spillesprog medfører det, at Telach kan trække 5 PSY-point fra hver væg, hvis han vil bruge den besværgelse, der er bundet til væggen. Besværgelserne er ILD, BILLEDLIGGØRE, MØRKE, ENERGISTRÅLE og VÆRN. For hvert point, der tages, gløder væggen. De genvinder dog senere deres fulde PSY-værdi med 1 point om dagen.

G8. Taget

OVERBLIK: En 1 meter høj mur omgiver taget. Her ligger et tæppe, der ikke ser ud til at have ligget her længe, for det er hverken snavset eller vådt. Tæppet har smukke farver og et pænt mønster.

SKJULTE TING: Hvis nogen giver sig til at studere tæppet i 20 minutter — og lykkes med et slag for Finde skjulte ting — vil han/hun sikkert opdage, at dette faktisk er et magisk tæppe. Men kun ved hjælp af magi er det muligt at finde ud af mere om tæppet.

SKATTE: Intet — ud over tæppet. For spillerne er det ca. 200 sm værd, men for en person, der kender til dets rigtige værdi, nærmer værdien sig 3000 sm.

VÆSNER: Ingen.

SL: Tæppet er et flyvende tæppe. Det har LØFT 7 og NEXUS. Det vejer 3 BEP.

H. Grottesystemet

H1. Gangen fra tårnet

OVERBLIK: For hver tiende meter er gangen oplyst af fakler på væggene. Efter ca. 45 meter fører en bred gang ind til højre. Efter ca. 65 meter bøjer selve hovedgangen af mod højre.

På det sted findes en port af træ i gangens venstre side. Porten er låst, og det er en af de to riser i rum 3, som har nøglen. Selve træporten kan modstå 60 point inden den knuses. Man kan naturligvis dirke låsen op, men ikke sparke

den ind. Bag porten skjuler en mørk, ujævn gang sig. Den fører til rum 9.

SKJULTE TING: 15 meter inde i gangen findes en faldlem, som kan opdages med Finde skjulte ting (–40% på chancen for at lykkes). Den eneste måde at slippe uskadt forbi faldlemmen på, er ved at gå tæt inde ved hovedgangens vægge. Dette ved alle beboerne i grottesystemet. Opdages lemmen ikke, falder den eller de ulykkelige 3 meter ned i en mørk gang, der er halvfyldt med vand. Denne underjordiske flod kommer fra H9. Den eller de, som går forrest — og som ikke slår sin SMix3 med 1T100 — falder uhjælpeligt i, hvorefter de føres væk med strømmen for til sidst at blive skyllet ud i havet.

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: Ingen.

SL: Beskriv udførligt det chock man får, hvis man falder gennem lemmen ned i vandet, og glem ikke at fortælle om, hvor mørket der er dernede.

H2. Telachs gang

OVERBLIK: En gang der støttes af træstolper med en port af bronze i den fjerneste ende. 10 meter inde i gangen findes to ganske store træporte på hver sin side af gangen.

SKJULTE TING: Bronceporten er rigt cicereret og sikkert meget værdifuld. Desværre er der intet håndtag eller noget som helst andet, der kan bruges til at åbne porten med. End ikke et nøglehul (til alle mestertyves sorg). Et vellykket kast efter Finde skjulte ting vil dog afsløre næsten ulæselige bogstaver skrevet i sproget Fornmål (eller et andet sprog, der passer bedre i din eventyrverden). Teksten lyder på vort sprog:

Du, som kender ordet,

du kan rydde hindringer af sporet.

Ellers bør du vende,

så intet ondt dig hænde.

Faunir.

Et mislykket kast for Fremmede sprog vil give denne ordlyd:

I, som kender ordet,

rydder ikke sporet.

I bør vende om i fred,

så I ikke kommer galt afsted.

Faunir.

Et fumle-kast vil give denne ordlyd:

Du, der kender ordet,

klarer ikke mordet.

I må dreje kroppen om på snur,

så løsningen ej heller dur.
Faughur.

SKATTE: Bronceporten er som sagt værdifuld, men alt for tung (75 BEP) til at eventyrerne kan tage den med sig.

VÆSNER: Ingen.

SL: Du bør kaste for Fremmede sprog. Ikke spillerne selv. "Faugnir" er naturligvis løsnet, der får porten til at glide ind i væggen, samtidig med at ordet aktiverer skeletterne i rum 5. Spillerne bør ikke få nogen hjælp med denne gåde, og hvis det mislykkes for dem, må de bare vende om og finde en anden vej. Ingen spark, slag eller banken har nogen form for effekt på denne solidt byggede bronzeport (250 KP).

H3. Risevagten

OVERBLIK: Dette er åbenbart to risers hjem, hvis man vurderer rummet efter møbleringen, og i hvert fald rejser to riser sig op, hvis rollepersonerne trænger ind i rummet. Ud over riserne findes en etageseng, et bord, to stole samt to billeder på væggene. Rummet er skummelt oplyst af to stearinlys (riser ser som bekendt godt selv i svagt lys).

SKJULTE TING: Ghashan har gemt sine penge bag en løs sten i væggen. Tahg har sine værdier (billederne) fuldt synlige på væggene.

SKATTE: Ghashan har 53 sm i blandede mønter, og Tahgs to malerier er hhv. 112 og 105 sm værd.

VÆSNER: De to riser er Ghashan og Tahg. Ghashan er livvagt for pengenes skyld. Tahg er kulturen selv blandt grottesystemets ukultiverede beboere. Han er kunstelsker og har en samling billeder, som han selv anser for værdifuld. Han er ikke specielt vild med at slås, men tog jobbet som troldmandens livvagt for at kunne være sammen med sin bedste ven, Ghashan.

Ghashan, riselivvagt

STY	35	SMI	15	KAR	4
STØ	18	INT	6	SB	1T10
FYS	16	PSY	9	KP	17

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stor træøkølle	90%	2T8	9
Middelsst. skjold	60%	—	12

Værn: 6 p metalbrynje

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Snige sig 65%, Springe 50%, Skjule sig 50%, Lytte 70%, Finde skjulte ting 60%.

Tahg, riselivvagt

STY	38	SMI	12	KAR	5
STØ	18	INT	11	SB	1T10
FYS	14	PSY	13	KP	16

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Stridsøkse	45%	1T10+2	11
Stort skjold	60%	—	16

Værn: 6 p metalbrynje

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Springe 50%, Snige sig 65%, Lytte 60%, Taksere kunst 60%, Finde skjulte ting 65%, Skjule sig 75%.

