

---

EVENTYRHÆFTE

---

Spænding, Eventyr, Heltedåd - Drager & Dæmoner

---

NOVA-  
STENEN

JERAZ





## EVENTYRHÆFTE

---

# NOVA- STENEN JERAZ

**Konstruktion:** Mats Blomqvist (Jeraz), Andreas Englund (Novastenen)

**Oversat af:** Jan Sneum

**Redigering:** Anders Blixt, Olle Sahlin, Ewiz Ehrsson

**Illustrationer:** Tobias Green

**Omslag:** Rowena Morril

**Grafisk produktion:** Stefan Thulin, Klas Berndal, Nils Gulliksson

**Repro:** Hagbergs Repro

**Tryk:** Tryckproduktion, Västerås 1988

*Copyright © 1987, 1988, TAMB Äventyrsspel HB, Stockholm*

---

## Forord

Eventyrhæfte 2 indeholder to eventyr: Nova-stenen og Jeraz. De er beregnet til at kunne spilles over en eller to gange. Jeraz er et relativt let spil, men det forudsætter, at rollepersonerne er særdeles veludrustede til kamp. Novastenen lægger mere vægt på eftertænkksomhed.

Ingen af eventyrene er knyttet til nogen speciel religion eller nation, men kan foregå i en hvilken som helst eventyrverden. Begge eventyr er bygget op efter Drager og Dæmoner. I eventyrene forekommer væsner, som ikke er beskrevet i grundreglerne, men alle de oplysninger, der er nødvendige for at disse væsner kan bruges i eventyrene, er med i selve Even-

tyrpakken. Vil du vide mere om dem, bør du anskaffe dig Monsterbogen.

På side 39 findes beskrivelser af nye væsner og besværgelser.

Vi eksperimenterer med lidt andre udformninger af SLP og rum-beskrivelserne i de to eventyr her.

**E:** Effektgrad. HELBREDE E1 betyder én effektgrad HELBREDE.

**NEXUS:** Dette er en trylleformular, som bruges, når man fremstiller magiske genstande. Den medfører, at genstanden trækker sin energi direkte fra naturen og ikke fra brugerens PSY.

# NOVASTENEN

## Baggrund

Den lille gruppe eventyrere er med møje og besvær kommet igennem Skyggeskoven. Gruppen har ikke set nogen civiliserede væsner i dagevis, og de bliver derfor svært lettede, da de kommer til byen Utmir, som ligger lige i udkanten af de dunkle skove. Endelig skal de igen se menneskelige ansigter.

## UTMIR

Byen består af en halv snes gårde samt en smedje, en købmand, en kro med navnet "Kruset", et fattighus, en mølle og et kapel viet til bjergguden Org. Gennem byen løber Klarbæk. Utmir ligger klemt inde mellem Skyggeskoven i vest og Orgskoven i øst. Bag Orgskoven rejser sig i det fjerne et mægtigt bjerg. Nod nord og syd ligger et slettelandskab, der bølger sig i små, bløde bakkedrag.

## Kruset

Spillerne begiver sig direkte til kroen "Kruset" og får straks et bord. Det er midt på dagen, og kroen er tom på nær krofatter Bork og en gammel mand, der sidder ved ildstedet med en hel flok unger omkring sig.

Mens spillerne venter på noget at drikke — Bork er tvunget til at hente en ny tønde øl i kælderen, så det tager lang tid, inden han kommer tilbage — hører de, hvad den gamle fortæller:

## Legenden om Salagir

"I tidernes morgen udspillede der sig mægtige kampe mellem guderne. Menneskene levede i den periode i evig skræk for guderne og deres indbyrdes hævn togter, som altid endte med at gå ud over dødelige væsner. På den tid levede der ved Kaperkysten en modig mand, min forfader — Salagir.

En dag vandrede han hen langs stranden og var her så uheldig at gå lige ind i et møde mellem de onde guder. Det lykkedes dog for Salagir at undgå at blive opdaget. I stedet blev han vidne til noget kun få dødelige har set: En guddommelig rådslagning! Han hørte, hvordan de planlagde et bagholdsangreb på de gode guder.

Den mægtigste af guderne Org tog imod ham på gudernes bjerg Stjernetinde og lyttede til advarslerne.

Org planlagde nu et modtræk, og midt på den store slette stod det afgørende slag, som betvang de onde guder. De var nu alle underkastet de gode guder. Til minde om slaget lod Org rejse en stor klippe midt på sletten. Den knejser den dag i dag over sletten — kronet af baron Dargomors brog.

Som tak for oplysningerne fik Salagir Novastenen — en ottekantet rubin, der har givet stor magisk magt til Salagir og hans efterkommere i lige linie (ingen andre kan nemlig bruge rubinen). Hvis stenen nogensinde skulle blive væk, vil det være umuligt for Salagir og hans slægt at udøve nogen form for magi, før Novastenen igen er bragt til veje".

Bork kommer nu med ølkrusene. Han har bemærket, at spillerne har lyttet til den gamles beretning og siger: Det dér er Glockmar — en gammel troldmand, som mistede sin magiske kraft, da baron Dargomor stjal Novastenen. Selv tror han, at Tortumkans ånd har taget den, men Glockmar kommer sikkert snart over til jer. Han plejer af spørge fremmede, om de ikke vil finde Novastenen for ham".

## Opgaven

Ganske rigtigt. Glockmar stavrer over til spillerne og spørger dem, om de vil påtage sig den opgave at finde Novastenen. Han lover en stor belønning, thi når han først har Novastenen igen, kan han give dem fyrstlige gaver. (Belønning: Se tabellen "Novastенens magt").

Da spillerne vil have flere informationer, fortæller Glockmar:

"For længe siden spæede et orakel min farfars far, at Tortumkans ånd ville stjæle Novastenen fra vor slægt, som straf for, at han en gang hjalp Tortumkans fjende Silgarom. Profetien gik i opfyldelse for ét år siden — og pludselig var rubinen væk!

Tortumkans ånd må have ført Novastenen til sit gravkammer i det tidligere kongerige Sur, nord for Gasp-passet, tre dagsrejser nord for Utmir. Vejen dertil er farlig, men I ser ud, som



om I kan klare det. Pas bare på fælderne i graven!”

Siger spillerne ja til opgaven, ønkser Glockmar dem held og lykke, og han bestemmer, at de alle skal mødes på ”Kruset”, når opgaven er løst. Derefter stavrer han ud af kroen.

Da Glockmar er gået, kommer et barn hen til spillerne og siger: ”Glockmar lyver. Min far siger, at dragen Gasp har Novastenen i sin hule i Gasp-passet. Det har han selv hørt af nogle dværgkrigere”. (Barnet ved ikke mere end dette — og det gør faderen heller ikke).

Vil spillerne have mere at vide af krofatter Bork, fortæller han, at baron Dragomor har ført Novastenen til sin borg, som ligger to dagsrejser mod syd. Borgen ligger uindtageligt på toppen af en klippe. Neden for borgen ligger byen Siron. Dargomor er grusom og udsuger folket. Bork fortæller videre, at han har en bror, Norg, i kroen med navnet ”Springeren”. Han er med i modstandsbevægelsen og ved sikkert, hvordan man kommer ind i borgen.

Bork tror på spillerne og skriver gerne et forseglet brev med alle anbefalinger, som de kan vise til Norg.

Nu har spillerne hørt tre versioner: Hvilket spor, de skal vælge, er helt op til dem selv.

Vil de søge flere informationer i byen, fordele de tre forskellige historier sig jævnt mellem byens indbyggere.

## SANDHEDEN

Borks version er den rigtige. Hvad der skete var nemlig, at Glockmar blev forgiftet af en stærk gift. Et almindeligt menneske ville være død på stedet, men da Glockmar ikke er et almindeligt menneske (se hans personbeskrivelse), så blev han bare meget omtåget og så voldsomme syner. Det fik ham til at tro, at det var Tortumkans ånd, der havde stjålet Novastenen.

## Tortumkans grav

### VEJEN NORDPÅ

Landevejen bugter sig nordpå mellem Skyggekoven og Orgskoven. Egnen er fyldt med små lunde, men ellers består landskabet mest af bølgende, græsklædte bakker. Efter en dagsmarch kommer spillerne til det snævre Gasp-



pas. (En sti, der fører mod øst midt i passet, er stien til Gasp's hule, se "Dragestien").

Da spillerne har passeret passet (det tager ca. en halv dag), kommer de ind i det tidligere kongerige Sur. Vejen er alt, hvad der findes tilbage af fine, gamle brolagte landeveje. Ruinerne efter landsbyer og byer ligger tæt i det flade landskab. For mindre end hundrede år siden lå her et blomstrende kongerige, indtil det blev ødelagt af krig.

En dagsmarch fra Gasp-passet kommer spillerne til en skillevej. Vejen mod vest fører til ruinbyen Surim. Der er intet af interesse. Vejen mod nord fører efter en halv dags rejse til Tortumkans gravhøj.

På turen kan spillerne risikere at møde forskellige væsner. SL kan vælge blandt følgende — eller skabe sine egne væsner:

- Spillerne møder to gående elverfolk Limir og Dirlian, der bor i Orgskoven, og som nu er på vej hjem. De er sky og gør sig så ubemærkede som muligt. Limir har 15 sm på sig. Dirlian har 20 sm på sig.
- En flok ulve angriber spillerne.
- Spillerne finder et skelet af en ridder og hans hest. De er forkullede som brændt af drageild. Ved siden af ridderen ligger et brugbart tohåndssværd. Rustningen og al anden udrustning er ødelagt af ilden. (SL: Dragen Gasp har været på spil).
- En nat kan spillerne møde troldene Gorga og Dargol. De er sultne og vil slå spillerne ihjel for at få mad. De er ludfattige og har intet af værdi på sig.

## GRAVHØJEN

**OVERBLIK:** Graven er en stor, græsbevokset bakke, der er ni meter høj og 45 meter i diameter. På den østre side — tæt ved en stor sten — findes et tilgroet hul (2x1 meter).

**SL:** Stenen dækkede oprindeligt for hullet, men tidligere gravrøvere har flyttet den tilside. De er dog aldrig kommet ud af graven igen med livet i behold.

### Rum 1

**OVERBLIK:** En smal, mørk gang, der skråner noget nedad.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er tolv meter lang, en meter bred og to meter høj. Væggene består af ujævne stenkvadere. I den vestre del af gangen stikker tre sværd ud af væggen i brysthøjde med en meters mellemrum. Sværdene kan

trykkes ind i væggen, men springer ud igen så snart de slippes. Under hvert sværd ligger et skelet. Efter sværdene svinger gangen.

**SL:** Dette er udløste sværdfælder. De tre skeletter er resterne af de dumdristige gravrøvere. Udløsningsmekanismen er en stenkvadere i gulvet.

### Rum 2

**OVERBLIK:** Gangen fortsætter.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er 21 meter lang, en meter bred og to meter høj. Den mørke stengang er meget klam og muggen.

**SKJULTE TING:** I den nordlige del af gangen (i svinget mellem rum 2 og 3) findes en 1x1 meter stor faldlem.

**SL:** Faldlemmen kan ikke afmonteres eller spærres. Vil man over, må man springe. Mislukkes det, styrter man med ned i en seks meter dyb skakt. Faldlemmen lukkes igen, når den ikke længere belastes. Vil spillerne prøve at hive noget op fra skakten, må lemmen trykkes ned (modstand 8) samtidig med, at den uheldige spiller klatrer eller hejses op.

### Rum 3

**OVERBLIK:** Gangen fortsætter.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er to meter høj. Luften i den stensatte gang er endnu dårligere.

**SKJULTE TING:** I den vestre ende af gangen findes ti huller i hver væg med en meters mellemrum. Stenene i gulvet i denne del af gangen er løse.

**SL:** I hullerne findes små pile (1T4 i skade, spidder ofret), der affyres i en diagonal vinkel nedad, når nogen træder på en gulvkvadere lige under et hulpar (se tegningen). Skal fælterne afmonteres, må det gøres gulvkvadere for gulvkvadere (ialt 10 stk.). Gulvkvadrene er hver især koblet til hulpar, der sidder lige over for hinanden. Udløses fælten, rammes spilleren af begge pile — fra hver sin side. Da de affyres diagonalt, kan man ikke undgå at blive ramt.

### Rum 4

**OVERBLIK:** Gangen fortsætter.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er to meter høj. Luften i den mørke stengang er næsten uudholdelig at indånde.

**SKJULTE TING:** I den vestre ende af gangen findes fire små huller i loft og gulv. De er 20 cm dybe og 5 cm i diameter. I den østre ende af gangen er et tyndt ståltrådsnet spændt ud.

**SL:** I hullet i gangens loft sidder et jerngitter,

der falder ned i samme øjeblik en af de tynde tråde i ståltrådsnettet beskadiges. Fælden kan ikke afmonteres. Vil nogen forbi nettet, kan man ikke undgå at udløse fælden. Jerngitteret kan løftes (ST 25), så en spiller kan mave sig under, mens en anden holder det oppe. Men kan spilleren ikke klare at holde gitteret oppe, gør det 4T6 i skade, når det falder ned.

## Rum 5

**OVERBLIK:** Gangen fortsætter.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er fortsat to meter høj. Den mørke, fugtige stengang slutter brat. I den vestre væg ved gangens slutning sidder en 1x1 meter stor stentavle (ST 20). En rød inskription i tavlen lyder:

"Du gravrøver, der i graven træder, du møder her en grusom ende på dine skændige sæder".

**SL:** Flytter spillerne stentavlen, kommer de ind i rum 6.

## Rum 6

**OVERBLIK:** Et rum beklædt med marmor — og fyldt med kister.

**IAGTTAGELSER:** Her er to meter til loftet. I rummet findes ti, let forrådnede trækister, der indeholder balsamerede mænd og kvinder. I en lille trækiste ligger en balsameret hund med et guldhalsbånd (100 sm). En stor trækiste indeholder en mumificeret hest svøbt i et hestedækket af silke (50 sm). I væggen mod nord findes et 2x1 meter stort hul.

**SL:** Dette er det første gravkammer. Her er Tortumkans tjenestefolk, hund og stridshest begravet.

## Rum 7

**OVERBLIK:** Endnu et rum beklædt med marmorfliser. Midt i rummet står en sarkofag af marmor.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er to meter højt. Ud over marmorsarkofagen findes også syv små kister og skrin. De indeholder pragtfuldt tøj til en dronning (500 sm), ti ædelsten (500 sm), fem guldsmykker (1200 sm), ti flasker parfume (50 sm), sy-, spinde- og væveredskaber (20 sm) og forgyldte toiletsager (børste, hårnåle, saks, pudderdåse og spejl) (200 sm).

På marmorsarkofagen står en inskription: "Dronning Laminor". Sarkofagen har ST 10. I kisten ligger en mumie af en kvinde — svøbt i silkegevandter (50 sm). Alt er velbevaret.

**SKJULTE TING:** Sarkofagen kan skubbes til side. Under den findes et 1x1 meter stort hul ned til rum 8.

**SL:** Dette er dronningekammeret. Hun er gravsat her sammen med sine ejendele.

## Rum 8

**OVERBLIK:** Et mørkt rum med forgyldte vægge.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i højden. Ved den nordlige væg står en marmorsarkofag. På den står en inskription i guld:

"I al evighed skal kong Tortumkan her hvile.

Den, der truer hans fred, skal mod Dødsriget ile".

I sarkofagen ligger en mumie af en mand indsvøbt i en kongekåbe (100 sm) og med en guldkrone på hovedet (500 sm). Ud over sarkofagen findes her også en velsmedet helrustning, et



diamantbesat tohåndssværd (4000 sm), en pung med 200 gm, kostbare klæder (300 sm), et par diamantbesatte støvler (800 sm) og bøger, der handler om styret i kongeriget Sur (kongerækker, skattelister og den slags). Alt dette er særdeles velbevaret.

**SL:** Dette er Tortumkans gravkammer. På sarkofagen er lagt besværgelsen LYN E3. Den udløses, hvis nogen prøver at skubbe til låget, der har ST 10.

## Gasps hule

### DRAGESTIEN

Den én meter brede bjergsti snor sig 500 meter op langs med den østre bjergside i Gasp-passet og når efter 20 kilometer op til et 100x200 meter stort plateau. Derfra kan man se milevidt. Man ser Sur, begge skovene og det nordlige sletteområde. Mod øst rejser bjerget sig yderligere nogle hundrede meter. Midt på denne bjergvæg findes et stort hul, som fører fra plateauet ind til Gasps hule.

### HULEN

#### Rum 1

**OVERBLIK:** En mørk, røgfyldt gang.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er tolv meter lang, tolv meter bred og seks meter høj. Den fører ind til en grotte så stor som en sal.

#### Rum 2

**OVERBLIK:** En stor, røgfyldt og dunkel underjordisk sal.

**IAGTTAGELSER:** Salen er 15 meter i højden. Langs den vestre væg ligger en drage med halen drejet mod den nordlige væg, hvor der ligger et bjerg af en skat bestående af 4.602 gm og 20.883 sm. I det nordøstlige hjørne findes en meterbred sprække.

**SL:** Dragen er Gasp. Lister spillerne forsigt rundt, vågner den ikke. Men begynder de at klirre med skatten eller lave anden støj, vågner dragen i et nu og forsøger at slå spillerne ihjel. Gasp ved ikke noget om, hvor Novastenen er, men forsøger dog at bruge stenen som lokkemad, hvis spillerne skulle gemme sig uden for dens rækkevidde.

#### Rum 3

**OVERBLIK:** En lille, mørk grotte.

**IAGTTAGELSE:** Grotten er 1,5 meter i højden. Her ligger et skelet i en helrustning med et middelstort skjold og et slagsværd. Oven over skelettet hænger et grøntskinnende spøgelse.

**SL:** Spøgelse er ridder Deonors genfærd. Hvis spillerne henvender sig til spøgelse, vil det fortælle om, hvordan Deonor døde:

"Jeg er Deonors genfærd. Den gang jeg levede, var jeg en tapper dragedræber. Jeg stillede min kunnen til rådighed og dræbte drager i hele landet. Mit held skyldtes mit magiske sværd Glim (sværdet på gulvet), men til sidst fandt jeg dog min overmand i Gasp. Han trængte mig her ind, hvor jeg måtte dø af sult. Da jeg var ung, svor jeg, at ingen drage skulle





besejre mig uden selv at dø. Derfor beder jeg jer dræbe Gasp med Glim, så min sjæl kan få fred”.

Deonors snak er i høj grad pral. Han var ikke så mægtig, som han påstår, og hans navn er stort set glemt, som årene er gået efter hans død.

Men værger spillerne sig for at prøve at dræbe Gasp, går spøgelse til angreb.