SL: Hvis du vil — og hvis du mener, at eventyrerne har haft det ret så svært ind til nu, og derfor har brug for en lille belønning — så kan du lade det ene af malerierne være ekstra værdifuldt. Den kan f.eks. være 1000 sm værd for en lærd person, som slår INTx4. Det betyder her, at han eller hun har hørt om nogen, der er interesseret i at købe netop det maleri til den pris. Riserne er de bedste venner, og de vil støtte hinanden i enhver kamp.

H4. Riserum

OVERBLIK: Et rum af samme størrelse som nr. 3, men uden malerier og riser.

VÆSNER: Ingen, da de er på vagt et eller andet sted på øen.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: Ingen.

SL: Dette rum ligger hen i mørke, hvis eventyrerne da ikke selv medbringer lys.

H5. De udødeliges gang

OVERBLIK: Længs hver side af denne marmorbeklædte gang findes tre nicher, som indeholder skeletter. Disse skeletter aktiveres i samme øjeblik bronzeporten åbnes. De angriber alle fremmede, der kommer ind.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: De seks skeletter, vi tidligere har fortalt om. De er alle klædt i sort rustning med en rød sol på brystet.

Skelet

Nr	STY	STØ	FYS	SMI	INT	PSY	KP
1	7	8	0	14	3	2	8
2	5	10	0	13	4	2	8
3	5	10	0	9	3	2	8
4	9	10	0	17	6	2	10
5	7	9	0	11	4	2	8
6	5	9	0	11	3	2	7

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Kortsværd	35%	1T6+1	15
Lille skjold	35%	—	8

Værn: 4 p metalbrynje

Flytteformåen: L6

SL: Intet specielt.

H6. Telachs kammer

OVERBLIK: Dette er møbleret med en stor bogreol, et stort brod, en lænestol samt Telach selv, der netop nu sidder og læser i en skriftrulle. Han hilser venligt på eventyrerne og spørger derefter til deres ærinde. Samtidig lægger han ubemærket VÆRN. Telach er klædt i en lang, sort dragt med en rød sol på brystet. Han bærer ingen synlige våben, men giver alligevel indtryk af at være uhyre farlig. I kamprunden efter at spillerne er kommet ind i hans rum, skaffer han sig sit sværd til sig ved TELEPORTATION og indleder så kampen med en passende besværgelse.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: I bogreolen ligger følgende magiske genstande. Hvis Telach kan se sit snit til det, vil han givet benytte sig af dem.

- "Visdommens store bog". Den elverne søger efter. Den er skrevet på elvernes sprog elvisk.
- De fire ringe som elverne gerne vil have. De er ikke magiske, men de er hellige for elverne.
- Et sølvdiadem med ANTIMAGI 2 og NEXUS.
- En nøgle med FORSEGLE 4. Telach låser den hemmelig gang fra H7 med den.
- En krystalkugle med LYS 5 som aktiveres, hvis brugeren tænker på venner i nød.
- En lille, 15 cm høj træfigur, der forestiller en hvid pegasus. Den er magisk og indeholder HELBREDE 3.
- En ring med FORØGE 3.
- Telachs tohåndssværd "Måneklinge". Det er smedet af den berømte troldmand Gamat, som døde for 300 år siden. Ved hjælp af TELEPORTATION kan Telach altid befale, at sværdet skal springe ham i hånden — uden at

det koster noget i PSY. Våbnet er af mithril og har en BV på 13.

VÆSNER: Telach kæmper ind til han har mistet halvdelen af sine KP. Først da mener han, at det er for farligt at fortsætte kampen. Han flygter nu til rum H7, kaster FORSEGLE på døren og fortsætter derpå gennem den hemmelige gang, idet han også kaster FORSEGLE på døren der, når han har passeret den.

Telach

STY	17	SMI	16	KAR	18
STØ	13	INT	18	SB	—
FYS	13	PSY	24	KP	13

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Tohåndssværd	95%	2T10	11

Værn: Nej

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Springe 80%, Ride 70%, Klatre 60%, Svømme 80%, Lytte 80%, Stjæle ting 80%, Finde skjulte ting 80%, Skjule sig 60%, Snige sig 75%, Historie 100%, Botanik 50%, Zoologi 60%, Afmontere fælde 40%, Åbne låse 55%.

Sprog: Menneskesprog 70%, Fornmål 60%, Elvisk 20%, Goblinsk 95%, Dværgisk 50%.

Besværgelser: FORSEGLE 90%, MØRKE 80% ¹⁾, ANTIMAGI 60%, BILLEDLIGGØRE 100% ¹⁾, ILD 95% ¹⁾, VÆRN 100% ¹⁾, ENERGISTRÅLE 100% ¹⁾.

¹⁾ Telach kan lægge fem point til denne besværgelse ved at trække dem fra en af tårnets vægge.

SL: Da Telach er kommet ind bag den hemmelige dør og har forsegleet døren bag sig, tager han kisten med pengene og løber gennem lagerrummet ned til havnen. Der befaler han orkerne af gøre en af bådene sejlklar, og 30 KR senere sejler han væk. Telach vil kun gøre sådan, hvis han er sikker på, at han ikke har nogen mulighed for at dræbe eventyrerne. Tror han, at han stadig har en chance, samler han alle de orker og riser, han kan, og går så til angreb.

Telach har INT 18. Spil ham, som om han er en meget smart og kløgtig person.

Det er op til SL, at fjerne eller tilføje magiske genstande i spillet.

H7. Telachs soveværelse

OVERBLIK: Dette er Telachs soveværelse. Ved den østre væg står en himmelseng. Ved siden af

den står et natbord. Derudover findes intet af interesse i rummet.

SKJULTE TING: Med Finde skjulte ting kan man opdage en hemmelig dør på den vestre væg. Bag den befinder den hemmelige gang sig, som Telach flygter igennem.

SKATTE: I den hemmelige gang findes troldmandens penge (hvis han da altså ikke er flygtet, for så har han taget dem med sig): 96 gm og 582 sm.

VÆSNER: Ingen.

SL: Troldmanden har lagt en **FORSEGLE 2** på døren ind til den hemmelige gang i håb om, at det vil forsinke de forfølgende eventyrere. Næppe har Telach nået havnen, før alarmen går, og de ellers så tavse gange giver ekko af de kampklædte orkers tunge tramp. Det bliver meget svært for eventyrerne at færdes i hele grotte-komplekset nu, for over alt findes vagt-poster.

H8. Den stinkende gang

OVERBLIK: Denne gang skjuler sig bag en trædør. Gangen, der fører til H9, er kulsort og her stinker af rådden fisk.

SKJULTE TING: Ingen.

SKATTE: Ingen.

VÆSNER: Ingen.

SL: Her kræves lys.

H9. Den underjordiske sø

OVERBLIK: Den uregelmæssige grotte er stort set fyldt med vand. I den fjerneste ende ser det dog ud, som om der er et stykke tør søbred. I grottens loft hænger drypsten. Der er uhyre fugtigt i hele grotten og vandet er kulsort. Det er umuligt at bedømme, hvor dyb søen er, eller om der findes noget nede i den.

SKJULTE TING: Se væsner.

SKATTE: Krokodillens skind kan være værdifuldt.

VÆSNER: I vandet lever en krokodille — et af Telachs husdyr. I dag er den endog meget sulten!

Krokodille

STY	25	SMI	8		
STØ	20	INT	4	SB	1T6
FYS	10	PSY	13	KP	15

Våben	GC	Skade
1 Bid	60%	1T8
1 Haleslag	60%	1T4

Værn: 4 p skind

Flytteformåen: L6/S10

Færdigheder: ingen.

SL: Søens tilløb kommer fra en underjordisk flod.

H10. Den underjordiske flod

OVERBLIK: En underjordisk gang der er halvfyldt af vand. Det er her alle lander, hvis de styrter gennem faldlemmen i gangen H1. Der er altid ganske stærk strøm i vandet her, og man kan ikke svømme imod den. De ulykkelige, som havner her, skylles ud i havet.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen

SL: Tænk på at tungt belæssede eventyrere har ekstra svært ved at svømme.

H11. Køkkenet

OVERBLIK: Her laves mad til alle grottesystemets beboere. Her findes en ovn, to borde, et stort fadebur og et åbent ildsted. Der hænger en tom gryde over ildstedet.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen

SL: Intet specielt

H12. Hemmelighed

OVERBLIK: To gammeldags das med enkelt-hul.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen

SL: Intet specielt.

H13. Ork soverum

OVERBLIK: Et lille soverum med to senge, to skabe samt et bord. Ellers findes intet af interesse i rummet.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Alle orker bærer sine værdier på sig. Der hersker en dårlig moral i dette selskab her.

VÆSNER: De to orker, som bor og sover her, er ude på inspektion.

SL: Intet specielt.

H14, H15, H16, H18. Ork soverum

OVERBLIK: Alle rum er identiske med H13.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: Ingen

VÆSNER: Ingen. Rummenes beboere er ude på arbejde.

SL: Intet specielt.

H17. Ork soverum

OVERBLIK: Rum som H13, men her ligger to sovende orker.

SKJULTE TING: Ingen

SKATTE: 20 sm, to bredsværd, 2 stk 3 point læderbrynjer.

VÆSNER: To sovende orker, Orch og Tork (de er brødre).

Orch, ork

STY	15	SMI	11	KAR	6
STØ	8	INT	12	SB	—
FYS	12	PSY	9	KP	10

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Slagsværd	50%	1T10+1	13

Værn: 3 p læderbrynje

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Lytte 30%, Springe 60%, Skjule sig 75%.

Tork, ork

STY	15	SMI	11	KAR	10
STØ	10	INT	10	SB	—
FYS	7	PSY	10	KP	9

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Slagsværd	50%	1T10+1	13

Værn: 1 p tøj

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Lytte 50%, Springe 35%, Skjule sig 80%.

SL: Orkerne sover uden våben og rustning. Slå deres Lytte for hver KR, de sover, mens rollepersonerne er inde i deres rum. Træk rollepersonernes dårligste "Snige sig" fra orkernes "Lytte", for at rollepersonernes snigen skal kunne lykkes. Hvis orkernes "Lytte" lykkes til trods for dette, vågner den ork, hvis "Lytte" lykkes.

H19. Lagerrum

OVERBLIK: Dette rum er næsten som et lager fyldt med tyvekoster, metaller (til våbenfremstilling), mad, reb og anden tænkelig udrust-

ning. Døren derind til er låst. Den kan modstå 50 kropspoint. Det meste af udrustningen ligger i fin orden på hylder langs væggene.

SKJULTE TING: Til dette rum fører troldmandens hemmelige flugtvej. Den skjulte dør kan ikke på nogen måde åbnes fra denne ende af gangen. Blandt alle dyngerne af udstyr kræves et slag i Finde skjulte ting for at kunne opsnuse ti amforaer med Ladannervin.

SKATTE: Vinen er 50 sm værd pr. amfora.

VÆSNER: Ingen

SL: Intet specielt.

H20. Havnen

OVERBLIK: Havnen ligger i en uregelmæssig, vandfyldt grotte, der er hugget ind i klippen. Langs med den østre klippevæg løber en kaj. Her står en del kasser, som skal om bord i det ene af de to fartøjer, der ligger i havnen.

SKJULTE TING: Pakkasserne indeholder våben og andre fornødenheder til troldmandens tropper på fastlandet.

SKATTE: Kassernes indhold (1T4x50 sm pr. kasse).

VÆSNER: Fire ork-arbejdere, som lossere og laster bådene.

Tirban, ork

STY	13	SMI	11	KAR	2
STØ	10	INT	11	SB	—
FYS	8	PSY	4	KP	9

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Dolk	55%	1T4+2	9

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Svømme 30%, Købslå 70%, Klatre 45%, Lytte 25%.

Janosch, ork

STY	17	SMI	11	KAR	2
STØ	10	INT	11	SB	—
FYS	8	PSY	7	KP	9

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Dolk	35%	1T4+2	9

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Svømme 30%, Købslå 70%, Klatre 45%, Lytte 25%.

Rural, ork

STY	16	SMI	15	KAR	4
STØ	16	INT	7	SB	—
FYS	15	PSY	10	KP	16

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Dolk	45%	1T4+2	9

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Snige sig 60%, Stjæle 80%, Lytte 30%.

Shondor, ork

STY	15	SMI	5	KAR	6
STØ	12	INT	7	SB	—
FYS	15	PSY	10	KP	14

Våben	GC	Skade	BV/Abs
Dolk	45%	1T4+2	9

Værn: 3 p læder

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Snige sig 60%, Stjæle 80%, Lytte 30%.