Sværdet Glim indeholder FORHEKSE VÅBEN E4 (forsynet med NEXUS) og LYN E3 (uden NEXUS). FORHEKSE VÅBEN-besværgelsen er altid aktiv. LYN udløses, hvis våbnet skader et levende væsen — bortset fra den, som svinger sværdet.

## Dargomors borg

### VEJEN MOD SYD

Landevejen bugter sig over sletten mod syd. Nogle mil fra Utmir krydser den Klarbæk og deler sig derefter i en vej mod øst (se ”Bjergvejen” længere fremme i eventyret) og en mod syd. Den søndre vej fortsætter ud over slettens bølgende vidder. Mod vest ses udkanten af Skyggeskoven og mod øst løber Orgfloden. Efter tre dages vandring når man til Dargomors borg. Ved borgen deler vejen sig igen mod øst (se ”Vejen til Lilvars borg”) og vest. Følger spillerne vejen mod vest, vil de møde Gilgarms hær efter 1T10 dage. Gilgarm tager spillerne til fange (SL må selv tilpasse afsnittene ”Gennem fjendens linier” og ”Gilgarm”, så de passer ind i handlingsforløbet).

På vejen kan spillerne møde forskellige væsener: Spillederen kan vælge mellem følgende muligheder — eller selv finde på andre:

- Da spillerne passerer gennem en lille lund, springer røverne Sergo, Litar, Timon og Sul ned på spillerne fra træerne. Overfaldet kommer helt overraskende, og spillerne bliver handlingslammede 1 KR. Røverne selv har intet af værdi på sig.
- Spillerne møder de to omvandrende riddere Rex og Exod. De har ikke været i kamp længe, og de er derfor vældig oplagte til en rask dyst. De udfordrer spillerne til en tvekamp (hvis der altså findes krigere blandt spillerne). Ridderne vil ikke godtage et nej.
- Spillerne møder en omrejsende gøglertrup i en vogn. I følget er akrobat Tob, narren Sigul, ildslugeren Baskion, danserinden Sira og spåkonen Urgul. For 10 sm viser de deres kunster. Spåkonen spår spillerne. Slå med 1T100 for at høre hendes spådom.

1-10 ”I skal ikke stole på den, der vil give jer den røde rubin”.

11-30 ”Et baghold venter på jer i det slot, I skal besøge”.

31-60 ”Hvis I stoler på Bork og Norg, vil I til slut finde det, I søger”.

61-100 ”I vil møde farlige fjender”.

- Spillerne finder et skrin på vejen. I skrinet ligger en flaske, der indeholder fem doser af en drik med HELBREDE E1.

### BORGEN

Borgen ligger på en 30 meter høj klippe. De fem meter høje mure danner et kvadrat på 200x200 meter. I hvert hjørne knejser et ni meter højt tårn. Der er vagtposter i tårnene, og også på murene patruljerer Dargomors mænd. På den nordlige side af borgen løber en tre meter bred vej langs klippekanten. Vejen fører til en træport.



Hvis spillerne går rundt om borgen om dagen — og klarer et kast efter Finde skjulte ting — opdager de en sti, der fører op til murens vestre side.

Spillerne bliver ikke lukket ind i borgen. Giver de sig til at undersøge klippen, råber vagterne, at de skal forsvinde. Gør spillerne ikke det, skyder vagterne.

## SIRON

Neden for klippen ligger byen Siron. Byen består af ca. 50 gårde spredt langs med klippens østre side. Midt i byen ligger en landhandel, en smedje, en mølle, et teglværk, et Org-tempel og kroen "Springeren".

Hvor byens indbyggere befinder sig, hænger sammen med tidspunktet på dagen. SL må selv afgøre den slags detaljer.

## Kroen "Springeren"

Kroen består af et rum. Bag en bardisk står Norg. En dør fører ud til Norgs private afdeling. Hvor mange kunder, der evt. er i kroen, afhænger af tidspunktet på døgnet. Kommer spillerne midt om natten, sover Norg.

Hvis spillerne viser Norg brevet fra Bork, læser han det igennem og fører dem så gennem en dør ud til et lagerrum. Derfra fører en dør ud til baggården og en ind til Norgs soveværelse.

Norg har via brevet fattet, hvad spillerne er ude efter. Han fortæller, at stenen enten findes på Dargomors sværd eller i skatkammeret. Norg er med i modstandsbevægelsen mod Dargomor, og i den kender man til en hemmelig sti, der fører lige op til borgmuren. Da Norgs bror Bork tilsyneladende stoler på spillerne, tør Norg godt vise dem stien, så de allerede næste nat kan begive sig på vej. Til gengæld ønsker Norg, at spillerne skal prøve på at dræbe Dargomor, når de har taget Novastenen.

**SKJULTE TING:** Der står nogen uden for bagdøren og lytter. Hvis en af spillerne går hen mod døren for at pågribe spionen, ser denne det og flygter. Han forsvinder ud på hovedgaden, inden nogen når at se, hvem det er. På hovedgaden er spionen som sunket i jorden, og ingen har set noget.

**SL:** Spionen er Hankar — en af Dargomors mænd. Han begiver sig straks til borgen og afslører planen for Dargomor, der lader en fælde opsætte i tronsalen for at fange spillerne. Næste dag vil han arrestere Norg.

## Stien

Ved midnatstide fører Norg spillerne til den hemmelige sti (se "Dargomors borg"). Han forsyner dem med reb og kroge, så de kan klatre over muren. Inden spillerne begiver sig af sted, fortæller Norg, at Dargomor sikkert sover i sit sovegemak på anden sal i hovedbygningen.

## På egen hånd

Hvis spillerne begiver sig ind i borgen uden Norgs hjælp, er der 50% chance for, at de bliver opdaget i hver KR om dagen og 20% chance om natten. Slå med 1T100 for se hvem, der opdager spillerne.

Nat	Dag	
0-80	0-30	En vagt ser spillerne, da han kommer gående lige imod dem. Han slår straks alarm.
81-90	31-60	En vagt ser spillerne på afstand. Han slår alarm og begynder at løbe frem mod spillerne.
91-99	61-90	En tjener møder spillerne og løber efter hjælp.
—	91-99	Dargomor kommer gående bagfra. Han ser spillerne, trækker sit sværd og slår alarm.

SL må selv placere personer i borgen, hvor de naturligt hører hjemme. Rummene justeres derefter. Tænk på tidspunktet af døgnet og placer ikke flere vagtposter end rimeligt er.

Den eneste måde spillerne kan komme videre i spillet på, er ved med trusler på livet at tvinge Dargomor til at afsløre, hvor stenen er (fortsæt ved "Afløsningen" og tilpas teksten) — eller selv blive sat i fængslet (fortsæt ved "Fængslet").

Alt er mørkt i den brolagte borggård. I tårnet og på murene findes ingen vagtposter, som der ellers plejer.

Tårnet er 20x20 meter og ni meter højere end selve muren. Alle fire tårne er konstrueret ens: En dør fra gården og én dør fra muren fører ind i tårnet. Begge er af træ — og aflåste.

Tårnet har tre etager. Hver etage består af en forsvarskorridor og et rustkammer til våben, mad og anden udrustning.

# HOVEDBYGNING PLAN 1

## Borggården

Alt er mørkt og stille i den brolagte borggård. I tårnet og på murene er der ingen vagtposter, som der ellers plejer at være.

## Tårnene

Tårnene er 20x20 meter brede og ni meter høje. Alle fire har samme konstruktion: En dør fra gården og en fra muren fører ind i tårnet. Begge er af træ — og begge aflåst.

I tårnet er der tre etager. Hver etage består af en forsvarskorridor og et rustkammer til våben, mad og anden udrustning.

## Kasernen

Langs den østre mur ligger en stor, fire meter høj bygning af sten. Her er fem døre og 20 tilgittere vinduer.

Huset rummer to sovesale, et køkken og et forsamlingsrum. I hver sovesal findes 81 senge (27 tre-etages senge), hvoraf halvdelen er tomme. De soldater, der skulle have sovet her, er i hovedbygningen. Soldaterne, som sover i sengene, ser tilsyneladende ikke spillerne. De forsvare sig kun, hvis de direkte angribes af spillerne. Deres opførel skyldes, at de følger Dargomors plan for at lokke spillerne i baghold i hovedbygningen.

## Stalden

Langs den vestre mur ligger en stor, fem meter høj staldbygning af sten. Stalden har to porte og ti vinduesglugger.

Stalden består af 40 båse (der er heste i 33 af dem), et lager til foder og et rum til seletøj. Stalden er mørk og mennesketom.

## Hovedbygningen

Midt på borgens gårdsplads ligger en 100x100 meter stor stenbygning, der er 12 meter høj. Fra vinduerne, der af forsvarstekniske grunde er forsynet med gitre og placeret højt oppe, skimtes et svagt lys fra ildsteder, der er tændt op. På nordsiden findes en uaflåst port, og på den østre side findes en låst staldør.

## Rum 1

**OVERBLIK:** En mørk hal med egetræsdøre.

**IAGTTAGELSER:** Hallen er seks meter i højden. Stenmurene er dekorerede med relieffer af riddere. Døren til rum 4 er låst.

## Rum 2 & 3

**OVERBLIK:** Et mørkt rustkammer.

**IAGTTAGELSER:** Rustkammeret er seks meter højt. Langs væggene hænger 20 tohåndssværd, 20 store skjolde, fem armbrøster med kogger (indeholdende ti pile), fem ringbrynjer og fem tohåndssværd. To glughuller med gitre for sidder i en højde af tre meter.

## Rum 4

**OVERBLIK:** Et vagtrum oplyst af fakler. Her sidder fire soldater.

**IAGTTAGELSER:** Der er seks meter til loftet i vagtrummet. I et hjørne sidder soldaterne rundt om et bord med vinflasker og spiller kort. En vindeltrappe fører ned til kælderens (rum 37). Døren til rum 4 er låst.

**SL:** Prøver spillerne på at få den låste dør åbnet, spørger soldaterne om, hvem de er. Derefter åbner de døren og ser lettere åndsfraværende på spillerne. Vagterne har nemlig fået ordre til at optræde så naturligt som muligt. Men angriber spillerne de fire vagter, blæser de i panik i deres horn, og soldater kommer strømmende fra rum 21 og 22 for at prøve at fange spillerne.

## Rum 5

**OVERBLIK:** En stor sal, der kun er dunkelt oplyst i skæret fra et stort ildsted.

**IAGTTAGELSER:** Salen har 12 meter til loftet. Den store marmorsal gør et stort indtryk med sit pragtfulde guldløft og smukke forsiringer. Midt på marmorgulvet står to 25 meter lange borde beregnet til store banketter. På den østre væg findes et mandshøjt ildsted. Tæt ved det ligger en stor brændebunke. I en højde af seks meter over gulvet løber en tre meter bred marmor balustrade rundt om salen båret af søjler, der står med fire meters mellemrum. To seks meter brede marmortrapper fører ud til balustraden. Dagslyset siver ind af ti vinduer, som sidder oppe under loftet. Salen er tom og øde.

**SL:** Dette er slottets festsal.

## Rum 6

**OVERBLIK:** En sal med et bassin i midten. Lyset kommer fra rum 5.

**IAGTTAGELSER:** Salen er tolv meter høj. Bassinet er fyldt med krystalklart regnvand, som kommer fra et hul i taget af samme størrelse som bassinet. Væggene i rummet er be-

klædt med onyx — og rundt omkring står potteplanter og møbler smagfuldt arrangeret. På den sydlige væg ses et vægmaleri med badende nymfer.

## Rum 7

**OVERBLIK:** Et mørkt, fugtigt rum.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er fire meter højt. Det er en badstue, der endnu er varm og fugtig, selvom ovnen er slukket. Langs trævæggene står bænke af egetræ, og på bænkene ligger fem silkehåndklæder (værdi 20 sm/stk).

## Rum 8

**OVERBLIK:** Et dunkelt, hvidmalet rum, enkelt møbleret.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er seks meter i højden. Midt i rummet står et stort skrivebord af træ. Skrivebordsskufferne indeholder papir, penne, blæk, bøger (uforståelige for spillerne) og en nøgle til rum 9, som er aflåst. Her er også tre brikse, et arbejdsbord til kemiske eksperimenter og to store egetræsskabe. Det ene er fyldt med sygeplejeartikler (nåle, forbindinger, skalpeller, sakse, tænger og lignende). Det andet indeholder kemitilbehør (kolber, tragte, reagensglas m.m.). I nordvæggen findes tre tilgitrede vinduer — hver tre meter høje.

**SKJULTE TING:** Under et skriveunderlag af skind på selve skrivebordet er der stukket et brev ind med ordlyden:

*"Kære kollega Dingheimul,*

*Jeg sender disse to tjenere, for at de kan hente den lotusekstrakt, som du lovede mig ved sidste troldmandsmøde. Som tegn på at det også er mine tjenere, kan du se, at de bærer den rette ring.*

*Mange hilsner*

*Domiral*

*Baron Dargomors livmedikus"*

**SL:** Dette er Domirals modtagelsesværelse. Brevet vil hjælpe spillerne, hvis de skal til Dingheimul. Den rigtige ring findes i rum 35. Hvilken ring det helt præcist er, vil Domiral aldrig afsløre for spillerne.

## Rum 9

**OVERBLIK:** Et mørkt rum med hylder langs væggene.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er seks meter højt. Dette er et lagerrum til kemikalier. På hylderne står ti store glasflasker med syrer, flere hundrede flasker og krukker med urter og olier. I et skab, der dækker hele den østre væg, findes følgende eliksirer:

Navn	Antal krukker	Virkning
Heling	10 stk	HELE E1.
Lutring	10 stk	Modgift (nedsætter enhver gifts styrke med 1T6).
Slumring	10 stk	Bringer søvn i 24-STØ timer.
Styrkning	15 stk	Forøger STY 1T6 i 15 min.
Kvikker	20 stk	Forøger alle færdigheder 10% i 10 KR.

Hver krukke inderholder to doser — og vejer 0,1 BEP.

## Rum 10

**OVERBLIK:** Et mørkt trapperum.

**IAGTTAGELSER:** Trapperummet er ni meter i højden. En stentrappe fører op til en dør på anden etage (til rum 35).

## Rum 11

**OVERBLIK:** Et stort, mørkt køkken.

**IAGTTAGELSER:** Køkkenet er seks meter til loftet. Midt på det røde teglstensgulv står et stort bord fyldt med mad og allehånde køkkenredskaber. Ved væggen mod vest findes et mandshøjt ildsted, som der stadig er gløder i. Ved siden af ildstedet ligger en brændebunke og nogle store kogekar. Langs væggene står en række skabe med redskaber til madlavning, rengøring og vask. Langs væggene findes også nogle arbejdsborde. To tilgitrede vinduer sidder tre meter oppe på væggen mod øst. En aflåst jerndør fører ud.

## Rum 12

**OVERBLIK:** Et mørkt forråds-kammer.

**IAGTTAGELSER:** Rummet har en loftshøjde på seks meter. En halv snes stole og nogle borde står rundt omkring i det hvide, spartanske rum. Dagslys slippes kun ind via ét glughul, der sidder tre meter over gulvhøjde.

**SL:** Dette er tjenestefolkernes fællesrum.

## Rum 14-19

**SL:** Disse rum er stort set ens. I dem findes to senge, et bord og to skabe med tøj og lignende. Rummene har en loftshøjde på fire meter. Dagslys kommer ind via et tilgitret glughul tre meter oppe. Forskellen fra rum til rum er følgende:

I rum 14 sover to køkkenpiger. I skabene findes ialt 15 sm.

I rum 15 sover to kammerjomfruer. I skab-



ene findes en guldring og 21 sm.

I rum 16 sover to kammertjenere. I skabene findes 8 sm.

I rum 17 sover to drenge. I skabene findes 2 sm.

I rum 18 sover stuepigen og husbestyrerinden. I skabene findes fem sølvsmykker og 52 sm.

I rum 19 sover køkkenchefen og hovmesteren. I skabene findes 63 sm.

Hvis spillerne kommer til at vække nogen, råber beboerne på hjælp, og soldater vil strømme til fra rum 21 og 22.

## Rum 20

**OVERBLIK:** En stor, mørk tronsal.

**IAGTTAGELSER:** Salen har en loftshøjde på ni meter. Den rigt udsmykkede marmorsal får den, der træder ind, til at føle sig ærbødig. Salen ligger hen i halvmørke — kun oplyst af gløderne fra to ildsteder i den nordlige væg. Nogle meter under det azurblå loft sidder tre store vinduer med kulørte glastruder. Under det midterste står en gylden trone på en forhøjning i gulvet. Når man kommer nærmere, opdager man, at der sidder en mand på tronen — iført kostbare klæder og med en tung guldkrone på hovedet. Han ser ud, som om han sover.

**SKJULTE TING:** På sværdet mangler en ædelsten. Dargomor har en stor nøgle inden under tøjet (til skatkammeret).

**SL:** Manden er Dargomor selv, der lader, som om han sover. Hvis spillerne lister nærmere, rejser han sig og ler. I samme øjeblik åbnes portene til rum 21 og 22 og ud strømmer 40 soldater under ledelse af Dargomors sønner. De omringer spillerne og angriber dem, hvis de ikke overgiver sig frivilligt. Og gør de det, afvæbnes de og føres så ned til fangehullerne.

Mens våbnene bliver taget fra spillerne, håner Dargomor dem, fordi de troede, at de kunne tage Novastenen. Den vil han selv bruge, siger han, mens vanviddet lyser ham ud af øjnene. I al sit magtbegær tror han, at han nok skal få magten over Novastenen, som han i øvrigt ikke er i besiddelse af længere. Troldmanden Dingheimul har den, men det afslører Dargomor ikke. Han fortæller derimod, at han har taget Norg og mændene fra modstandsbevægelsen til fange (fortsættes længere fremme under "Fængslede").

## Rum 21

**OVERBLIK:** En halvmørk sal fyldt med soldater.

**IAGTTAGELSER:** Salen er ni meter høj. Væggene er beklædt med sorte sten med inskriptioner i rødt. En tre meter høj statue af gudinden Ariera står i salens sydlige ende. Foran statuen findes et alter af sten med en offereskål af guld nedsænket i alterbordet. I syd-væggen sidder tre store kulørte glastruder, der hver er seks meter høje. I salen venter 20 soldater under ledelse af Dargomors søn Sigvird. De venter på at få lov til at styrte til angreb i rum 20.

**SL:** Salen er et tempel viet til den onde gudinde Ariera. Soldaterne er en del af Dargomors plan, og de går til angreb, når de hører Dargomor le i rum 20 — eller hvis spillerne skulle komme ind i rum 21.