SL: Her kan eventyrerne evt. tage en af bådene, laste den med så mange skatte de nu

kan finde og derefter hente elvernes båd (hvis den fortsat er hel). Bag efter kan de sætte kursen mod fastlandet i triumf. Der kan dog også være sket det, at spillerne ikke er kommet forbi bronzeporten, men endnu har både skeletterne og Telach at kæmpe imod. Hvis Telach får at vide, at alle hans soldater er døde, vil han forsøge at flygte, enten ved hjælp af magi eller ved at kæmpe sig vej ved hjælp af sin skelet-gruppe.

EPILOG

Hvis spillerne besejrer både Telach og dæmomen og derefter vender tilbage til elverne for at fortælle om alt det, der er sket, så må en af elvernes hellige mænd prøve at finde ud af, hvordan man besejrer selve tårnets onde sjæl. Elverne må læse en slags velsignelse over tårnet, der da vil blive sprængt af alle de gode kræfter i jorden, som elverne står i kontakt med.

Hvis eventyrerne vælger at benytte tårnet som egen base — i stedet for at sørge for at det bliver ødelagt en gang for alle — så vil tårnets onde kræfter langsomt komme til at påvirke dem. Men det er en helt anden historie, som du, SL, selv må tage vare på.

SKØNHEDEN OG UDYRENE

INTRODUKTION

Tidslinie

287 før nu (f.n.)

Karl Sværd grundlægger Karlsordenen. Karlsordenen er viet til guden Eiron. Den skal bekæmpe ondskabens og mørkets magter og stræbe efter at lyset og retfærdigheden skal herske i verden.

210 f.n.

Karlsklostret ved søen Anja oprettes af en gruppe djærve munke, som vil føre Eirons lys til barbarerne uden for civilisationens grænser. Til deres hjælp har de dværge og nogle dygtige troldmænd, der bl.a. kan arbejde med elementårnder.

77 f.n.

Edvard Eskilssøn udnævnes til prior over Karlsklostret ved søen Anja. Han er bror til den lokale feudalherrer Eskil Eskilssøn af slægten Pansernæve.

60 f.n.

En goblinhær invaderer området og hærger i landsbyerne. Baron Eskils styrker udkæmper en række omfattende slag for at forsvare egen. En orkstamme knuses af Eskils styrker, og hele deres krigsbytte falder i Eskils hænder. Han og hans tropper søger tilflugt i Karlsklostret ved Anjas Øje. Der opbevarer man krigsbyttet i sikkerhed. Tror man.

Baron Eskil og hans hær forsøger at kæmpe sig vej ud af baroniet for at slutte sig til kongens hær. Men dette mislykkes. Hæren overrumpler af en overlegen goblinstyrke og nedkæmpes til sidste mand.



Karlsklostret indtages nogle uger senere af gobliner og nedbrændes. Nogle enkelte brødre fra klostret overlever og flygter.

53 f.n.

Den kongelige hær driver goblinerne væk fra området og fred hersker igen. Baron Eskils søn Erik påbegynder som ny leder en genopbygning af baroniet. Men Karlsklostret ved søen Anja genopbygges ikke. Karlsordnen mangler penge til et sådant projekt.

Karlsklostret ved søen Anja

Omgivet af bjerge ligger den rene og klare sø Anja. I søen findes en ø med navnet Anjas Øje. Ved søens sydvestlige bred lå en gang Karlsklostret. Det var bygget af træ og lå bag tætte palisader. I dag findes kun ruiner på stedet. En gruppe røvere har gjort klosterruinen til deres hovedkvarter.

Klostrets sidste tid var meget voldelig og krigersk. Baron Eskil Eskilssøn og hans tropper var på tilbagetog fra goblinerne, der kom hængende nordfra. Lidt nord for Anja overraskede baronen en goblintrop, som bar på et stort krigsbytte. Goblinerne blev nedkæmpet til sidste mand. Baronen og hans mænd tog derefter tilflugt i klostret. Eskil overgav hele krigsbyttet til prioren, hans bror Edvard, som depo-

nerede dem i det underjordiske tempel på Anjas Øje.

Et par dage efter forlod baronen og hans styrker atter klostret i et skæbnesvangert forsøg på at nå kongens hær. Hvad der virkelig overgik dem, er der ingen, der ved. Formodentlig blev de nedkæmpet til sidste mand. Otte dage senere stormedes klostret af en styrke orker.

Prior Edvard Eskilssøn blev taget til fange. Han lod som om, han var villig til at vise orkerne, hvor skattene var gemt. Men da han og orkernes ledere var kommet vel ned i templet, sagde han Ordet, og alterilden slukkedes. Da åbnedes de hemmelige kanaler i brønden, og templet fyldtes i et nu med vand.

Et fåtal klosterbrødre overlevede stormen på klostret og færre klarede at flygte til sikkerhed. De vendte siden tilbage sammen med kongens hær, og deltog i genopbygningen af baroniet under Erik Eskilssøns ledelse. En af dem, broder Franz, lever endnu i dag som en firsårig olding i Eskilsby, hvor baron Eskil Erikssøn nu hersker fra sin borg Eriksborg.

EVENTYRETS INDLEDNING

Eventyret begynder med at spillerne på en eller anden måde falder over Dokumentet, som er revet ud af klosterkrøniken. Ved hjælp af dette

stykke papir skal de så lokalisere klostret. Selve Dokumentet kan de f.eks. finde sammen med en skat i løbet af et andet eventyr. En karavane kan være blevet overfaldet af røvere, og blandt resterne finder spillerne Dokumentet.

Ved hjælp af færdighederne Heraldik og Historie kan de fastslå, hvor slægten Pansernæve herskede, og omtrent hvornår den krig, der tales op, fandt sted. Hvordan disse ting passer ind i den verden, hvor spillerne befinder sig, må hver enkelt SL selv afgøre. Flyt gerne rundt på årstal og detaljer for at få eventyrene til at fungere bedst muligt.

Efter en lang og slidsom vandring gennem de uvejsomme ødemarker i civilisationens udkant kommer rollepersonerne endelig frem til det lille samfund Eskilsby med små 250 indbyggere. Landsbyen ligger ved foden af et stejlt bjerg på hvis top Eriksborg — slægten Pansernæves borg — er bygget. Deroppe søger beboerne i Eskilsby ly i urolige tider. I Eriksborg residerer baron Eskil Erikssøn og hans hirdmænd, et ca. 50 mand stort kavalleri.

I Eskilsby og Eriksborg kender folk godt til historien om baron Eskil Eskilssøn og hans krigstogter, men nu er det bare historie, og de beretninger rollepersonerne får at høre er overlæssede med detaljer om baronens heltegegninger.

Der er få muligheder for, at spillerne kan købe nogen udrustning i Eskilsby. Her er ingen landhandel, og hele økonomien på egnen bygger på selvhusholdning. I Eskilsby findes dog nogle håndværkere, der forarbejder ting, som bønderne i baroniet ikke kan magte selv, f.eks. plovjern og vogne. Våben og rustninger kan ikke købes, bortset fra buer og pile, jagtknive (d.v.s. kortsværd) og dolke. Ting, som bønderne ikke behøver i det daglige arbejde, kan ikke opdrives for penge.

Dyr til at ride på er virkeligt dyre. En let hest koster 500 sm, en pony 300 sm og et æsel 250 sm. Andre ridedyr findes ikke til salg.

Broder Franz

Der findes kun en eneste person, der helt nøjagtigt ved, hvor klostret lå, og som kender hemmeligheden med Anjas Øje: Den firsårige munk broder Franz.

Denne munk lever et stilfærdigt liv i et lille hus i udkanten af Eskilsby. Landsbyboerne tager sig af ham, for da han var yngre, var han dem til stor hjælp p.g.a. sine mange kundskaber.

Nu passer han mest sin have om dagen — og om aftenen fortæller han historier i byens kro. Han er også en slags reservefar for alle landsbyens småbørn.

Hvis spillernes rollepersoner er i stand til at overbevise broder Franz om, at de kun har gode hensigter med deres færd, så er han parat til at hjælpe dem. Han føler sig lokket af tanken om endnu en gang at skulle gense sin ungdoms hjem, inden han dør. I betragtning af hans alder er han i forbavsende god fysisk form, men psykisk er han blevet svagere, og han kan let blive lidt forvirret. Franz kan ikke deltage i nogen form for kamp, og han går ret langsomt. Han må ride (på hest eller æsel) for at komme frem gennem ødemarken til klostret.

Broder Franz ved en hel del om templet. F.eks. ved han, at hvis ilden på altret atter tændes, så vil vandet forsvinde. Derimod ved han meget lidt om templets udseende, fordi han ikke fik lov til at se meget mere end selve tempelsalen og alterrummet, dengang han var novice. Desuden er hans hukommelse svigtende efter de mange årtier, der er gået siden klostret blev ødelagt. Han ved dog, at baron Eskils skatte blev gemt i templet, men ikke hvor. De andre skatte — og Kværkeranken — ved han intet om.

Broder Franz

STY	5	SMI	6	KAR	8
STØ	10	INT	7	SB	—
FYS	6	PSY	18	KP	8

Våben: Nej

Værn: Nej

Flytteformåen: L8

Færdigheder: Botanik 55%, Læse/Skrive 85%, Ride 35%, Opdage fare 40%, Zoologi 55%.

Søen Anja

Anja ligger en uges march inde i den uvejsomme ødemark. Et område der dog nu er relativt velordnet. Baronens og hans mænd har forsøgt at dræbe eller forjage alle de dyr, der kunne udgøre en åbenlys fare for mennesker. Der er således kun ringe chance for, at rollepersonerne møder farlige væsner under turen til søen. Men

hvad ingen af de rejsende ved er, at klosterruinen er blevet til en røverrede.

Søen ligger smukt i en dal omgivet af tæt nåleskov. Den har intet synligt udløb, men dens skjulte udløb kommer for en dag som et kildevæld.

Rundt om søen løber et bælte af krat. Det er vokset op, efter at søens vandspejl er sænket i forbindelse med klostrets fald (se klosterkrøniken). Selv det flodleje, der tidligere var søens udløb, er nu bevokset med krat.

Klosterruninen består af et antal ødelagte bygninger omgivet af en forfalden palisade af træ. Palisaden når dog ikke længere helt ned til vandkanten.

Røverbanden

Denne bande af røvere er almindelige stimænd. De lever af at røve fra evt. rejsende og stjæle mad og dyr fra egnens bondegårde. Men de fisker og går også på jagt for at drøje kosten. Ingen af bandens medlemmer er specielt brutale, men alle er parate til at yde så megen vold, som der nu skal til for selv at overleve. De dræber nødtigt folk, da mord forøger risikoen for, at baron Eskil Eriksson skal finde det ulejligheden værd at opspore deres tilholdssted. Endnu har de ikke slået nogen fra baroniet ihjel, og det er givet forklaringen på, at de fortsat kan slippe godt fra deres bestilling. Dermed ikke sagt at røverne også ville kunne overleve, hvis de faldt i bøndernes hænder, for områdets agerbrugere er ret trætte af at få deres ejendele stjålet. Chancen for at banditterne ville blive hængt uden de store juridiske formaliteter er — mildt sagt — overhængende stor.

Røvernes leder, Rikard Høgevinge, var for nogle år siden lejesoldat. Dengang dræbte han sin overordnede, der befalede at en erobret landsby skulle jævnes med jorden. Den overordnede vidste ikke, at det netop var den landsby, hvor Rikard engang var blevet født. Rikard blev fængslet, men nåede at flygte inden han skulle henrettes. Siden har han levet som fredløs. Over for sine folk er Rikard en god og vellidt leder, og på mangan et tyvetogt har han bevist sin duellighed som anfører.

Sølvfod, Nellike og Panter er småforbrydere, der lidt efter lidt har sluttet sig til Rikard. De er ret jævne og uden større initiativ. Nellike er dog en kyndig kvinde i skoven. Hun ser det som et personligt nederlag, hvis hun skal bruge mere end en pil for at nedlægge en råbuk.

Krannish er en rise, der blev træt af at leve alene. Selv et sortfolksvæsen har behov for at have nogen at tale med. I hele området findes der ellers ikke sortfolk, efter at krigen sluttede for næsten tres år siden. Men Krannish sluttede sig til røverbanden, da de var de eneste væsner, der overhovedet ville kendes ved ham. Stimændene har brugt nok så lang tid på at opdrage ham og give ham en lidt mere civiliseret opførsel, og man må sige, at det stort set er lykkedes. Af en rise at være er Krannish i hvert fald usædvanlig velopdragen.