## PLAN 2

### Rum 22

**OVERBLIK:** Et halvmørkt bibliotek fyldt med soldater.

**IAGTTAGELSER:** Biblioteket har en loftshøjde på ni meter. Alle vægge er dækket af bogreoler. Her findes godt 2000 bind — alle ulæselige for spillerne. Midt i biblioteket står et par læderlænestole og en læsepult på det røde gulvtæppe, der dækker gulvet. På den sydlige væg findes tre store vinduer — seks meter høje. I biblioteket venter 20 soldater under ledelse af Dargomors søn Digor på at storme ind i rum 20.

**SL:** Soldaterne indgår i Dargomors plan og de vil storme frem, når de hører, at han ler i rum 20, eller når spillerne trænger ind i biblioteket.

### Rum 23

**OVERBLIK:** En marmorbalustrade der løber hele vejen rundt langs festsalen (rum 5).

**IAGTTAGELSER:** Fra den tre meter brede marmorbalustrade fører flere fire meter brede vægåbninger ud til en seks meter bred, fakkelplyst korridor, som fører rundt om den øverste etage.

### Rum 24

**OVERBLIK:** Et trapperum.

**IAGTTAGELSER:** Trapperummet er seks meter højt. Trappen fører op til hovedbygningens tag, der fungerer som en kæmpestor terrasse.

### Rum 25

**OVERBLIK:** Et dunkelt soveværelse.

**IAGTTAGELSER:** Soveværelset er tre meter højt. Ved den sydlige væg står en pragtfuld himmelseng. Den er tom. Ved siden af står et stort brunt skab fyldt med kostbare klæder. I en kommode på den anden side af sengen ligger 100 sm, et armbånd af guld, tre ædelsten og noget krimskrams uden værdi. Et bord og nogle stole står på et tykt, blå tæppe. Ved den nordlige væg gløder en kamin. Foran den ligger en stor bunke silkepuder. To vinduer med gitre foran findes på østvæggen.

**SL:** Dette er Dargomors søn Sigvirds værelse.

## Rum 26

**OVERBLIK:** Magen til rum 25, men spejlvendt.

**IAGTTAGELSER:** Forskellen mellem rum 25 og 26 er, at tæppet her er grønt, at der står vinflasker på bordet og at indholdet i kommoden er en gylden dolk (1T4+2 i skade) og 200 sm.

**SL:** Dette er Dargomors søn Digors værelse.

## Rum 27

**OVERBLIK:** Et dunkelt soveværelse.

**IAGTTAGELSER:** Loftshøjden i rummet er tre meter. Ved den sydvendte væg står en forgyldt himmelseng. Her ligger en kvinde og sover. På hver side af sengen findes et skab. De er begge fyldt med smukke kjoler og andet tøj. Mellem to vinduer i østvæggen findes et toiletbord med spejl. I et skrin på bordet ligger ti ædelstensbesatte halsbånd, fem guldringe og seks broscher i sølv og guld. Tilsammen med en værdi på 2000 sm. I den nordlige væg ses gløderne i kaminen. Foran står en divan.

**SL:** Kvinden er Nirmila, Dargomors hustru. Hun vågner og råber på hjælp, hvis spillerne kommer ind i rummet uden at liste. Hvis hun

giver sig til at råbe, kommer soldaterne fra rum 21 og 22 hende til undsætning — med Dargomor i spidsen.

## Rum 28

**OVERBLIK:** Et oplyst soveværelse.

**IAGTTAGELSER:** I soveværelset er der tre meter til loftet. Ved nordvæggen står en tom, forgyldt himmelseng. Ved siden af sengen står en kommode fyldt med dokumenter og uinteressante småting. Mellem to vinduer i den vestre væg står et stort egetræsskab. Det er fyldt med pragtfuldt tøj, men her ligger også 100 sm, en forgyldt hjelm (500 sm) og en diamantbesat dolk med en ottekantet rød rubin indsat i skæftet. Et bord og nogle stole står på det røde tæppe, der dækker gulvet. Ilden knitrer i sydvæggens ildsted og lyser hele rummet op.

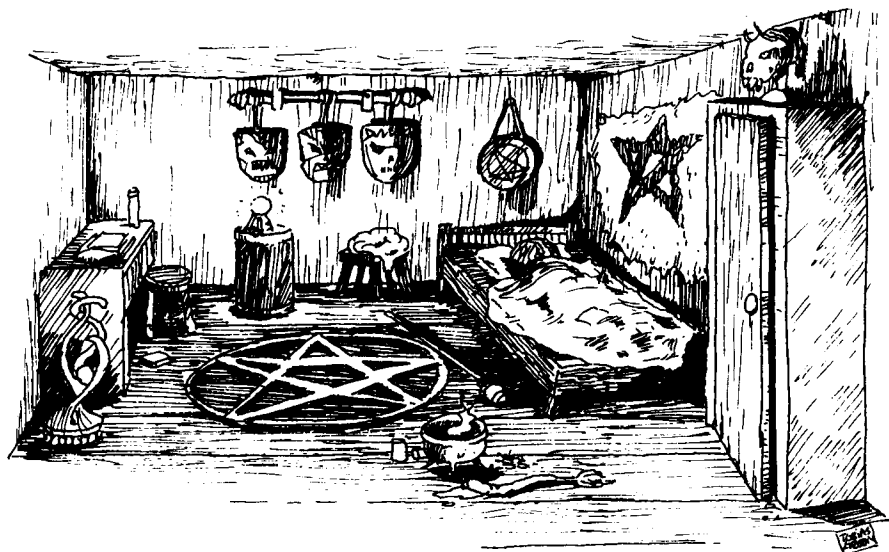
**SL:** Dette er Dargomors soveværelse. Han er lige nu i tronsalen og kommer først hertil ved daggry — ledsaget af soldater fra rum 21 og 22, som gennemsøger rummet og senere hele borgen i deres jagt på spillerne. Dette sker dog kun, hvis spillerne har fået hjælp af Norg.

Rubinen på dolken er ikke Novastenen, men en kopi indsat for at føre eventuelle tyve på vildspor. Forlader spillerne borgen med denne sten, må de selv prøve at komme ind i borgen på egen hånd næste gang, da Norg nu er fængslet.

## Rum 29-33

**OVERBLIK:** Et mørkt soveværelse.

**IAGTTAGELSER:** Rummet har en loftshøjde på tre meter. Her står en stor tom himmelseng. Ved sengen et tomt skab og en tom kommode. På et tykt tæppe midt i rummet findes et bord



med stole rundt om. Rummets kamin er kold. Et vindue mod nord lader lys sive ind om dagen.

**SL:** Disse rum er gæsteværelser, og de ser alle stort set ens ud (dog varierer farverne på møbler og tæpper). De er alle tomme, da Dargomor ikke for tiden har nogen gæster. For at gøre rummene forskellige kan SL selv placere små skatte, der vil gøre de enkelte rum mere interessante. F.eks. nogle mønter, en flaske med gift, et smykke eller et dokument, som kan føre til nye eventyr.

### Rum 34

**OVERBLIK:** En mørk korridor.

**IAGTTAGELSER:** Korridoren er 15 meter lang, tre meter bred og tre meter høj. Den er oplyst af olielamper, der hænger ned fra loftet. På væggene hænger billeder med magiske tegn og tæppet på gulvet er udført som en billedfortælling over Arieras liv. Det hele giver et indtryk af mystik.

### Rum 35

**OVERBLIK:** Et mørk, røgelsesduftende soveværelse.

**IAGTTAGELSER:** Soveværelset har en loftshøjde på tre meter. Vægge og loft er overfyldt med magiske tegn. Overalt hænger magiske genstande: Masker til rituelt brug, dyrehaler, tørrede urter m.m. I en seng i det sydvestlige hjørne af værelset sover en gammel mand. Op ad sydvæggen står et skab fyldt med tøj og skrammel. På et skrivebord, der står langs nordvæggen under det eneste vindue i værelset, ligger bøger, dokumenter (ulæselige for spillerne) og en pengekasse med 37 sm i. Ved den vestre væg findes en udgået kamin.

**SKJULTE TING:** I et hemmeligt rum i pengekassen ligger en guldring, en sølvring, en rubinring, en kobberring og en elfenbensring.

**SL:** Dette er Dargomors livmedikus Damirals værelse. Han sover tungt og vågner ikke, hvis spillerne bevæger sig lydløst omkring. Vågner han, vil han bruge trolddom for at slippe ud af rummet og hente hjælp. Kobberringen er den ring, der kan bruges som passer-seddel i Dingheimuls grotter. Det er den ring, Domirals sendebude skal bruge, når de skal aflevere brevet (se rum 8). Men hvilken ring, der er den rigtige, vil Domiral aldrig selv afsløre.

### Rum 36

**OVERBLIK:** Et mørkt rum med pulte på rad og række.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter højt.

I fire rækker står ialt 30 pulte. Nordvæggen er dækket af en tavle til at skrive på. Langs væggene sidder hylder med bøger og andet undervisningsmateriale (alt er uforståeligt for spillerne). I vestvæggen sidder et tilgittret vindue. Ildstedet i væggen mod øst er koldt.

**SL:** Dette er skolestuen, hvor Domiral underviser.

### Rum 37

**OVERBLIK:** Et fugtigt rum oplyst af en fakkel.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter højt. En vindeltrappe fører op til rum 4. I et hjørne ved et lille bord sidder to soldater og lægger arm. Her er to aflåste ståldøre, der ikke kan brydes op.

**SKJULTE TING:** Vagterne har nøglerne til rum 38 og fængselscellerne.

**SL:** Soldaterne vil forsvare dørene til sidste blodsdråbe. Her opbevares spillernes ting og sager, mens de er taget til fange. Dargomor har nøglen til rum 44.

## HOVEDBYGNINGENS KÆLDER

### Rum 38

**OVERBLIK:** En mørk, fugtig gang.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er 26 meter lang, to meter bred og to meter i højden. I sydvæggen findes fem jernbeslåede døre, som er aflåste. Nøglen er hos soldaterne i rum 37.

### Rum 39-43

**OVERBLIK:** En mørk hule.

**IAGTTAGELSER:** Hulen er to meter i højden. Her findes fire brikse, en natpotte og kæder, der er fastgjort til væggene.

**SL:** Dette er fangehuller — og alle er ens. Lige nu er her ingen fanger. Dargomor har netop henrettet alle fangerne som en slags gengældelse for, at en række bønder ikke har villet betale skat. Hvis Dargomor fængsler spillerne, sættes de ind i celle 39 (eventuelt også i celle 40, hvis de er mange). Norg og hans mænd fra modstandsbevægelsen indsættes i celle 41 og 42.

### Rum 44

**OVERBLIK:** Et mørkt rum fyldt med funk-lende genstande.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i høj-

den. Det er fyldt med skatte. I jernkister ligger 10.000 sm, 20 ædelsten og smykker til en værdi af 5.000 sm.

Rundt om i rummet findes en række ting: Ti sølvlysestager; 20 forgyldte skjolde; to forgyldte rustninger med Dargomors våben besat med ædelsten; tre diamantbesatte horn; et guldscepter og en stor guldkrone. Det hele har en samlet værdi af 20.000 sm. Døren til rummet er lavet af tykt stål, og den er låst (låsen kan ikke dirkes op). Væggene er armeret med stål.

**SL:** Dette er Dargomors skatkammer.

## FÆNGSLEDE

Spillerne sidder fængslede i rum 39 og 40 i 1T10 dage. Lykkes det spillerne at flygte, er alle forudsætninger de samme, som under afsnittet "På egen hånd".

Da de ovenfor nævnte dage er gået, fører fem vagter spillerne til hovedbygningens tag. Der står Dargomor og ser ud over landsbaket.

Spillerne ser, at en hær på flere hundrede mand har omringet borgen. Halvdelen af Siron's indbyggere er flygtet op til borgen, og halvdelen er gået over til Dargomors fjender i håb om et bedre styre end Dargomors.

Dargomor henvender sig til spillerne. Han forklarer dem, at det er baron Gilgarms tropper, som er kommet vest fra, der nu belejrer borgen. Gilgarms hær er overlegen i antal, men borgen er sikker. Den er uindtagelig. Dargomor kan dog ikke kæmpe sig vej ud, og i borgen er der kun forråd til en måneds belejring, så Gilgarm behøver stort set bare at vente.

Det Dargomor nu ønsker er, at spillerne skal snige sig gennem fjendens linier og hente hjælp hos Dargomors allierede — baron Lilvar. Han tør ikke sende nogle af sine egne folk, da opgaven næsten er uløselig. Som belønning er han parat til at give spillerne Novastenen og Norgs frihed, hvis det er det, de kræver. Dargomor sværger ved gudinden Ariera, at han vil holde sit løfte — og hidtil har ingen brudt et sådant løfte ustraffet.

Går spillerne med på forslaget, får de deres udrustning tilbage og et forsejlet brev, som de skal give til Lilvar. Dargomor beskriver derefter vejen til Lilvars borg.

## GENNEM FJENDENS LINIER

Næste nat begynder spillerne at gå ned ad den hemmelige sti, der er oplyst af månen. Medens spillerne bevæger sig i landskabet nærmest borgen (se kortet over Dargomors borg), er der

i hver spillerunde 50% chance for, at de møder nogle af Gilgarms soldater på patrulje. Hver patrulje består af fem spydbærere og fem bueskytter. Der er 45% chance for, at spillerne også bliver opdaget (sniger de sig lydløst væk fra borgen, eller gemmer de sig, halveres chancen). Soldaterne vil forsøge på at fange spillerne og bringe dem til Gilgarm — døde eller levende.

Hvis spillerne går lige gennem Siron, øges alle procenttal med 30%.

For hver kilometer spillerne kommer væk fra borgen, nedsættes chancen for et møde med 10%.

## GILGARM

Skulle spillerne blive pågrebet af Gilgarm — eller beslutter de sig til at gøre fælles sag med ham, for at få fat i Novastenen — bliver de først afvæbnede, og senere føres de til Gilgarms hovedkvarter i kroen "Springeren".

Hvis spillerne er tro mod Dargomor, dømmes Gilgarm dem til døden for spionage. Og allerede næste dag vil de blive halshugget på torvet, hvis det da ikke lykkes dem at flygte først (de er lagt i lænker, låst inde i et skur og bevogtede af fire soldater).

Vil spillerne derimod stå på Gilgarms side — og give oplysninger om borgen og om deres ærinde — så er han meget venlig. Han lover dem Novastenen, som tak for oplysningerne, når han engang har fået indtaget borgen. Gilgarm tør dog ikke stole helt på spillerne. De må derfor finde sig i at være uden våben og under bevogtning af fire soldater, så længe belejringen står på.

Belejringen varer i 1T20+20 dage. Dargomor overgiver sig for ikke at dø af sult. Sejren er ublodig, og Gilgarms sejrende hær behandler fjenden storsindet.

Som den gode og kloge hersker, baron Gilgarm er, holder han sit løfte til spillerne. De får alle våben tilbage, og Dargomor fremstilles for spillerne, for at han kan fortælle, hvor Novastenen er. (Hvad Dargomor afslører kan læses i "Afsløringen").

Gilgarm giver spillerne udrustning og proviant, så de kan klare rejsen til Orgskoven. Derefter tager han afsked med spillerne (fortsæt ved kapitlet "Bjergvejen").

## MOD BARON LILVAR'S BORG

Landevejen løber mod øst over den kuperede slette. Efter en halv dags march fører vejen til et



vadested over Orgfloden. Der er 20% chance for, at vadestedet er oversvømmet. Spillerne må i så fald svømme over den 100 meter brede flod eller bygge en tømmerflåde af drivtømmer, der ligger langs flodbredde.

På den anden side af vadestedet drejer vejen mod syd — langs Dommedagsmosen. To dagsmarcher senere snor vejen sig ud på den halvø, hvor Lilvars borg ligger. Under turen kan rollepersonerne risikere at møde forskellige væsner. SL kan vælge mellem de følgende — eller selv finde på figurer.

- Ved vejen ses et stort hul — ca. 10 meter i diameter. Idet spillerne passerer hullet kravler de to armbrøstbevæbnede dværge Kob og Kol frem fra et buskads. De sigter lige mod rollepersonerne og spørger så om, hvad det mon er for nogle nette fyre? Bliver de to dværge helt sikre på, at det ikke er røvere, de har foran sig, undskylder de. Vil spillerne ikke acceptere undskyldningen og går til angreb, trækker dværgene økserne, og yderligere tre dværge dukker op af hullet. Er spillerne derimod tilfredse med undskyldningen, viser dværgene hullet frem. Der møder de endnu tre dværge: Sirk, Dohor og Lomho. Kol fortæller, at de er ved at anlægge endnu én mine på den mineralrige slette. Flere af den slags ekspeditioner er sendt ud for at bane vejen for de dværge, der ønsker at forlade de overbefolkede lande mod øst. Kol advarer også imod røvere, mystiske rytterpatruljer, som dukkede op for nogle uger siden, og imod en grådig drage, der ses flyve over sletten.
- Spillerne møder en af Gilgarms rytterpatruljer, der patruljerer landet mellem Dargomors og Lilvars borge for at forhindre, at nyheden om belejringen skal spredes. Patruljen er på fem mand, og de kræver, at spillerne følger med til Siron — uden våben (fortsæt ved kapitlet "Gilgarm"). Sætter spillerne sig til modværg, går patruljen til angreb.

## **BARON LILVAR'S BORG**

Borgen ligger uindtagelig på en halvø. Endog vejen dertil er bare en smal landtange, som forbinder halvøen med fastlandet. I de ti meter høje mure findes én træport, som er den eneste vej ind til borgen. Spillerne lukkes ind under eskorte af en af baron Lilvars vagter. Viser spillerne Dargomors forseglede brev frem, læser han det — og udsteder derefter straks ordre til

at hæren skal gøres kampklar. Hvis spillerne ikke har det forseglede brev, kan de ikke overbevise Lilvar. De vil da blive sat i fængsel, og de kommer så til at sidde i Lilvars kasematter lige til de dør.

Næste morgen begiver Lilvar sig afsted med en styrke på 500 mand. Spillerne følger naturligvis med. Tre dage senere når hæren sit mål (uden nogen møder undervejs).

Rundt om Dargomors borg er der ingen spor efter Gilgarms hær. Lilvar begynder at skotte mistænksomt mod spillerne. Sammen med baron Lilvar og hans livgarde ridder spillerne op til borgen. Dargomor tager imod dem i tronsalen, og han fortæller, at Gilgarm rejste væk dagen før. Alt tyder på, at Gilgarm via spioner har fået nys om, at en stor hær var på vej fra baron Lilvars borg, og så har man trukket sig tilbage for overmagten.

Lilvar afsætter éthundrede af sine soldater til at bevogte grænsen mellem Gilgarms og Dargomors baronier, og så drager han hjem med resten af hæren.