For ca. to år siden slog røverne sig ned i klosterruinen for at have den som permanent lejr. Alle er unge, 18-25 år, og for dem alle gælder det, at historierne om krigen og klostret kun er sagn fra en fjern fortid. De har besøgt øen og set tempelruinen, men ikke gjort sig den ulejlighed at undersøge dets vandfyldte indre.

Der er stor chance for, at rollepersonerne bliver opdaget på vejen mod klosterruinen. Røverne vil givet tro, at rollepersonerne er udsendt af baron Eskil Erikssøns for at gøre en ende på dem. De vil derfor først forsøge at skræmme rollepersonerne væk, f.eks. ved hjælp af Krannish, men lykkes det ikke, må røverne gribe til mere håndfaste metoder.

Hvis spillerne på nogen måde kan få held til at overbevise røverne om, at de ikke er i baronens sold, så kan det meget vel tænkes, at røverne er villige til at samarbejde med rollepersonerne — mod at få en andel i byttet naturligvis. Og det er faktisk et arrangement, som spillerne vil tjene på: De slipper jo for at skulle slås med røverne, der kender terrænet ud og ind. Desuden er Rikard temmelig pålidelig, når han først har givet sit ord, og dermed vil også røverbanden respektere en indgået aftale.

Røverne vil ikke kæmpe til sidste blodsdråbe for at forsvare deres lejr. Indser de, at de ikke kan holde stand mod rollepersonerne, vil de trække sig ind i skoven og indlede en guerillakrig. Egnen kender de bedre end nogen, og de vil gøre alt for at overraske modstanderne. De vil desuden stjæle de skatte, som rollepersonerne henter ud af templet — hvis altså ikke det lykkes for rollepersonerne at indgå en forhåndsaftale med røverne om fordeling af rigdommene.

TEMPLET PÅ ANJAS ØJE

Grundplanen

OVERBLIK: En rund bygning (7 meter i diameter) med en 2 meter bred fløjddør mod vest. Direkte inde bag den store todelte dør begynder en vindeltrappe, der fører nedad. Se i øvrigt rum 1.

SKJULTE TING: Intet

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Intet at bemærke.

1. Nedgang

OVERBLIK: Dette er et cirkelrundt trapperum. Langs væggene løber en 150 cm bred vindeltrappe. I midten af trappeløbet er der hult. Trappen falder ca. 10 meter pr. vinding.

Rummet er delvist fyldt med vand. Vandoverfladen er i samme niveau som søens, d.v.s. ca. 5 meter under indgangen.

SKJULTE TING: Man kan se på vandoverfladen, at vandet er i bevægelse. Vandet strømmer ind gennem en åbning ca. 5 meter under brøndens overkant, og løber igen ud ca. 7 meter under overkanten (se skitse). Dette er søens nuværende udløb. Vandet løber derfra gennem en underjordisk tunnel for at munde ud ved kildevædet (se kort).

Dykning uden livline kan ikke anbefales. Dykning med livline kan lade sig gøre, men selv om man skulle nå bunden uden at blive suget med ud, så er det svært at svømme dernede, da en del vand hvirvles op gennem brønden og strømmer rundt i templet.

Når vandet er væk, ser man en brønd midt på tempelgulvet med en vippeanordning, der gør det muligt at hente vand op. Trekvart omdrejning inden man når gulvet, stikker der en løftestang ud fra et 2 meter bredt og 4 meter dybt siderum. Fra løftestangen fører en anden stang med en spand i enden ned i brønden.

Bag løftestangen og brøndvippens modvægt findes en hemmelig dør, som fører til en smal korridor. Denne munder ud i rum 9.

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Pas på ikke at bruge ordene brønd eller vippebrønd før spillerne selv har forstået, at templet er fyldt med vand. Det er svært eller helt umuligt at udforske templet før vandet er

ledt væk, så hvis spillerne ikke kan finde ud af, hvordan de skal løse problemet med søens udløb, så bør de søge hjælp hos broder Franz (hvis de har ham med sig). Men lad spillerne finde ud af så meget som muligt selv. Det er ikke sjovt, hvis det pludselig er en SLP, der fører gruppen frem. Husk i øvrigt på at broder Franz er lidt forvirret. Der findes mindst tre måder at tømme templet på. Den første er ved hjælp af SANSNING at finde den tunnel, hvor vandet strømmer ind i templet, og derpå stoppe den ene af indløbets to ender med STENMUR. Der vil gå ca. 15 minutter før vandet er strømmet ud af templet, når først indløbet er stoppet til.

En anden måde er at sænke søens vandspejl yderligere ved at grave et nyt udløb til søen. En dværg, som søger efter det bedst mulige sted, vil finde stedet, der er markeret med en stjerne på kortet, efter et døgn. Med god udrustning skal der derefter graves i 84 timer, for at få skabt et nyt flodleje. Søens vandstand vil da være sænket med ca. 5 meter, hvilket igen vil medføre, at vandspejlet i templet vil ligge omkring brøndens øverste kant. Senere vil dette nye udløb komme til at ligge over vandoverfladen. Strandende langs søen bliver også bredere (10-30 meter). Hele processen tager ca. 12 timer.

Når ilden igen er tændt kan den kun slukkes, hvis nogen siger Ordet. Ilden kan altså brænde under vand. Dette er muligt, da ilden næres af Eirons kraft. Ingen nulevende kender det Ord, der styrer tempelilden. Den sidste var prioren Edvard Eskilsson.

Men vakse spillere kan sikkert finde på flere måder at løse også det problem på. Når engang den hellige ild atter tændes (se rum 3), holder vandet op med at strømme ind i templet. Hvis man ikke har genåbnet søens oprindelige udløb, vil vandstanden i hele søen stige. I løbet af et døgn vil den stige med 2 meter, hvilket bl.a. vil medføre, at søens bredder rykkes 8-15 meter længere ind i land. Til sidst vil vandstanden i søen nå så højt op, at vandet igen vil strømme gennem det gamle tørlagte udløb (se kort). I alle kommende beskrivelser forudsættes det, at vandet er ledt ud af templet.

2. Forsal

OVERBLIK: På den korte væg mod syd åbner der sig en 150 cm bred gang. Midt på vestvæggen findes en åbning af samme bredde.

På gulvet ligger tre skeletter (efter orker) iført rester af læderrustninger. Tre gennem-

rustede tohåndssværd ligger ved siden af.

SKJULTE TING: Mellem skeletterne kan man finde mønter (se skatte).

VÆSNER: Ingen levende.

SKATTE: Ialt kan man finde 8 gm, 11 sm og 13 km.

SL: Skeletterne er helt almindelige og uden hekseri, men hvis der fortsat flyder vand gennem salen, når rollepersonerne får øje på dem, kan det se ud, som om de bevæger sig. Spillerne finder to mønter pr. minut og person, der søger.

3. Tempelsalen

OVERBLIK: På den østre langvæg findes en 150 cm bred åbning. Midt på vestre væg findes en 250 cm bredt og 200 cm dyb apsis.

Foran apsissen står et alter af metal. I rummet ligger fire skeletter. Tre af dem er endnu klædt i rustningsrester.

SKJULTE TING: De pansrede skeletter er ork- skeletter. Én har haft en fuld rustning på. Det var engang anføreren. De øvrige har været iført rustninger af læder og nitter. Anføreren er dræbt af et knivstik i siden. Hans sværdskede er tom. De to andre orker er dræbt af sværdhug. Begge har endnu gennemrustne langsværd hængende ved siden. Ved siden af skelettet uden rustning — engang selve prior Edvard Eskilssøn — ligger den tidligere orkerleders rustne slagsværd.

Alteret er udført i bronze og viet til Eirons ære. Dets overflade er så blank og klar, som var det netop kommet fra støberiet. Det er end ikke dækket af det slam, som ellers ligger over alt i de dele af templet, der har været fyldt med vand.

Alterets sider er fyldt med relieffer, som på forsiden viser scener fra sagnene om Eiron, og på de to korte sider viser billeder fra Karls liv.

Rundt om i salen ligger rester af gobeliner i slammets på gulvet.

VÆSNER: Da Edvard Eskilssøn døde, var han i en sådan tilstand af vrede og fortvivelse, at hans sjæl ikke kunne forlade denne verden og finde ro. For at beskytte templet mod fjender slukkede han med vilje dets hellige ild. Dette var en forfærdelig og skræmmende handling for en af Eirons tro tilbedere, og Edvard oplevede utroligt stærkt, at han måtte gøre denne gerning god igen.

Når et intelligent væsen (dog ikke af sortfolket) træder ind i denne sal materialiserer Edwards hvide spøgelse sig ved alteret. Han peger mod alteret og stønner hult (han er ikke så god til at kommunikere med ord længere). Hvis den

indtrængende person prøver at forlade salen igen uden at have tændt tempelilden, vil Edvard på alle mulige måder forsøge at skræmme vedkommende tilbage til tempelsalen. Edwards spøgelse kan bevæge sig frit overalt i templet, men kan ikke forlade det.

Hvis broder Franz udsættes for et skrækan- greb, er der 50% chance for, at han dør af et hjerslag.

Men bliver ilden tændt, vil Edwards spøgelse velsigne alle i tempelsalen. Velsignelsen medfører, at hver enkelt persons våbenfærdighed permanent forøges med 5%. Hver spiller må selv bestemme, hvilken våbenfærdighed, der skal øges. Bag efter forlader Edvard Eskilssøns sjæl denne verden. Endelig har han fået fred.

Edvard Eskilssøns spøgelse

STØ 12 INT 17

SMI 30 PSY 32

Våben: Skrækan- greb

Flytteformåen: L10

Færdigheder: Ingen

SKATTE: Ved skelettet med fuld rustning: 9 gm, 13 sm, 8 km. På venstre side — stukket ind mellem to metalplader midt på livet — findes en dolk (til at sætte i et støvleskaft). Dolken er af mithril og skæftet af bronze. Dolken er magisk (FORHEKSE VÅBEN E3, NEXUS. Aktiveres når dolken trækkes ud af sin skede).

Hos det ikke-pansrede skelet: I højre støvleskaft findes en skede af mithril som passer til dolken. Dolken — med skede — er ca. 800 sm værd (et udsøgt arbejde), men den er mærket med symboler, som en person, der kan klare et kast for Heraldik, kan tolke for at identificere dolkens tidligere ejer: Prior Edvard Eskilssøn. Hvis nogen på egnen får dolken at se, bliver baron Eskil Erikssøn informeret. Han vil meget gerne have sin forfaders ædle våben tilbage, og rollepersonerne risikerer at bliver pågrebet for tyveri, hvis de ikke godvilligt afleverer våbnet på baronens opfordring.

SL: Alteret er fortsat helligt og en enkel ceremoni, som kan udføres af en Karlsbroder — og som varer syv minutter — er nok til at tænde ilden igen. Findes der ingen indviet Karlsbroder til stede, kan Edwards spøgelse samarbejde med enhver, der forsøger at tænde ilden.

Når dette er sket, lukkes tilløbet fra søen til brønden. Vandet løber ud gennem afløbet i brønden, og i løbet af ca. 15 minutter tømmes templet for vand.

Edvard Eskilssøns levninger må behandles

med stor respekt, thi han var både en agtet prior i klostret og bror til den nuværende barons farfar.

4. Spisesal

OVERBLIK: Salen er fyldt af borde og bænke af egetræ, som nu ligger hulter til bulter.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Dette er den spisesal, hvor de rituelle måltider blev indtaget. Alle møblerne er nu tunge af vand. Man kan dog bane sig en vej gennem rummet på 10 minutter.

5. Skrudkammer

OVERBLIK: Gulvet i rummet er overfyldt med alskens skrammel, bænke, borde, syv skabe og midt i den allestedsnærværende slam blinker hist og her en guldtråd.

SKJULTE TING: Der findes en løndør på den sydlige væg. Når vandet i rummene bagved strømmer ud, vaskes en del slam væk, så dørens konturer bliver noget synligere (+25% for Finde skjulte ting).

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Guldtråde fra broderede ceremonikapper for tilsammen 150 sm.

SL: Hvis rollepersonerne med det samme giver sig til at løbe rundt og rode i pløret, udviskes sporene omkring løndøren, og den bliver igen normal-svær af finde. For at eventyret skal kunne fungere godt for spillerne, er det dog nødvendigt at de til sidst finder en vej ind til de skjulte dele af templet — enten gennem den hemmelige dør her eller gennem den i rum 1.

6. Sal

OVERBLIK: På sydvæggen findes en dør af kraftige egeplanker. På nordvæggen findes en anden dør.

SKJULTE TING: Noget småt bevæger sig i slammet.