Al den udrustning, som spillerne efterlod i byen før belejringen, er væk. Gilgarm har taget hele udstyret, som en del af krigsbyttet fra Siron.

## **AFSLØRINGEN**

Da spillerne igen bliver alene med Dargomor, siger han med en stemme, der skal lyde bedrøvet: "Desværre kan jeg ikke give jer Novastenen, for jeg har den ikke. Troldmanden Dingheimul opdagede den, og en måned før I kom her første gang, forsvandt den pludseligt. Jeg har fået nys om, at Dingheimul har bragt den til sin hule i Orghjergene. Her prøver han at få kontrol over rubinens magiske kraft. Måske lykkes det, for han er en stor troldmand".

Hvad hverken Dargomor eller spillerne imidlertid ved er, at Dargomors livmedikus Domiral har rottet sig sammen med Dingheimul og stjålet Novastenen for ham.

## **Mod Dingheimul**

### **OPBRUD**

Dargomor forsyner spillerne med udrustning, så de kan klare sig på rejsen til Orghjergene, og bag efter beskriver han så vejen (se kortet). Den luskede fyrste mener nu, at han har opfyldt sit løfte, når han nu sådan har hjulpet spillerne efter bedste formåen.

Gudinden Ariera må afgøre, om han har

brudt sit løfte til hende eller ej. Måske dør Dargomor en pinefuld død — eller også fortsætter han med at styre sit rige med grusom hånd. Spillerne får ikke at vide, hvordan det ender.

## **BJERGVEJEN**

Beskrivelsen af vejen begynder ved vejkrydset øst for Klarbæk.

Hvis spillerne kommer fra Dargomors borg, må de først begive sig ad 'Vejen sydpå'. Vejen snor sig en dags tid gennem den mørke Orgskov. Senere krydser den Orgfloden, hvor en færge medtager rejsende for 2 sm pr. person og 3 sm pr. hest. Det er kun færgemanden, der kan føre færgen sikkert over floden med den stærke strøm. På den anden side af floden slynger vejen sig op mod bjergene — til sidst bare som en smal sti langs fjeldvægge og slugter. Efter to dagsmarcher ender stien foran Dingheimuls huler.

I Orgskoven kan rollepersonerne møde trolde Sog og Dog, som er på jagt i ly af nattemørket. De vil gøre alt for, at spillerne skal ende i gryden som dagens ret.

Medens spillerne vandrer op ad bjergstien, er der mange muligheder for at møde andre. SL kan vælge mellem dem, der er nævnt her, eller selv finde på nogle.

- Spillerne hører buldren og larm på vejen. Støjen kommer nærmere og nærmere. Efter fem minutter dukker pludselig en stor bjergtroll frem. Den blokerer vejen helt. Vil spillerne forbi kæmpen, må de dræbe den, for trolden kan ikke tåle, at andre end bjergboere færdes på vejen.
- En kimære, som Dingheimul har dresseret til at bevogte bjergvejen, angriber spillerne. Holder de Domirals kobberring frem, holder bæstet inde med angrebet og forsvinder op i bjergene.

## **DINGHEIMULS GROTTEN, NIVEAU 1**

I et højtliggende bjergmassiv findes en stor åbning ind i bjerget. Foran hullet breder en græsbevoksning sig. I åbningen sidder en menneskelignende kæmpe og taler med sig selv.

### **Rum 1**

**OVERBLIK:** En halvmørk gang i hvis åbning, der sidder en kæmpeskikkelse.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er ti meter i højden. Et stykke inde deler den sig i en stor og en

lille gang. En halvkæmpe sidder i åbningen.

**SL:** Halvkæmpen er Khan, Dingheimuls afkom med kæmpekvinde Eskel. Khan bevogter sin fars hjem med liv og blod, og han vil dæbe enhver, der bare tænker på at komme ind i grotterne. Men viser spillerne Domirals kobberring frem, vil han lade dem slippe forbi og mumle, at de skal følge den højre gang.

### **Rum 2**

**OVERBLIK:** En mørk gang.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er mere end to meter i højden. Væggene er dekorerede med groteske figurer bl.a. skeletter. Tre af dem ser ud til at være skeletrelieffer, er faktisk "levende" skeletter.

**SL:** Skeletterne angriber alle fremmede, men lader dem slippe forbi, der fremviser det rette tegn. I rollepersonernes tilfælde er det kobberingen.

### **Rum 3**

**OVERBLIK:** En mørk, tom bjerghule.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i højden. Væggene er af magnetisk malm.

**SL:** Hvis spillerne kommer ind i rummet fra rum 2, udløses et magnetfelt. Har spillerne metal på sig trækkes de ind mod væggene og nages fast der. Hvis nogen vil løsne noget af metal fra væggene, er modstanden 5xSTØ for hver genstand. Kommer spillerne derimod fra rum 4, udløses magnetfeltet ikke.

### **Rum 4**

**OVERBLIK:** En oplyst grotte med en skikkelse midt i.

**IAGTTAGELSER:** Grotten er fire meter i højden og er oplyst af fakler. En egetræsdør fører til rum 5. Midt i rummet står en lænket dæmon og stirrer truende. Kæden er fem meter lang og sidder fast i gulvet midt i rummet.

**SL:** Dæmonen er skabt af Dingheimul og ingen, der ikke bor i bjerghulerne, slippes forbi. Kun hvis Domirals kobberring vises frem, lader dæmonen spillerne slippe forbi.

### **Rum 5**

**OVERBLIK:** En udhugget, oplyst bjerghule.

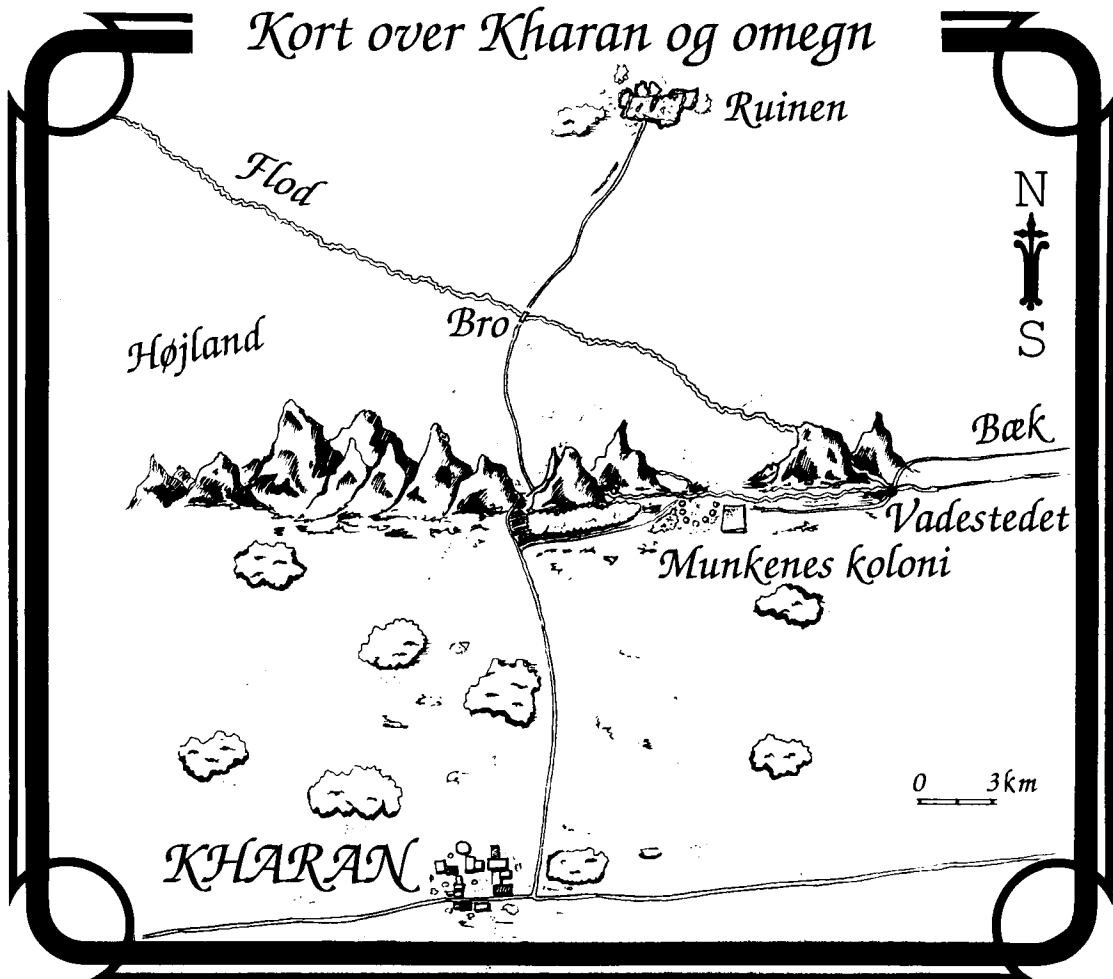
**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i højden. Det er oplyst af et lille ildsted midt på gulvet. Til rum 4 fører en egetræsdør. På nordvæggen hænger et 2x1 meter stort spejl i guldramme.

**SL:** Spejlet er magisk og kan transportere væsner fra rum 21 til rum 5, men ikke omvendt.

Tabel over væsner i Jeraz

Navn	SIY	SIØ	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Våben	Skade	BV	Værn
Sartos	14	12	9	9	11	10	13	0	10	Kølle 50%	1T6	7	
Nania	10	10	11	11	12	9	14	0	11	Dolk 40%	1T4+1	9	
Soran	13	11	8	10	9	10	9	0	10	Krumsabel 85%	1T8+2	15	Læder 2p
										Lille skjold 80%	abs 8		
Zareth	12	10	16	13	12	13	8	0	13	Kastespyd 75%	1T6+1	11	
										Kortbue 80%	1T6+1	—	Læder 2p
										Håndøkse 50%	1T6+2	11	
Bybo	11	11	11	11	11	11	11	0	11	Kølle 40%	1T6	7	
										Kortbue 40%	1T6+1	—	
Bybo	10	10	11	11	11	11	11	0	11	—			
Gr'wf	16	12	17	15	13	11	13	0	15	Kortbue 90%	1T6+1	—	Skind 1p
										Kortsverd 65%	1T6+1	15	Læder 2p
Ulvemand	14	11	14	16	11	11	9	0	13	Kortbue 85%	1T6+1	—	Skind 1p
<i>Ulvemandens flytteformåen er L10.</i>										Kølle 55%	1T6	7	
Glub	36	27	16	9	7	10	6	2T6	22	Stor kølle 65%	2T8	9	Hud 1p
Zlika	33	23	12	10	8	9	5	1T10	18	Stor kølle 55%	2T8	9	Hud 1p
Tsuk	24	19	14	10	4	13	2	1T6	17	Stor kølle 35%	2T8	9	Hud 1p
Archelaus	10	10	16	16	15	12	13	0	13	Stav 90%	1T8	7	
som varulv	30	10	24	24	8	12	3	1T4	22	Bid 50%	1T8	—	Skind 3p
Munk	11	11	13	11	12	11	11	0	12	Stav 75%	1T8	7	
som varulv	33	11	20	17	6	11	2	1T6	22	Bid 50%	1T8	—	Skind 3p

## Kort over Kharan og omegn



### Tablet over væsner i Novastenen

Type	STY	STØ	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Våben	Skade	BV	Værn
Elv	10	9	11	14	14	11	13	—	10	Kortbue 60%	1T6+1	—	Læder 2p
										Kampsværd 55%	1T8+1	15	
										Lille skjold 55%	abs 8		
Dværg	17	7	13	11	11	13	11	—	10	T. armbrøst 60%	2T6+2	—	Skælp. 6p
										Stridsøkse 50%	1T10+2	11	
										Mid. skjold 55%	abs 12		
Goblin	9	7	11	11	9	11	7	—	9	Kortsværd 45%	1T6+1	15	Læder 2p
										Lille skjold 40%	abs 8		
										Kortbue 40%	1T6+1	—	
Kæmpe	61	61	22	11	10	11	5	4T6	42	Stor trækølle 65%	2T8	9	Hud 1p
Spydberer 1)	14	12	12	12	9	9	9	—	12	Kortspyd 60%	1T8+1	11	Ringbrynje 4p
										Lille skjold 50%	abs 8		
Sværdberer 1)	14	12	12	12	9	9	9	—	12	Kampsværd 60%	1T8+1	15	Ringbrynje 4p
										Lille skjold 50%	abs 8		
Bueskytte 1)	14	12	12	12	9	9	9	—	12	Langbue 60%	1T8+1	—	Læder 2p
										Dolk 50%	1T4+1	9	
Røvere	14	10	14	12	10	9	7	—	12	Bredsværd 60%	1T8+1	15	Læder 2p
										Mid. skjold 50%	abs 12		
Modst.mand	11	11	13	12	10	12	12	—	12	Dolk 60%	1T4+1	9	Tøj 1p
Skelet	5	11	0	11	0	1	—	—	8 <sup>2)</sup>	Kortsværd 35%	1T6+1	15	Ringb. 4p
										Lille skjold 35%	abs 8		
Soldaterhest	32	30	14	12	5	12	—	2T6	22	2 hove 50%	1T6	—	Skind 1p
										1 bid 40%	1T4 <sup>3)</sup>	—	
Ulv 4)	11	6	14	16	5	11	—	—	10	1 bid 50%	1T8	—	Skind 1p
Krokodille 4)	38	38	13	7	4	11	—	2T6	26	1 bid 70%	1T8	—	Skind 6p
										1 haleslag 60%	1T4	—	
Bjergtrold	17	17	13	11	10	11	1	1T4	15	Stor trækølle 50%	2T8	9	Skind 3p
Tjener	9	11	11	14	9	9	12	—	11	Dolk 40%	1T4+1	9	Tøj 1p
Tjener	12	11	13	12	9	9	10	—	12	Dolk 40%	1T4+1	9	Tøj 1p

1) Der findes 60 sværdberere, 60 spydberere og 40 bueskytter i Dargomors borg og i hundredevis af hver slags i eventyrets hære.

2) (STY+STØ):2

3) Ingen SB

4) Beskrives nærmere i Monsterbogen.

Flytteformåen: Ulv L16, krokodille L6/S10.

Navn	STY	STØ	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	SB	KP	Våben	Skade	Bv	Værn
Glockmar	10	10	8	15	18	1 <sup>1)</sup>	11	—	9	—	—	—	Tøj 1p
Gasp	100	100	40	10	12	24	—	6T6	70	2)	2)	—	Skind 8p
Deonor genf.	—	11	0	24	11	18	—	—	0	Skrækangreb	2)	—	—
Rex	16	18	12	14	9	12	12	1T4	15	Kampsværd 90%	1T8+1	15	Helrustn. 8p
										Mid. skjold 70%	abs 12		
Exod	16	12	12	15	7	14	11	—	12	Kampsværd 85%	1T8+1	15	Helrustn. 8p
										Mid. skjold 75%	abs 12		
Norg	12	11	13	12	12	16	13	—	12	Dolk 60%	1T4+1	9	Tøj 1p
Dargomor	16	16	16	15	14	12	13	—	16	Slagsværd 90%	1T10+1	13	Helrustn. 8p
										Mid. skjold 80%	abs 12		
Sigvird	14	12	16	14	14	10	11	—	14	Slagsværd 70%	1T10+1	13	Helrustn. 8p
										Mid. skjold 70%	abs 12		
Digor	13	16	8	15	14	12	10	—	12	Krumsabel 70%	1T8+2	15	Helrustn. 8p
										Lille skjold 75%	abs 8		
Nirmilia	9	10	8	12	14	11	12	—	9	—	—	—	Tøj 1p
Domirel	11	13	9	13	15	16	9	—	11	Træstav 50%	1T8	7	Tøj 1p
Gilgarm	13	16	14	14	14	14	15	—	16	Slagsværd 90%	1T10+1	13	Skælpans. 5p
										Mid. skjold 90%	abs 12		
Kimære (3 h)	30	20	12	18	5	15	—	1T6	16	2)	2)	—	Hud 5p
Khan	25	25	25	13	10	9	5	1T6	25	Stor trækølle 65%	2T8	9	Tøj 1p
Demon 3)	15	15	15	20	10	21	—	—	15	2 klør 70%	1T6	—	Hud 5p
Heim	9	9	11	15	13	17	12	—	10	Dolk 50%	1T4+1	9	Tøj 1p
Ligæderen	9	7	19	4	8	6	—	0	14	1 bid 20%	1T8	—	—
										2 klør 20%	1T6	—	
Galdimiriar	7	8	8	14	16	15	12	—	8	—	—	—	Tøj 1p
Dingheimul	12	11	13	15	16	21	14	—	14	Dolk 50% 4)	1T4+1	9	Tøj 1p

1) PSY 21, når han rører ved Novastenen.

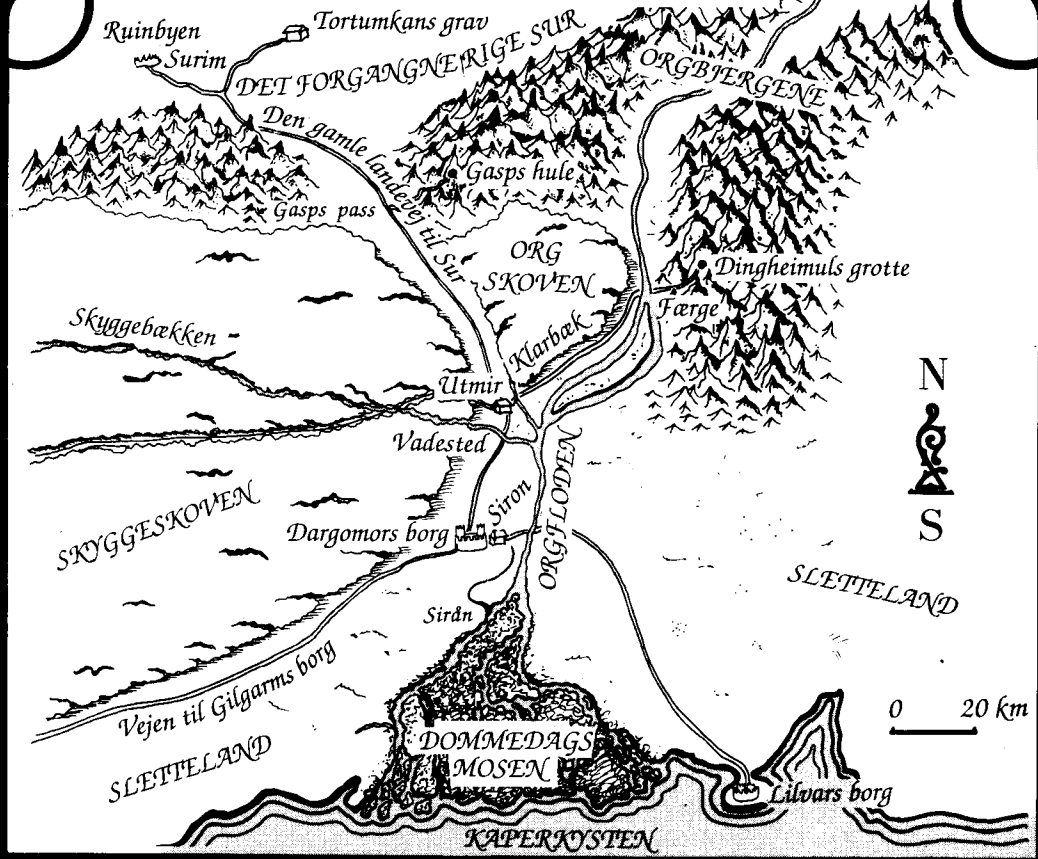
2) Se i Regelbogen for yderligere information.