VÆSNER: En almindelig, velmagende flodkrebs, som man kan koge med dild og spise.

SKATTE: Ingen.

SL: Døren på nordvæggen er den synlige bagside af en hemmelig dør.

Egedøren på sydvæggen er opsvulmet af vandet og binder. Døren har STY 40 efter Modstandstabellen, hvis man vil forsøge at presse den op. Tre rollepersoner kan lægge alle kræfter (STY) sammen mod den.

Egedøren er beregnet til at være solid og robust. Den har 200 KP. Kun økser vil kunne forvolde skade på døren.

7. Sal

OVERBLIK: Fra østre væg fører en trappe ned.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Trappen er 5 meter lang og går 2 meter ned. Fra enden af trappen fører en kort korridor til rum 8.

8. Sal

OVERBLIK: Gulvet er dækket af en meter vand. Fra den korte, østre væg fører en buegang svagt nedad. Den bliver helt fyldt med vand efter ca. 10 meter. Gangen er til dels sammenstyrtet, og loftet ser ud til at kunne ramle ned når som helst.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Vandet er grumset og sigtbarheden er ca. 10 cm. Gulvet er temmelig glat.

9. Sal

OVERBLIK: Gulvet er dækket af en meter vand. Fra den vestre væg fører en smal trappe opad.

SKJULTE TING: På den sydlige væg findes en smal løndør.

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Trappen fører til den hemmelige dør i rum 1. Den dør er let at åbne, hvis man kommer fra denne side. Døren fører ind til skattene, så nogen bør finde den før eller siden.

10. Vægtersalen

OVERBLIK: Der er lyst i salen. Lyset kommer fra stene i loftet. Langs den ene væg står et stort trug af sten. Fra truget vokser der lange, grønne ranker ud over hele gulvet. Man må skræve over rankerne for at komme frem.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Planten er en Kværkeranke. Hvis den berøres snor den sig omkring den eller det, som forårsagde berøringen. Den beskrives i afsnittet om væsner.

Netop nu "sover" den, da den ikke har haft adgang til nok luft længe (den har været uden frisk luft siden templet blev oversvømmet). Den har alene overlevet fordi den har haft adgang til lys fra loftet, og fordi der findes næring i søvandet.

Kværkeranken "vågner" ca. 30 minutter efter at døren til salen er åbnet (den har da halv STY). Efter en times forløb er den helt "normal"

(fuld STY).

Kværkeranke

STY	32	SMI	12		
STØ	32	INT	—	SB	2T6
FYS	24	PSY	1	KP	28

Naturlige Våben GC Skade

8 Fangarme 70% 1T4

Naturlige værn: 4 point skin

SKATTE: Ingen

SL: Hold rede på tiden. En Kværkeranke kan meget let overrumple uforsigtige personer. Hvis spillerne ikke har placeret en vagt i salen, kan de meget let blive ubehageligt overraskede, når de skal ud igen.

Rollepersoner med kundskaber i Botanik, har en vis mulighed for at bestemme planten (-50% chance i færdigheden), hvis de studerer den nærmere. Hvis de genkender den og tester den ved f.eks. at kaste noget ind til den, og den ikke reagerer (den første halve time), må SL kaste et skjult kast for færdigheden (uden ændringer). Mislykkes dette, tror rollepersonen, at han har taget fejl m.h.t. plantens navn.

Lykkes kastet derimod, forstår rollepersonen, hvorfor Kværkeranken holder sig i ro. Desværre kan han eller hun ikke fastslå nøjagtigt, hvor lang tid der går, før planten er vakt til live. Rollepersonen gætter på 10-120 minutter.

Lyset i salen kommer fra stene i loftet, som er fortryllede (LYS og NEXUS. Antal effektgrader er meget højt, men det har ingen betydning for eventyret). At slukke lyset er et stenhuggerarbejde, der ville tage flere timer, hvis det skulle udføres.

11. Forsal

OVERBLIK: Der findes en dør i hver af salens vægge.

SKJULTE TING: Dørene på vægene mod vest og syd er solide bronzebeslåede egedøre, der kan tåle 300 KP.

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Intet særligt.

12. Klosters store skatkammer

OVERBLIK: I rummet findes tre mørnede sække og to kister med rustne jernbeslag.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Her ligger det krigsbytte som Eskil Eskilsson førte med sig til klosteret. I sækkene

findes 6000 km, 3000 sm og 200 gm. I den ene kiste findes to skrin med juveler (værdi hhv. 1400 gm og 1900 gm). I den anden kiste findes tre magiske ting: Et guldarmbånd (indeholder FORØGE E3, mangler NEXUS. Aktiveres af sætningen "Giv mig styrke til af øge!"), et kortsværd af mithril (indeholder FORHEKSE VÅBEN E3, mangler NEXUS. Aktiveres af sætningen "Skarptsværd, snaptsværd") og en sølvstav (FREMMANE SYLFE E2, mangler NEXUS. Aktiveres af sætningen "Kom sylfe af sølv!").

SL: Sækkene er af læder, men ødelagt af ælde. Hver gang nogen løfter en sæk eller udsætter en for hårdhændet behandling, er der 15% chance for at den revner og indholdet triller ud.

13. Klosters lille skatkammer

OVERBLIK: På den sydlige langvæg findes hylder med kander, bægre, fade og en række andre ting.

SKJULTE TING: Intet

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Syv sølvkander (1000 sm), syv serveringsfade af sølv (1200 sm), 49 sølvbægre (150 sm) og værdiløse rester af broderede duge.

SL: Dette er Karlsklosters hellige kar. Hvis en Karlsbroder er med i selskabet, må han insistere på at disse ting tilhører ordenen, og at eventyrerne ikke må lægge beslag på dem. De øvrige skatte kan de tage med sig, men ikke disse.

14-17. Biblioteket

OVERBLIK: Dette er en korridor med et antal nicher, hvor der i stativer opbevares bogruller.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ingen

SL: Alle bogruller er ødelagt af ælde og fugt. En del kan muligvis restaureres, men omkostningerne hertil overstiger deres værdi, for dette er standardværker, der findes i ethvert kloster.

18. Det hemmelige skatkammer

OVERBLIK: Langs rummets vægge findes hylder overfyldt med alverdens ting.

SKJULTE TING: Ingen

VÆSNER: Ingen

SKATTE: Ja

SL: Her må du, SL, selv lægge alle de skatte ind, som du mener er passende for dit eventyr.