3) Flytteformåen L20. Special formåen: Usårlighed, Hurtighed.

4) Dolk lavet af basiliskben. Forstener alle, der skades af den.

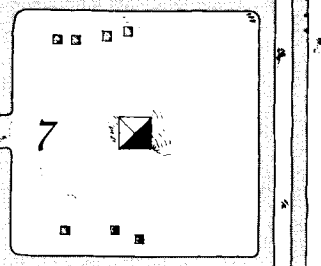
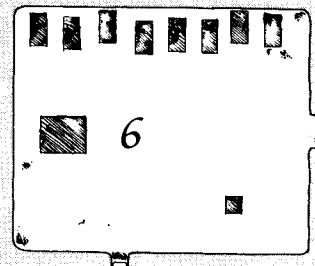
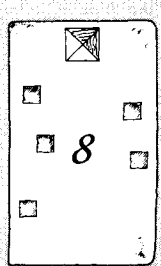


# KORT OVER MORVAR



S  N

## Tortumkans grav



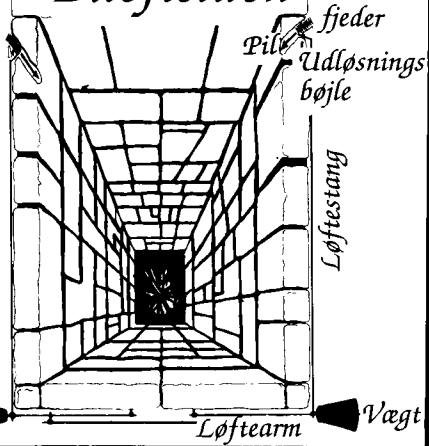
4 3

5

1

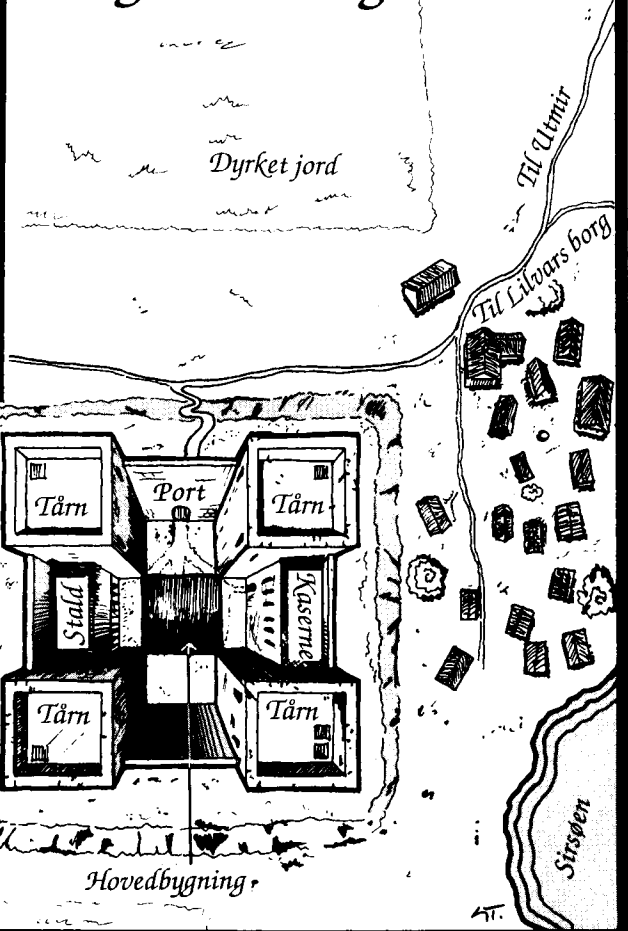
2

# Pilefælden

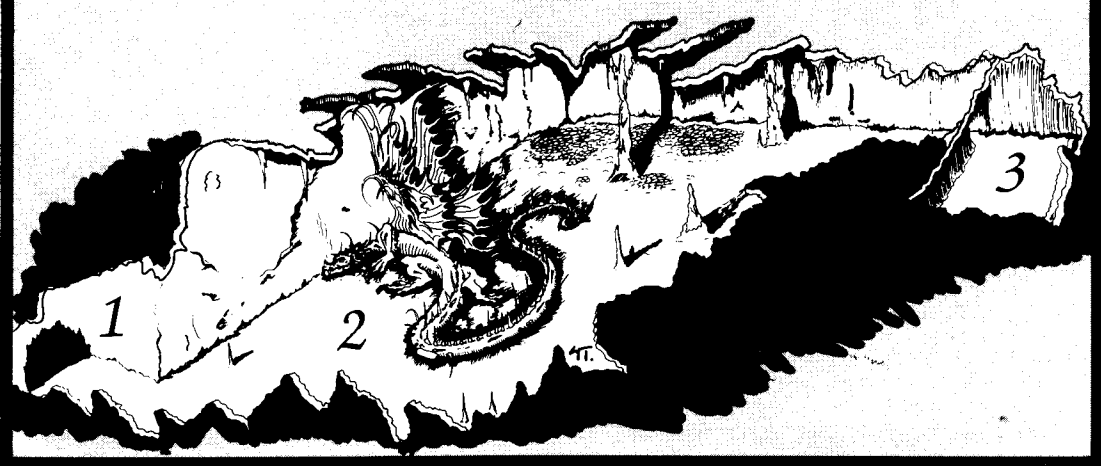


# NOVASTENEN

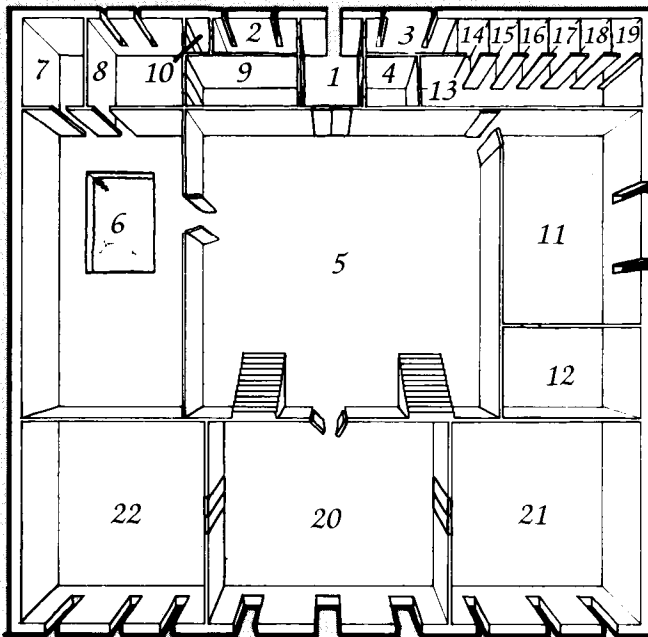
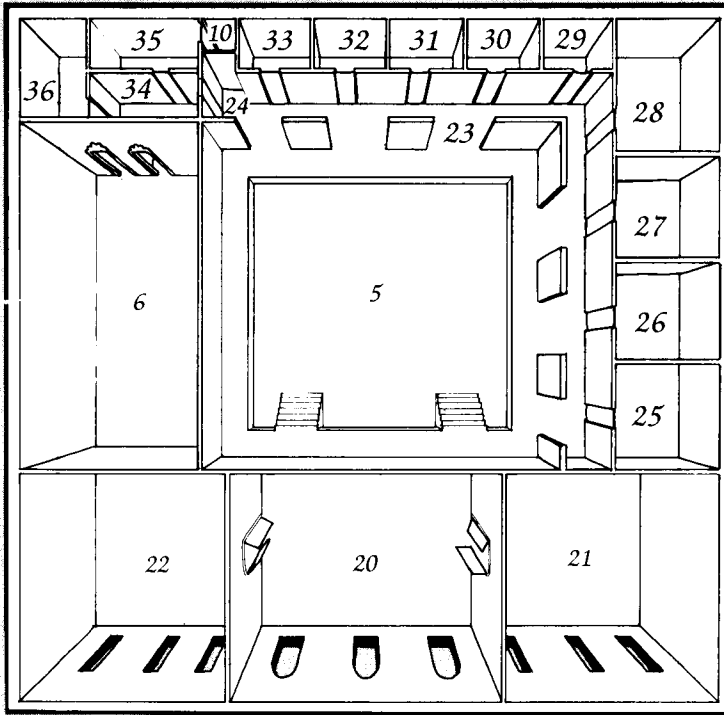
## Dargomors borg



## Gasps hule

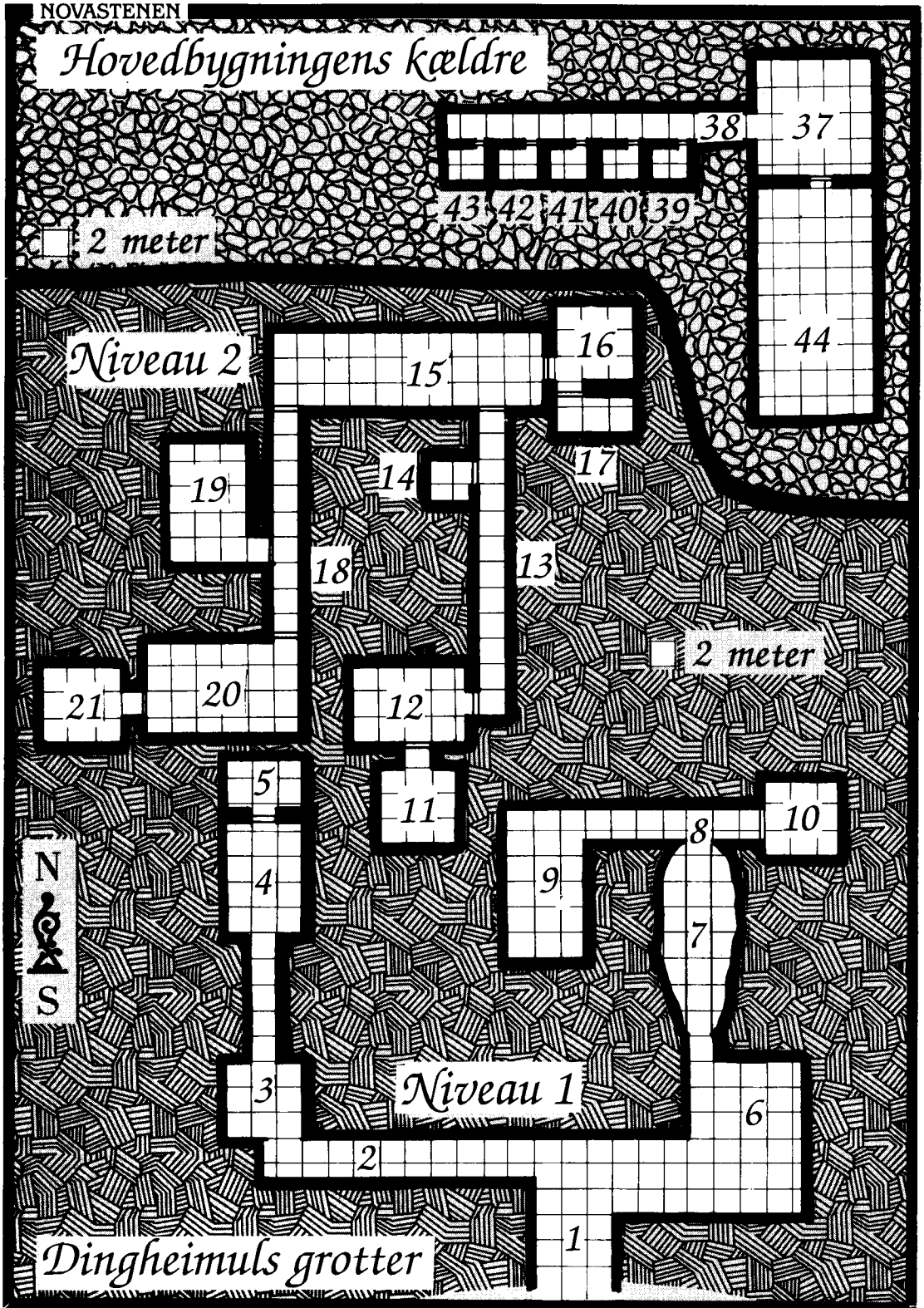


# Hovedbygningen

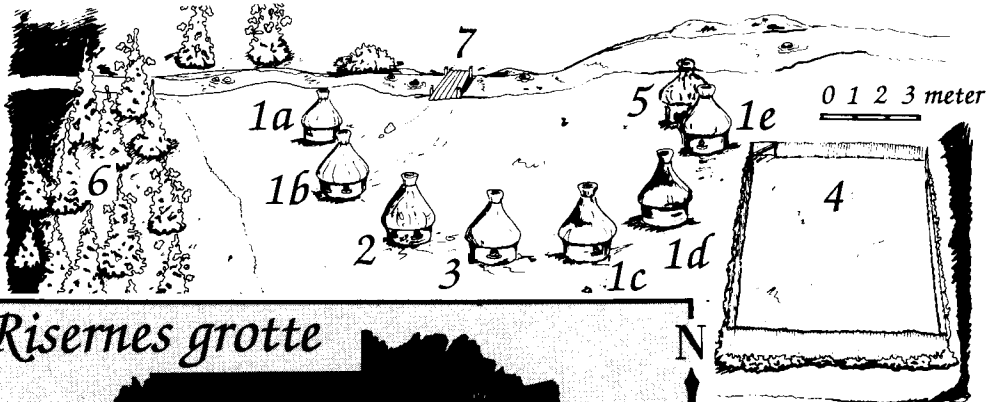
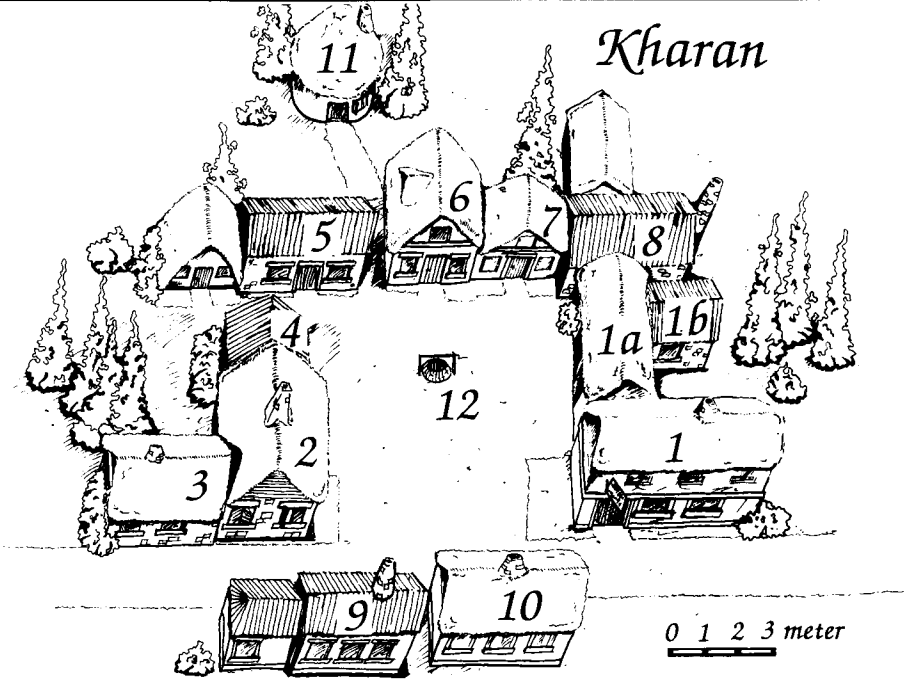


0 50 meter

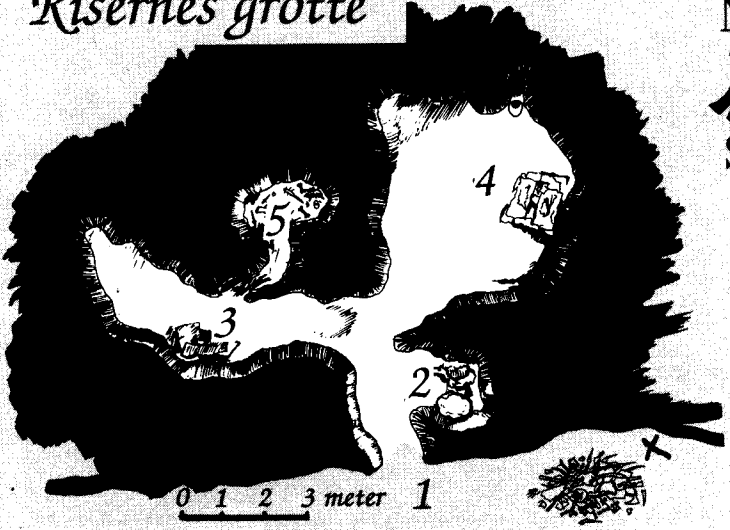
# Hovedbygningens kældre



# Kharan

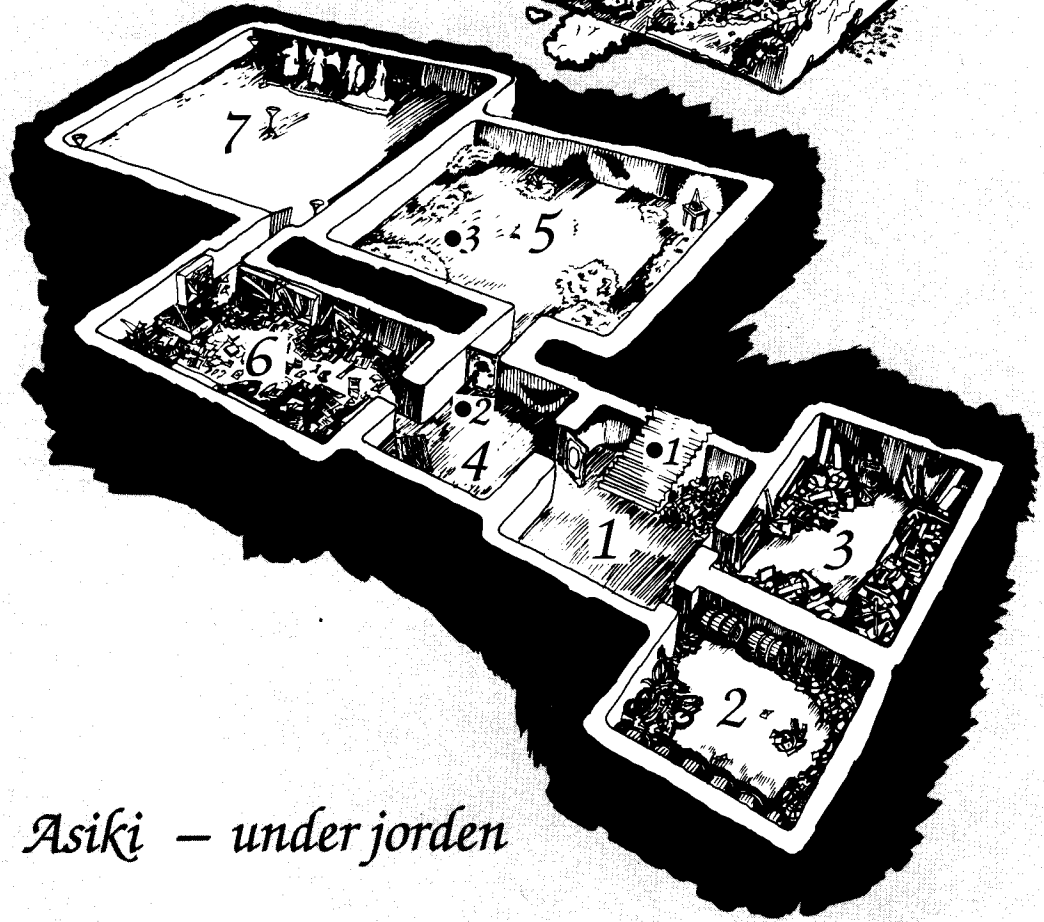


# Risernes grotte



N  
S  
Munke-  
kolonien

*Asiki – over jorden*



*Asiki – under jorden*

Dem, der går igennem spejlet i rum 21, ender her.

### Rum 6

**OVERBLIK:** En stor, mørk grotte med store møbler.

**IAGTTAGELSER:** Grotten er ti meter i højden. I grotten findes et ildsted med gløder, en seng, et bord og stole. Alt i kæmpestørrelse. I et hjørne ligger en række husgeråd. En meterbred gang fører til rum 7.

**SL:** Dette er Khans grotte.

### Rum 7

**OVERBLIK:** En mørk, fugtig, oval grotte.

**IAGTTAGELSER:** Grotten er ti meter i højden. Gennem grotten fører en meterbred klippekam som en slags bro. På hver side af kammen skvulper begsort vand — 5 meter nede i dybet.

**SKJULTE TING:** I vandet findes fire krokodiller, som går på alt, der falder ned i vandet.

**SL:** Idet spillerne træder ind i grotter løber fire gobliner også ind i grotten fra rum 8. Det er Dingheimuls vagter, og de vil forsøge at skubbe spillerne ned i vandet. Men fremviser spillerne Domirals kobbering, eskorterer goblinerne dem til rum 10.

### Rum 8

**OVERBLIK:** En mørk gang.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er 15 meter lang, tre meter bred og tre meter i højden. Væggene er ru, og gangen er fugtig. I den østlige del af gangen findes en dør af egetræ.

### Rum 9

**OVERBLIK:** En mørk, ildelugtende hule.

**IAGTTAGELSER:** Hulen er to meter i højden. Her findes fire halmsenge, et bord af træ, et skab med husgeråd og et slukket ildsted med kokekar. I et skrin i skabet ligger 68 sm.

### Rum 10

**OVERBLIK:** Et udhugget, oplyst grotterum.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter højt. Lyset kommer fra fakler. I den østlige væg findes et 2x1 meter stort spejl i guldramme.

**SL:** Spejlet er et tryllespejl. Den, der træder ind i det, flyttes til rum 11 (dem, der bliver tilbage i rum 10 får intet at vide om det). At bevæge sig fra rum 11 til rum 10 på samme måde er ikke muligt.

## DINGHEIMULS GROTTES, Niveau 2

### Rum 11

**OVERBLIK:** En udhugget, oplyst bjerggrotte.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i højden. Et lille ildsted midt i rummet oplyser det. En egetræsdør fører til rum 12. På væggen mod syd findes et 2x1 meter stort spejl indrammet i en guldramme.

**SL:** Her havner alle, som går gennem spejlet i rum 10. Man kan ikke gå tilbage gennem spejlet.

### Rum 12

**OVERBLIK:** Et lyst, velordnet grotterum. Noget sidder ved et bord.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i højden. Lyset kommer fra en lampe på bordet, som en gammel pukkelrygget mand sidder og læser ved. Ved siden af ham sidder to ulve (Hug og Bid). Udover bordet er her også en boghylde og en seng. En aflåst dør fører til rum 13. Manden har nøglen.

**SL:** Manden er Dingheimuls yngre bror Heim. Da spillerne kommer ind, standser han sin læsning og spørger dem om, hvad de vil. Hvis de vil træffe Dingheimul, beder han spillerne om deres navne, og derefter ser han i en protokol. Da han ikke finder spillernes navne, pudser han ulvene på dem samtidig med, at han anvender magi for at slå spillerne ihjel. Men viser spillerne Domirals kobbering frem, så låser Heim døren op til rum 13 og fortæller, at de kan finde Dingheimul i rum 20.

### Rum 13

**OVERBLIK:** En oplyst gang.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er 24 meter lang, to meter bred og tre meter høj. På de afskyeligt udsmykkede vægge sidder fakler. Gulvet er dækket af et rødt tæppe. Døren til rum 12 er låst. Gennem døren til rum 14 høres en kvinde, der synger en vemodig sang. Ingen lyde kommer fra døren til rum 15.

### Rum 14

**OVERBLIK:** Et mørkt rum med en kvinde siddende i en stol.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er to meter højt. På et bord står en olielampe. Ved bordet står en seng og en stol. Her sidder en kvinde og spiller lyre, mens hun synger en sang. Kvinden er lænket til væggen med en tre meter lang kæde.

**SL:** Kvinden er en ligæder, som Dingheimul holder fanget. Hun lader som om hun er prinsesse, der er taget til fange, for at lokke folk til sig. Hun giver aldrig op, da det er hendes naturlige måde at være på. Men alle grottens beboerne kender hendes kneb, og de kan i øvrigt ikke døje hendes sang.

Da spillerne træder ind, kaster hun sig grædende i en af spillerne arme, men i næste nu begynder hun at bide i ham.

### Rum 15

**OVERBLIK:** Et stort, lyst, møbleret grotterum.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er fire meter i højden. Et knitrende ildsted oplyser rummet. Ved ildstedet står en seng, midt i rummet står et stort bord dækket med lækker mad. Langs væggene står skabe fyldt med porcelæn, tøj og alt andet, der hører et hjem til. Gulvet er dækket af farvestrålende tæpper, og væggene er tapetseret med rødt tapet.

**SL:** Dette er Dingheimuls kombinerede spise- og soverum. Maden er serveret, men Dingheimul dukker ikke op til dette måltid, da han er meget optaget af et eksperiment i rum 20. I maden findes en styrkende trylledrik, som troldmanden får i al sin mad. Den genopbygger tabt PSY med 1.

### Rum 16

**OVERBLIK:** Et oplyst køkken. En kvinde arbejder ved vasken.

**IAGTTAGELSER:** Køkkenet er tre meter i højden. Ved en balje står en smuk elverkvinde og vasker kogeкар af. Rundt om halsen har hun en metalring. Rummet er desuden fyldt med kar, skåle og andre køkkenredskaber.

**SL:** Elverkvinden er Gardimiriar — en tilfangetaget prinsesse fra Orgskoven. Sølvringen om hendes hals er magisk og tvinger hende til at adlyde Dingheimul. Hvis hun tager ringen af, mens Dingheimul er i live, dør hun selv.

Hun hjælper gerne spillerne med oplysninger. Det hun kan fortælle noget om er, hvad Dingheimul foretager sig (se rum 20), hvordan spillerne kommer ud og om alle farerne på vejen (se rum 2-5). Galdimiriar advarer også om troldmandens trylleformular KOPIERE.

Til sidst beder hun spillerne om at føre hende hjem til Orgskoven, når de har dræbt Dingheimul. Hvis spillerne kommer til at vise hende Domirals kobberring, bliver hun tavs og inde lukket og fortæller dem kun, hvor de kan finde Dingheimul.

### Rum 17

**OVERBLIK:** Et mørkt forråds-kammer til mad.

**IAGTTAGELSER:** Kammeret er to meter i højden. Rummet er fyldt med al slags mad.

### Rum 18

**OVERBLIK:** En oplyst gang.

**IAGTTAGELSER:** Gangen er tolv meter lang, tre meter bred og tre meter i højden. Den er indrettet på samme måde som rum 13. På døren ind til rum 19 står der "kemikalier" og på døren til rum 20 står der "privat".

### Rum 19

**OVERBLIK:** En mørk bjerghule.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter højt. Det er et kemikalielager. Langs alle vægge findes hylder fyldt med krukke og flasker. De indeholder hundredevis af forskellige urter, olier og kemikalier. Følgende krukke kan spillerne læse etiketterne på:

Navn	Doser	Virkning
Dumstærk	5	Nedsætter INT 1, men forøger permanent STY 1.
Bedrager	2	Forøger KAR 4 permanent.
Lille Snilde	2	Forøger INT 2 og nedsætter STY og STØ 1 permanent.
Magiker	1	Forøger PSY 4 og nedsætter alle andre grundegenskaber med 1 permanent.

Hver dosis vejer 0,1 BEP.

**SL:** SL skal ikke afsløre virkningen af krukernes indhold, før nogen har indtaget et af de magiske midler. Hvis noget giver sig til at smage på indholdet i de krukke, der ingen etiketter har på sig, må SL selv bestemme virkningen.

### Rum 20

**OVERBLIK:** Et lyst laboratorium, hvor en mand står og eksperimenterer.

**IAGTTAGELSER:** Laboratoriet er tre meter i højden. Foran et arbejdsbord står en gråklædt, statelig gammel mand med ryggen mod døren til rum 18. Bordet er fyldt af rør, krukke, kolber, kar og slanger. Under en glasklokke midt på bordet ligger en ottekantet rubin. Rubinen oplyser hele rummet med et rødt lys. I øvrigt er rummet fyldt af skabe, bogreoler og borde. I skabene findes alverdens alkymistin-





strumenter. Reolerne er fyldt med bøger om magi — helt uforståelige for spillerne. Det eneste, man kan høre i rummet, er en snurren fra glasklokken.

**SL:** Manden er Dingheimul, som er ved at udføre de sidste eksperimenter i forsøget på at få magten over Novastenen. Da spillerne kommer ind i rummet, vender han sig om og stirrer vredt på dem, fordi de har forstyrret ham. Han kan læse spillernes tanker og forstår, hvad de er ude på. Derfor benytter han trylleformularen KOPIERE E2, hvorefter han går til angreb med sin specialdolk, som forstener, når den trænger ind i kødet på ofret (den er fremstillet af skeletdele fra en basilisk). Fremviser spillerne Domirals brev, læser han det — og er derfor uopmærksom i 3 KP. Når han har læst brevet, gør han som beskrevet ovenfor.

Hvis nogen letter på glaskuglen for at komme til Novastenen, udvikles et LYN E1, idet eksperimentet kortsluttes.

## Rum 21

**OVERBLIK:** Et oplyst grotterum.

**IAGTTAGELSER:** Rummet er tre meter i højden. Lyset kommer fra fakler. I væggen mod vest findes et 2x1 meter stort spejl i en guldramme.

**SL:** Spejlet er magisk: Hvis nogen går igennem det, bringes vedkommende til rum 5 (men det får de spillere, der bliver tilbage i rum 21 naturligvis ikke at vide). Man kan ikke bevæge sig fra rum 5 til rum 21.

## DINGHEIMULS ENDELIGT

Da Dingheimul er død, begynder hele bjerget at ryste. Spillerne har nu kun ti minutter til at red-

de sig ud af grotterne, inden det hele styrter sammen.

Netop som de når ud, ser de indgangen styrte sammen med et brag, og grotterne med alle hemmelighederne ligger nu begravet under bjerget.

Det eneste spillerne kan gøre er at drage af sted — tilbage til Utmir — og overdrage stenen til Glockmar.

## ORGSKOVENS ELVERFOLK

Hvis spillerne bringer elverprinsessen Galdimiriar med sig fra grotterne, beder hun dem om at standse ved en sølveg midt i Orgskoven. Hun forsvinder lydløst ind i egen — og kommer lydløst tilbage med sølvringe (en til hver spiller). Ringene er magiske og indeholder SANSNING GOBLINFOLK E1.

## GLOCKMARS BELØNNING

Spillerne finder Glockmar foran kaminen i "Kruset" kro. Han ser gammel og svagelig ud. Men da spillerne overrækker ham stenen, lysner han op. Glockmar fæster den til en kæde om sin hals. Mens han foretager denne handling, gennemgår han en forvandling. Han bliver rankere, han forynges og det virker, som om en aura af styrke og magt nu stråler ud fra ham.

Men magtfuld stemme siger han, at de må ønske sig noget. Men kun én ting. Hvad de kan ønske, kan ses i tabellen over "Novastensens magt". Derefter tager Glockmar afsked med dem og forsvinder sporløst.

# Efterskrift

Nu har spillerne udført opgaven, men I kan stadig bruge dette her eventyr i en spillekampagne. Der er mange steder i eventyret, I selv kan videreudvikle og bygge nye eventyrspil på. F.eks. kan I bygge nye eventyr ved hjælp af stikord som: Skattejagt i Tortumkans grav (hvis spillerne ikke her besøgt det sted endnu), eventyr på vejen gennem Skyggeskoven eller med en dværginvasion fra øst.

Som I ser, kan der ske mange ting i dette land. Lad fantasien få frit spil.

## Personbeskrivelser

**Glockmar:** Den skrøne, som Glockmar fortæller, om hvordan Novastenen kom til netop hans slægt, viser, hvad han egentlig er. Det ville være meget mærkeligt, hvis et almindeligt menneske skulle kunne hjælpe guderne så meget, som Glockmars forfar siges at have gjort det. Inderst inde er Glockmar en svækket halvgud, som med tabet af sit kraftcentrum — Novastenen — er blevet tvunget til at fastholde sin menneskedragt. Glockmar er et venligt og ærligt væsen, der er havnet i stor knibe.

**Gasp:** Gasp er som drager er flest, d.v.s. grådig, egoistisk og fuld af foragt for svagere væsner.

**Norg:** Dargomor behandler sine undersåtter dårligt. Det er sjældent, at han bruger de

korrekte skattesatser, og i retssager er han hurtig til at stikke høje bøder ud. Resultatet bliver som altid: Uro blandt bønderne. Norg er en vaks fyr, og desuden er han stærk i sin overbevisning om det nødvendige i at kæmpe for retfærdighed og mod undertrykkelse. Disse egenskaber gør, at han er blevet modstandsbevægelsens naturlige leder. Han er helt klar over, at det, han gør, kan koste ham livet, men han tror så stærkt på sine idealer, at han trodser alle farer.

**Galdimiriar:** Elverkvinden er et venligt væsen, der er, som skovelferfolk plejer at være. Hun blev taget til fange af Dingheimul, da den troede, at hun kunne bruges i et eksperiment. Det var ikke tilfældet, men troldmanden mente så, at elverkvinden ville blive en god slavinde, og han beholdt hende derfor. **BILLEDLIGGØRE 50%, HELBREDE 50%, USYNLIGHED 50%.**

**Dingheimul:** Troldmandens mål er at komme i besiddelse af alle Novastenenens magiske kræfter og derigennem selv blive en halvgud. Dingheimul er magtsyg og tørster efter magiske kundskaber. Han er også meget selvisk og holder sig ikke tilbage selvom hans handlinger skulle gå ud over andre mennesker. **ANTI-MAGI 70%, BILLEDLIGGØRE 90%, ENERGI-STRÅLE 90%, HELBREDE 60%, KOPIERE 90%, MØRKE 80%, OPLØSE 80%, TANKE-OVERFØRING 70%, SANSNING 75%.**

## NOVASTENENS MAGT

Når først Glockmar har Novastenen i besiddelse, har han stor magisk magt. Se i tabellen, hvad han magter.

<b>Med Novastenen kan Glockmar udføre:</b>	<b>CL</b>	<b>PSY</b>
Forøge/nedsætte en grundegenskab permanent med 1T6.		
Et forsøg pr. skabning.	10%	-5
Helbrede alle tabte KP. Et forsøg pr. skabning og uge.	20%	-4
Fremmane en dæmon. Et forsøg pr. døgn.	30%	-3
Øge/Nedsætte en persones formåen i en færdighed 20%.		
Et forsøg pr. skabning.	40%	-2
Udføre E1 af en hvilken som helst trylleformular.		
Med Novastenen's hjælp har Glockmar adgang til alle besværgelser.	70%	-1

**Dargomor:** Baronen er grådig og magtskyg. Man kan mistænke ham for at lide af storhedsvanvid. Han anser sig selv for at være en meget kyndig leder og politiker. Han er god til det, men ikke så god, som han selv tror.

**Domiral:** Lægen har overtaget noget af sin herres væremåde. Inderst inde foragter han baronen, og han har derfor besluttet sig til at samarbejde med Dingheimul. Domiral er overvist om, at det vil bringe noget godt med sig i fremtiden. Lægen er en peron med få skrupler. ANTIMAGI 60%, LYN 60%, HELBREDE 80%, LØFT 60%, TANKEOVERFØRING 60%.

**Gilgarm:** Gilgarm er en retfærdig, men hård feudalherre. Han styrer sit len godt og er

værdsat af bønderne. Efterhånden som Dargomors hårde styre er blevet berygtet i regionen, har Gilgarm besluttet sig til at sætte en stopper for det. Med et overraskelsesangreb håber han på at kunne fange Dargomor i en sådan situation, at Gilgarms sejr næsten er garanteret på forhånd.

**Heim:** Denne lillebor til Dingheimul bliver styret med hård hånd. Dingheimul har knyttet Heim til sig ved at spille på dennes følelser og ved at sikre sig, at Heim har så lidt selvtillid som mulig. Heims største ønske er, at hans storebror skal kunne lide ham, og han er derfor parat til at gøre hvad som helst for Dingheimul. ANTIMAGI 70%, LYN 70%, TANKEOVERFØRING 70%, TELEPORTATION 70%.



# JERAZ

## Baggrund

### MILJØ

Eventyret udspiller sig i et landområde, der hovedsageligt består af ørkenagtige landskaber med bakker og lave bjerge. Enkelte områder er dog noget frodigere. De er bevoksede med vilde oliventræer samt figentræer og pinjer. Klimaet er varmt og tørt med få, men voldsomme regnskyl.

### HISTORIE

For ca. 500 år siden beherskedes hele landområdet af én rigmandsslægt: familien Jeraz. Familien ejede en række slotte og borge bl.a. jagtslottet Asiki. Familiens sidste overhoved Aram Jeraz søgte ikke ære og magt på slagmarken som sine forfædre, men helligede sig sine studier i magi. Netop til det formål var det afsides beliggende jagtslot ideelt.

Efter mange års studier var Aram Jerez nået

så langt ind i magiens mysterier, at han forsøgte at kalde en dæmon til live. Han var dog ikke så dygtig, som han selv troede. I stedet for at fremmane én dæmon fik han kaldt en hel horde frem på arenaen, og først efter at have myrdet alle på slottet og næsten alle inden for en afstand af én dagsmarch fra jagtslottet, vendte dæmonerne tilbage til det sted, hvorfra de engang var kommet. Landsbyerne og slottes omegn kom efterhånden så nogenlunde til hæfterne igen, men i ruinerne af jagtslottet findes der fortsat en halvåben "port" til Kaos. Her igennem siver fortsat en ondskabsfuld strøm, der langsomt spreder sig.

## Mod farene KHARAN

Da eventyret begynder, må man gå ud fra, at rollepersonerne er ankommet til den lille by Kharan. Et lille samfund, der er vokset op omkring kroen "Den røde hest" — et populært overnatningssted for handelsfolk og andre, som rejser langs øst-vest vejen. De fleste, der bor i landsbyen, er fattige småbønder og fårehyrder. Egenskaber og færdigheder hos de mere fremtrædende indbyggere i byen samt almene data om de forskellige typer af folk og væsner findes i tabellen over væsner. Alle huse i byen er opført af hvidkalkede sten.

### 1. Kroen "Den røde hest"

Denne består af en to-etagers hovedbygning (1), en stald (1a) og et udhus (1b).

Spisesal og køkken findes i hovedbygningens stueetage, mens den øverste etage består af en korridor og ti værelser, hvoraf kroens personale lægger beslag på de to. Værelserne er ca. 3x3



meter og er beregnet til to personer. Mod dobbelt betaling kan man givet leje et af værelserne som enkeltværelse. Kroen ejes af et midaldrende par: Sartos og Nania. De har boet her i snart 30 år og set mange slags personer og væsner komme og gå. Der skal meget til, for at de bliver chokerede eller forbavsede. Ingen af dem er særligt talende eller meddelsomme. En dreng hjælper til med at passe stedet og klarer også andet forefaldende arbejde.

#### Prisliste

Delt værelse	3 sm
Eget værelse	6 sm
Sove på spisesalsgulvet	15 km
Staldplads og havre til hest	3 sm
Grøntsagssuppe	12 km
Lammegryde	2 sm
Brød	8 km
Krus vin	1 sm
Kande te	4 km

## 2. Sorans hus

Byens andet to-etagers hus ejes af en pensioneret lejesoldat: Soran. Han lever af den sum penge, han har fået skrabet til sig på plyndringstogter, og af at leje sine to okser ud til byens bønder. Hver aften sidder han på kroen og disker op med de mest usandsynlige skrøner om sine eventyr. Når han taler om andre ting, er han noget mere sandfærdig, og han er en god kilde, når det gælder rygter — især hvis man byder ham på et glas vin. (Se afsnittet om "Rygter og anden information").

## 3-10. Almindelige beboelseshuse

Disse beboes af typiske landsbybeboere uden særlige færdigheder.

## 11. Jægeren Zareth's hus

Her bor byens eneste fuldtidsjæger: Zareth. Han er den eneste af landbyens beboere, som ved noget konkret om højsletten. Han har i en eller anden anledning været så langt mod nord som ved broen, men han ved ikke, at den senere er styrtet sammen. Zareth ved endog, at der også er andre, der jager på højsletten, selvom han ikke ved, at disse andre er ulvemænd (han har fundet spor og rester af affald fra slagtinger). Som person er Zareth en tavs og knap person. Et godt overtalingsslag og en nogenlunde rundhåndet betaling kan dog få ham til at følge med som guide.

## 12. Brønd

## RYGTER OG ANDEN INFORMATION

I byen — og først og fremmest på kroen — cirkulerer flere mere eller mindre sande rygter. SL kan lade disse dukke op når og hvor, han vil.

1. Højt oppe på højsletten findes ruinerne af et gammelt slot, der tilhørte en fyrste ved navn Aram. På grund af de store skatter, som han uretmæssigt krævede hos bønderne, blev han og hele hans slæng af dæmoner dræbt. Hans efterladte rigdomme er dog belagt med en forbandelse. (Delvis sandt).

2. En flok ulve er kommet til egnen. De har taget flere får i den seneste tid. (Delvis sandt).

3. En beboer fra landsbyen forsvandt spurøst, da han var ude på jagt på sletten for en måned siden. (Sandt).

4. En koloni af kloge og kyndige munke bor i et dalstrøg i bjergene mod nord. (Stort set sandt).

5. En flok grippe bor på en bjergtop mod nordvest. (Falskt).

6. På højsletten går fyrst Arams soldater igen — fordømt for evigt fordi de ikke kunne forhindre deres herres død. (Falskt).

7. Meget få rejsende er kommet fra nordøst på det seneste. (Sandt).

8. Broen over floden bevogtes af en to-hovedet kæmpe, som kun lader de retfærdige slippe over. (Falskt).

De fleste landsbyboere har et nogenlunde overblik over, hvordan terrænet ser ud rundt om Kharan — stort set til og med bjergkæden og tilsvarende i de andre retninger, og de kan overtales til at redegøre for disse ting, hvis man kommer ind på livet af dem på den rigtige måde. Alle — bortset fra Zareth — nærer en overtroisk skræk for højlandet.

## ASTERION MED FØLGE

Asterion er en ung adelsmand, der nedstammer fra en uægte søn af Aram Jeraz. Da han ønsker at rense sin forfar for rygtet om at være en djævelsk sortkunstner, som fortsat klæber til ham, har Asterion organiseret en ekspedition til Asiki. (De rigdomme, som siges at kunne findes i ruinerne, er måske ikke helt uden betydning i sammenhængen). Med sig har han en trolldmand og nogle soldater. Asterion kan handle på forskellige måder alt efter SL's forgodtbefindende:

A. Han kan arrangere et bagholdsangreb på rollepersonerne, fordi han ikke ønsker, at de skal lægge beslag på hans forfædres ejendom.

B. Han kan være ankommet til Kharan før rollepersonerne og allerede være i fuld gang med at lede efter Asiki. Får rollepersonerne nys om dette via landsbyboerne — eller på anden vis — bliver de uden tvivl overbeviste om, at der faktisk findes noget, der er værd at lede efter, og som de må skynde sig at få fingrene i. Skulle Asterion og hans følge være kommet i en eller anden form for knibe, kan rollepersonerne komme til hjælp. En rimelig rig og mægtig adelsmand vil derefter komme til at stå i taknemmelighedsgæld til dem, og han vil måske endda invitere dem indenfor på familiegodset — noget som måske kan give anledning til videre eventyr.

C. Hvis rollepersonerne virkelig kommer galt afsted, kan Asterion dukke op og klare situationen. I så fald skylder rollepersonerne ham en tjeneste til gengæld.

D. Hvis spillergruppen er meget lille og svag — eller fej — kan de to grupper slå sig sammen.

E. Asterion kan bruges som informationskilde. Han kender alle de fakta, som blev nævnt i afsnittet "Historie" — selvom han nok mener, at visse af dem, er den rene bagtalelse af forfædrene.

Man kan heller ikke udelukke, at rollepersonerne kan tage initiativet til forskellige typer af situationer og hændelser, f.eks. kan de arrange et baghold for at sikre sig penge, magiske genstande, ridedyr etc. eller for simpelthen at uskadeliggøre mulige konkurrenter. Som det fremgår af det ovenstående, så er ideen med Asterion, at han skal kunne dukke op et eller flere steder i eventyret — både i kroen og i Asikis ruiner.

## Asterion

STY	14	INT	15	KAR	16
FYS	15	PSY	12	SB	—
STØ	12	SMI	15	KP	14

**Værn:** Skælpanser (abs 5), Lille skjold (90%, abs 8).

**Udrustning:** Krumsabel (85%, 1T8+2, BV 15), sammensat bue (65%, 1T10+1), fyrtøj,-feltflaske (0,5 l), bæltepung med 69 gm og 24 sm.

**På dromedaren:** Tæppe, 10 m reb, vandsæk af skind (4 l), kogger med 20 pile.

**Færdigheder:** Ride 85%, Synge 55%, Heraldik 55%, Skak og brædtspil 50%, Førstehjælp 60%,

Læse og skrive 30%, Opdage fare 20%, Krum-sabel 85%, Bue 65%, Lille skjold 90%.

**Udseende:** Brunt hår, kort skæg, ganske rigt klædt, 24 år.

**Personlighed:** Idealistisk, gavmild og venlig. Dog noget ærgerrig og stolt over sin herkomst.

## Elissa

STY	8	INT	18	KAR	14
FYS	12	PSY	20	SB	—
STØ	10	SMI	15	KP	11

**Max Hukommelse:** 10

**Max Effektgrad:** 10

**Magisk udrustning:** Et sort slag med en PSY på 20. Elissa kan bruge det som et "batteri" og trække PSY-point fra slaget efter behov — og siden "oplade" det igen med egen PSY i rolige og sikre situationer.

**Udrustning:** 2 portioner modgift mod slangebids med styrke 5, bæltepung med 22 gm, 13 sm og 9 km, Dolk (40%, 1T4+1, BV 9).

**På dromedaren:** 2 vandsække af skind (4 l), en slidt og skamferet bog med titlen: "Prolegomena til pangrammatisten Vardanes pasigraphicon", der omhandler alle de forskellige måder, en trylleformel kan nedskrives på i en trylleformularsamling. Bogen er ca. 150 sm værd.

**Færdigheder:** Læse og skrive 90%, Finde skjulte ting 70%, Opdage fare 75%, Historie 50%, Ride 45%, Taksere 35%, Dragesprog 35%, Dolk 40%.

**Besværgelser:** ANTIMAGI 60%, LYN 80%, FORSEGLE 60%, LYS 85%, OPLØSE 80%, SANSNING 75%, ÅBNE 65%.

**Udseende:** Mørklødet, slank, kort sort hår. Klædt helt i sort, 27 år gammel.

**Personlighed:** Samvittighedsløs, menneskefjendsk og mistænksom. Hun er stort set kun interesseret i magt og i at fortsætte sine magiske studier. Hun er dog ret forelsket i Asterion, hvilket hun gør alt for at skjule.

## Malchion

STY	17	INT	11	KAR	12
FYS	15	PSY	10	SB	—
STØ	13	SMI	13	KP	14

**Værn:** Skælpanser 5 point, Lille skjold (80%, abs 8).

**Udrustning:** Stridsøkse (85%, 1T10+2, BV 11), Sammensat bue (80%, 1T10+1), kogger med 20 pile, bæltepung med 5 gm, 56 sm og 43 km.

**På dromedaren:** Tæppe og vandsæk af skind (4 l).

**Færdigheder:** Opdage fare 40%, Ride 55%, Skjule sig 50%, Klatre 50%, Springe 50%, Stridsøkske 85%, Bue 80%, Lille skjold 80%.

**Udseende:** Kraftigt bygget. Sortsmudsket, sort skæg. 25 år.

**Personlighed:** Meget loyal mod sin arbejdsgiver. Modig, begærlig.

## Gotarzes

STY 13 INT 12 KAR 10

FYS 12 PSY 11 SB —

STØ 10 SMI 14 KP 11

**Værn:** Ringbrynje 4 point, Lille skjold (70%, abs 8).

**Udrustning:** Krumsabel (80%, 1T8+2, BV 15), sammensat bue (80%, 1T10+1), dolk (50%, 1T4+1, BV 9), fyrtøj, bæltepung med 4 gm, 30 sm og 24 km.

**På dromedaren:** 2 koggere med tilsammen 40 pile, 10 meter reb, vandsæk af skind (4 l).

**Færdigheder:** Opdage fare 45%, Ride 85%, Skjule sig 50%, Klatre 50%, Springe 50%, Krumsabel 80%, Bue 80%, Dolk 50%, Lille skjold 70%.

**Udseende:** Senet, langt fedtet hår. Flere ar i ansigtet.

**Personlighed:** Hensynsløs, dumdrstig. Meget bange for magi, troldmænd og troldkvinder.

Alle de ovennævnte rider på hver sin dromedar. Desuden har de to pak-dromedarer med sig. De er begge lastede med følgende feltproviant til fire personer i otte dage:

6 10-liters vandsække af skind

1 4-liters vinsæk af skind

20 pile

1 hakke

8 fakler

1 stor og 2 små sække

Gryder

## FLYTTEFORMÅEN OG FARER

Det er ikke besværligt at rejse i landområdet. De veje, der findes, tillader dagsrejser uden problemer. Bruges stier eller ønsker man at færdes tværs over sletten, nedsættes rejsetempoet med henholdsvis 10% og 15%. I bjergene er det noget vanskeligere at komme frem. Det tager godt og vel en halv dag at passere dem — undtagen gennem passet, hvor man blot kan følge vejen. Passet er også det eneste sted, hvor vogne og kærre kan krydse bjergene.

I det store hele er egnen ikke specielt farlig.

De mennesker, der findes i området, er jægere og fårehyrder. Løver, slanger og hyæner angriber normalt ikke, hvis de da ikke bliver provokeret direkte. Visse af væsnerne lige rundt om slotsruinen — og varulvene — danner dog en undtagelse fra denne regel.

En udbredt men knap så glamourøs fjende udgøres af tørst og hede. Et menneske må have mindst tre liter vand om dagen, og det samme gælder for de fleste andre intelligente væsner. Meget små skabninger som hobitter eller ænder kan klare sig med bare to liter, mens f.eks. en minotaur må have mindst fem liter vand. Heste og andre ride- og trækdyr må have 10-15 liter alt efter størrelse. Kameler og dromedarer kan klare sig uden vand i en uge uden at tage skade. Hvis man ikke får tilstrækkeligt med vand, så nedsættes STY og FYS efter følgende tabel:

Dag 1 1 point

Dag 2 1 point

Dag 3 2 point

Alle følgende dage 4 point.

Skal tabt STY og FYS kunne genindvindes, kræves pr. 2 point én hel dags hvile med indtagelse af rigelige mængder vand. Falder STY eller FYS på et tidspunkt ned til 1, besvimer man. Kommer nogle af egenskaberne helt ned på 0, dør man.

Varmen kan også være ubehagelig. Hvis nogen foretager sig noget anstrengende om dagen (nætterne er ret kølige) som f.eks. at løbe, kæmpe i mere end et par KR, klatre op ad en stejl skrænt eller ride i fuldt firspring i en time, må han eller hun slå et slag efter Modstandstabellen. Her skal personens FYS overvinde en faktor, som er lig med 1+absorberingen i det panser, personen bærer. Mislykkes kastet, er man ramt af hedeslag og besvimer i 1T10+5 minutter. Man må derefter hvile i 1T3 timer.

## ULVEMÆNDENE

Oppe på højsletten bor en flok ulvemænd. Det er efterkommere af de ulvemænd, som familien Jeraz i sin tid hyrede for at beskytte jagtvildtet mod rovdyr. Lige siden broen styrtede sammen, har de holdt sig på den vestre side af floden. Flokken består af 14 voksne og 6 børn — under ledelse af Gr'wf, en muskuløs, arret ulvemænd med en halskæde af løvetænder. SL kan lade flokken dukke op, når han finder det passende eller sætte en procentchance for deres opdukken, f.eks. 10% pr. dag eller del heraf.

Ulvemændene er på vagt over for mennesker, men ikke nødvendigvis fjendtlige. Ingen af

dem taler menneskelige tungemål, så eventuel kommunikation må ske via fagter og tegnsprog. Hvis man opnår en eller anden form for kommunikation, så kan ulvemændene meddele følgende: Man kan krydse floden ved at svømme over. De ved intet om et vadested. På den anden side af floden findes et meget farligt sted.

Hvis det kommer til kamp, flygter ulvemændene i samme øjeblik, det begynder at gå dårligt for dem. Bag efter lægger de sig i baghold et eller andet godt sted. De vil forsøge at bruge deres buer så meget som muligt. Egenskaber hos Gr'wf og hos et typisk medlem af flokken findes i tabellen over væsner.

## BROEN

Over floden gik der i gamle dage en pragtfuld stenbro. Denne styrtede dog sammen for godt et år siden. Vil man nu over floden, må man enten svømme eller finde vadestedet. Ved resterne af broen på den anden bred ligger et afpillet hesteskelet.

## MUNKEKOLONIEN

I en fjern og fredfyldt dal bor en gruppe på seks munke. Deres dag er ligeligt delt mellem meditation, gedeavl og indsamling af sjældne urter, som de bytter for at få de enkle andre fornødenheder, de har brug for. Ulykkeligvis er alt ikke som det burde være på dette idylliske sted, for alle munkene er faktisk blevet til varulve. Denne tragiske situation opstod på følgende vis:

En af de yngre munke begav sig for to en halv måned siden ud på en længere vandring til fods — og kom til sidst — drevet af simpel nysgerrighed — til Asiki, hvor han blandt andet drak af vandet i brønden. Intet hændte før ved næste fuldmåne, hvor han pludseligt forvandlede sig til en ulv og gik til angreb på de øvrige munke. Han dræbte en og skadede de øvrige, hvilket fik til resultat, at der ved næste fuldmåne ikke bare fandtes én varulv, men en hel flok. Ind til nu har de dræbt en jæger og flere får fra byen samt et antal rejsende. De har alle store samvittigheds kvaler over dette. SL må selv afgøre, om det er fuldmåne eller ej, når rollepersonerne besøger munkene...

Hvis rollepersonerne kommer til munkene på et tidspunkt, hvor munkene har deres menneskelige skikkelser, vil de blive modtaget med venlighed af den ældste blandt munkene, Archelaus, en senet, tyndhåret mand i 40erne. Han tilbyder, at alle kan sove i den tomme hytte, så længe der er plads. Det kan dog ikke

skjules, at han og alle de andre munke er deprimerede og nervøse. Spørger man dem om hvorfor, svarer de undvigende.

Bliver rollepersonerne hos munkene i flere dage — for f.eks. at læge sine evt. sår — og nærmer tiden sig for fuldmåne, vil Archelaus forsøge at få dem til at rejse igen under angivelse af flere grunde (af religiøse grunde må munkene være alene i nogle dage o.s.v.). Dette lyder dog ikke særligt troværdigt (han er ikke vant til at lyve). Så længe som muligt forsøger munkene at undgå at fortælle sandheden. Den almindelige holdning over for varulve er jo ikke direkte positiv.

Kun når der til sidst er tale om at vælge mellem enten at være oprigtig over for gæsterne eller om at æde dem op den følgende nat, føler Archelaus sig tvunget til at afsløre tingenes tilstand — og det endda kun hvis gruppen af rollepersoner virker nogenlunde ansvarsbevidst og sympatisk. Står valget direkte mellem af dræbe eller at blive dræbt, vælger munkene med sorg i hjertet den førstnævnte mulighed.

Lykkedes det engang nogen at helbrede munkene, vil de givet være evigt taknemmelige over for denne person. Archelaus har en vis viden om den lokale historie, og han kan reddegøre for de ting, der omtales i afsnittet "Historie", hvis nogen fører samtalen ind på dette område. Enkelte egenskaber og formåen for Archelaus og en mere almindelig munk findes i tabellen over væsner.





## 1a-1e. Hytter

I disse hytter bor hver sin munk. Hytterne er af træ og 3-4 meter i diameter med en loftshøjde på ca. 2,5 meter. De rummer kun et ildsted, en simpel seng og lidt tøj.

## 2. Archelaus hytte

Som de øvrige, men rummer desuden et skrin af træ, som indeholder munkenes fælles for-mue på 33 sm og 204 km. Skrinet er ikke låst.

## 3. Tom hytte

Noget forfalden og snavset. Ellers som de øvrige.

## 4. Indhegning

Her findes munkenes 37 geder. Indhegningen består af en ca. 1 meter høj stenmur med en låge i det ene hjørne.

## 5. Fadebur

Her opbevarer munkene deres simple føde: gedeost, tørret gedekød, dadler, nødder og lignende.

## 6. Das

## 7. Gangbrædt over bækken

# VADESTEDET OG RISERNE

Vadestedet er det eneste sted, hvor man kan krydse floden uden af svømme. Vanddybden er normalt ca. 1,3 meter. Væsner som hobitter og dværge må hjælpes over på en eller anden måde. I en grotte på den modsatte side af floden bor et risepar, Glub og Zlika, sammen med deres søn, Tsuk. De kræver told af samtlige forbipasserende — hvis de da ikke bare æder dem. Da stort set ingen passerer stedet om natten, er de vågne om dagen og sover om natten på trods af, at riser normalt lever lige omvendt.

Risernes måde at handle på over for en gruppe rejsende er bestemt af, hvor stor gruppen er. Er den på tre eller færre angriber riserne med det samme. Er den på fire eller flere afkræves "told". Denne told beregnes på følgende måde: 1 gm eller 12 sm eller 97 km pr. person (ingen af riserne har noget videre begreb om, hvad de enkelte møntsorter er værd i forhold til hinanden) samt mindst 18 STØ-point levende væsen som middagsmad. Riserne

æder næsten hvad som helst, så de accepterer alle typer væsner — bortset fra insektoider og gengangere.

Alle forsøg på at prutte om prisen eller på at indlede forhandlinger mødes med et vredesbrøl fra Glub. Kommer det til kamp, angriber riserne først de personer, som er udrustede med projektil- eller kastevåben. De har nemlig bitre erfaringer med buer og kastespyd. Riserne er alle bange for magi og flygter op til grotten så snart nogen med held bruger en for dem fatal besværgelse som f.eks. ILD eller FROST. Riserens egenskaber er noteret i tabellen over væsner.

## RISERNES GROTTER

**ALMENT:** Grotterne er ildelugtende og ulækre. Loftshøjden er — bortset fra rum 5 og gangen, som fører dertil — ca. 3 meter.

### 1. Uden for grotten

**OVERBLIK:** En 2,5 meter bred grotteåbning med en stor, 4 meter høj møgbunke bestående af iturevne rustninger, knækkede våben, lasede klæder, knogler fra mennesker og dyr m.m.

**SKJULTE TING:** I møgbunken ligger følgende brugbare genstande: to kastespyd, en krum-sabel, et kortsværd, en stridsøkse, en hake, en lygte og to sadler. Ved krydset på kortet ligger en halvt nedgravet lædersæk, der indeholder mønter og ædelsten.

**VÆSNER:** Begge de voksne riser opholder sig ofte her om dagen, mens de holder udkig efter rejsende.

**SKATTE:** I sækken findes 61 gm, 133 sm og tre rubiner, der er hhv. 220, 130 og 110 sm værd.

### 2. Forråd

**OVERBLIK:** Et næsten kvadratisk rum. Midt på gulvet ligger et halvædt æsel og en stor sæk.

**SKJULTE TING:** Sækken er fuld af harske lærkepostej.

**VÆSNER:** Ingen.

**SKATTE:** Ingen.

### 3. Tsuks rum

**OVERBLIK:** Et langstrakt rum med en åbning næsten midt på den højre langside. Over for åbningen ligger en bunke tæpper.

**SKJULTE TING:** Blandt tæpperne ligger tre pølser.

**VÆSNER:** Om natten sover Tsuk i tæpperne.

Om dagen er han som regel ude og lede efter smådyr, som han kan pine og plage.

**SKATTE:** Ingen.

#### 4. Glub og Zlikas rum

**OVERBLIK:** Et næsten kvadratisk rum. Langs den højre væg står to senge bestående af møgbeskidte, tynde madrasser og tøjlasere. Ved den yderste seng står en stor krukke.

**SKJULTE TING:** I en sprække i den modsatte væg står en lille krukke.

**VÆSNER:** Om natten sover Glub og Zlika her.

**SKATTE:** I den store krukke findes 304 km, i den lille 21 gm, 13 sm, 3 km og et kort.

**SL:** Kortet er i form og omfang lig med oversigtskortet over Kharan og omegn.

#### 5. Tsuks "legeværelse"

**ALMENT:** En 8 meter lang, snoet gang fører til et rektangulært rum. Loftshøjden er kun 2,2 meter. Gulvet er dækket af et hav af ting: to dolke, en stridskølle, en knust flaske, en død og halvrådden hyæneunge, et hundeskelet, en støvle og flere knogler.

Ingen skjulte ting, skatte eller væsner.

## Asiki

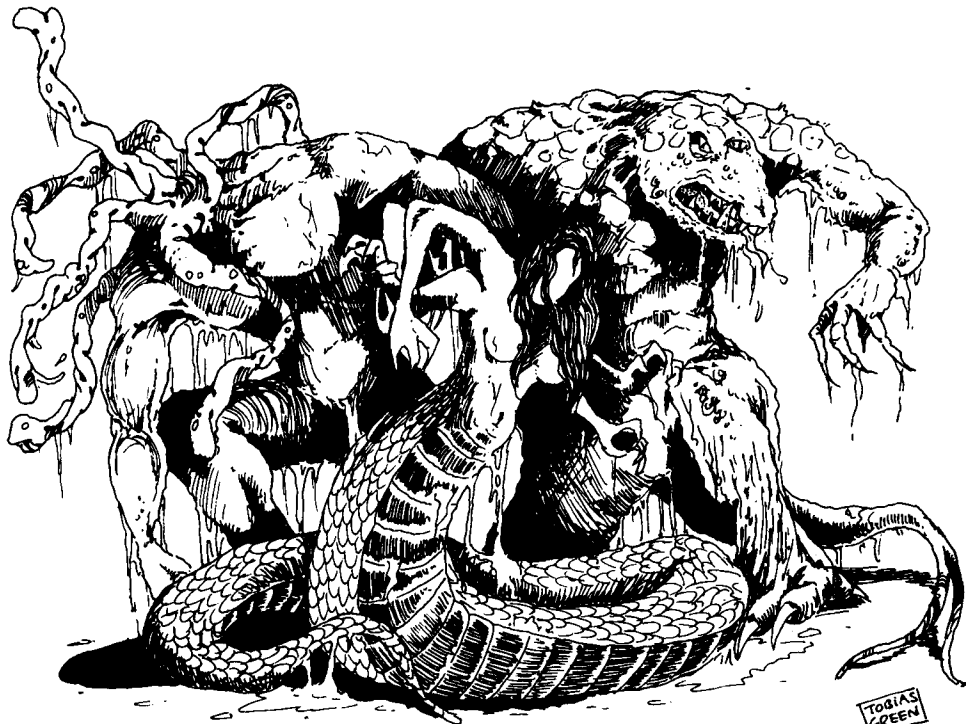
Når man kommer indenfor en afstand af 3 km fra Asiki, ser man, at plante- og dyrelivet forandres. Græsset får en blålig farve og insekter, snoge og andre smådyr virker misdannede.

Nogle hundrede meter fra slottet dukker der flere og flere områder op, hvor der hverken vokser græs eller ses dyr.

## DÆMONERNE

De eneste væsner, som normalt kan findes blandt ruinerne, er forskellige slags dæmoner. De er kommet her til p.g.a. de fortsatte eftervirkninger af Aram Jeraz magiske eksperimenter. Hvor ofte, dæmoner optræder, afhænger af en række magiske faktorer. Netop nu er effekten på sit højeste.

Der er 20% chance for, at der findes dæmoner mellem ruinerne, når rollepersonerne ankommer, og 20% chance pr. fem minutters intervaller for, at en også giver sig til kende. Der er intet til hindring for, at der kan forekomme flere dæmoner på en gang. Der er de samme chancer for, at en dæmon skal forsvinde, som for at den skal dukke op. Dæmonerne kommer frem ved et af tre punkter i Asikis kældre: Spillerne må slå 1T3 for at kunne se præcist, hvor materialiseringer sker. Som et alternativ kan SL selv bestemme når og hvor, dæmonerne skal dukke op. Den eneste måde man kan stoppe dæmonernes hærgen på, er ved at knuse krystalpyramiden i rum 5. Desværre vil en sådan handling også forhindre, at de fremkomne dæmoner forsvinder igen. Egenskaber og formåen for fire dæmoner er noteret her. Er der brug for flere, kan de skabes efter anvisningerne i bogen med regler.



## Geen'r

STY	36	INT	15	SB	2T6
FYS	24	PSY	30	KP	30
STØ	36	SMI	13		

**Værn:** Skæl 5 point.

**Våben:** 2 klør (90%, 1T6), 1 bid (80%, 1T8).

**Færdigheder:** Tale menneskesprog 75%,

Overtale 50%, Opdage fare 55%.

**Flytteformåen:** L 16.

**Udseende:** Dækket med sorte og gule skæl, lang hale, som deler sig i to på halvvejen, øgleagtigt hoved med tre røde øjne.

**Formåen:** Regeneration 1 KP/KR.

**Personlighed og opførsel:** Nedladende og fuld af foragt. Prøver at skabe splid for så pludseligt at gå til angreb.

## Gazchak

STY	53	INT	5	SB	4T6
FYS	21	PSY	34	KP	37
STØ	53	SMI	12		

**Værn:** Pels eller skæl 2 point.

**Våben:** 2 hænder (75%, 1T3).

**Færdigheder:** Ingen.

**Flytteformåen:** L 14.

**Udseende:** Kraftig, menneskelignende krop. Har 6 fangarme i stedet for hoved.

**Formåen:** Regeneration 2 KP/KR. Usynlighed (Denne modvirkes dog af, at dæmonen er larmende, trampende og hvæsende).

**Personlighed og opførsel:** Angriber hæmningsløst alt, som bare minder om levende væsner: statuer, mennesker og dyr.

**OBS:** Gazchak er næsten 5 meter lang og har svært ved at bevæge sig mange steder især indendørs.

## Kainaa

STY	22	INT	13	SB	1T6
FYS	20	PSY	23	KP	21
STØ	22	SMI	17		

**Værn:** Hud eller skæl 2 point.

**Våben:** 4 hænder (65%, 1T3).

**Færdigheder:** Skjule sig 80%, Snige sig 60%, Opdage fare 55%.

**Flytteformåen:** L 12.

**Udseende:** Har en kvindes overkrop med langt sort hår, 4 arme og en helt glat flade der, hvor ansigtet burde være. Fra livet og ned har dæmonen en sortskællet slangekrop.

**Formåen:** Telepati, Sætte skræk i livet og Udtømmning af livskraft.

**Personlighed og opførsel:** Angriber helst bagfra og bruger sin evne til udtømmning af livskraft så meget som muligt.

## Tc'on

STY	27	INT	14	SB	1T10
FYS	19	PSY	25	KP	23
STØ	27	SMI	12		

**Værn:** Pels 5 point.

**Våben:** 2 Klør (80%, 1T6), 1 Bid (70%, 1T10).

**Færdigheder:** Tale menneskesprog 80%, Overtale 55%.

**Flytteformåen:** L 14.

**Udseende:** Kraftig, noget gorillalignende krop dækket med en lang, hvid pels og et hyæneagtigt hoved med lysende, blå øjne.

**Formåen:** Hypnose og Telepati.

**Personlighed og opførsel:** Udgiver sig for at være et menneske, der er ramt af en forbandelse. Prøver at finde magiske genstande.

## OVER JORDEN

Asiki bestod oprindeligt af en to-etagers hovedbygning og to, lavere fløje. Af alt dette findes bare en mængde meterhøje murrester og mængder af nedstyrtede sten. Hvor de forskellige rum i sin tid har været i den underste etage kan dog stadig anes mange steder.

### A. Skelet

Her ligger skelettet af en kæmpe. Ved siden af ham ligger et knust tohåndssværd i kæmpestørrelse (ca. 3 meter langt). Om halsen bærer skelettet en guldkæde (400 sm værd).

### B. Brønd

Brønden er ca. 5 meter dyb og er i ganske god stand. Drikker man af vandet forvandles man til en varulv ved følgende fuldmåne. En dæmon dræbte engang for mange årtier siden en varulv og kastede dens krop i brønden. Da kroppen rådne, udfældedes en mængde stoffer i vandet, bl.a. det som spreder varulvesygdommen.

### C. En klynge mandeltræer

Træerne svajer og bøjer sig uafhængig af vinden. Alle mandler er giftige (giftstyrke 6).

### D. En stor busk

Den har mørkegrønt løv og små blå blomster. Blomsterne afgiver en afskyelige stank, og dyr går nødigt nærmere end 15 meter.

## E. Trappe

En 3 meter bred trappe, som fører ned i jorden.

## F. Statue

En marmorstatue af en satyr. Højre arm og venstre horn mangler.

## UNDER JORDEN

**ALMENT:** Asikis kælderetage er opbygget af sorte sten. Loftshøjden er 5 meter i rum 1, 4, og 5 og 3 meter i rum 2, 3, 6 og 7. Rum 1 er nogenlunde oplyst udefra. De andre rum kræver en eller anden form for belysning.

### 1. Trapperum

**OVERBLIK:** Et kvadratisk rum med en tre meter bred trappe, som kommer ned i rummet gennem den nordlige væg. En opbrudt, bulet og rusten jernport i væggen mod vest og to døråbninger i den østre. I sydvæggen sidder to fakkellholdere af rustent jern. I det nordøstlige hjørne ligger en halv snes skeletter med gennemtærede rustninger og våben.

**SKJULTE TING:** Et af skeletterne har en guldring på ringfingeren.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Guldringen er 50 sm værd.

### 2. Vinkælderen

**OVERBLIK:** Et næsten kvadratisk rum med en døråbning i den nordlige del af den vestre væg. Inden for døren ligger de smuldrende rester af en dør. Langs væggene findes en snes tøndere — en del er gået i stykker, en del er hele, men mørnede.

**SKJULTE TING:** Bag den midterste af tønderne langs østvæggen står tre flaster hvidvin.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Vinen er af udsøgt kvalitet og hver flaske er 40 sm værd.

**SL:** I tønderne findes kun grumsede vinrester, og prøver nogen på at drikke sjatterne, bliver vedkommende meget dårlig tilpas.

### 3. Viktualiekælderen

**OVERBLIK:** Et næsten kvadratisk rum med en døråbning i den sydlige del af vestvæggen. Inden for ligger resterne af døren. Langs væggene ligger nedfaldne hylder og knuste krukker. I loftet hænger indskrumpne rester af fårelår og skinker.

**SKJULTE TING:** Intet.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Ingen.

**SL:** Intet.

## 4. Forrum

**OVERBLIK:** Et næsten kvadratisk rum med opbrudte, ituslåede og rustne jernporte i væggene mod nord og øst samt en døråbning i væggen mod vest. Syd for døråbningen ligger en kraftig egetræsdør, der er slidt løs fra sine hængsler. Lige midt på væggen mod syd sidder en fakkellholder.

**SKJULTE TING:** En meter vest for fakkellholderen er en sten løs. Under den ligger et aflåst skrin, der rasler, som om det indeholdt mønter.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Skrinet indeholder de bøder, som slottets vagtmester tog imod på et år: 3 gm, 31 sm og 79 km.

## 5. Magirum

**OVERBLIK:** Et rektangulært rum med en indslået og rusten jernport lidt til venstre i den sydlige væg. Gulvet er dækket af asken fra brændte møbler og gulvtæpper. I det nordøstlige hjørne står en 30 cm høj pyramide lavet af et eller andet krystalagtigt materiale.

**SKJULTE TING:** Det glimter svagt i pyramidens indre nu og da.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Ingen.

**SL:** Pyramiden styrer demonernes kommen og gåen. Rør man ved den, lammes man af en brændende smerte (1T6 i skade). Den kan tåle 7 point i skade, før den knuses og ophører med at fungere.

## 6. Biblioteket

**OVERBLIK:** Et rektangulært rum med en døråbning midt i den østre væg og en åbenstående trædør i den vestre del af nordvæggen. Gulvet er oversået af nedrevne boghylder, knuste møbler og fugtskadede, forbrændte og iturevne bøger.

**SKJULTE TING:** Tre bøger er ikke helt ødelagte. Under en af hylderne ligger en elfbensstue forestillende en nymfe. Den er ca. 20 cm høj.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Statuetten er magisk og kan bringes til at danse på befaling. Som kunstværk betragtet er den 300 sm værd.

De tre mindst ødelagte bøger har følgende titler:

- Håndbog i talekunsten (80% er bevaret). Studerer man denne bog i en uge forøges ens chancer for at kunne overtale med 10%.
- Teratologisk leksikon vol. XV (kun et kapitel kan endnu læses). Her kan man læse alt, hvad hjertet kan begære og lidt til, om ligædernes vaner og opførsel.
- Vejledning i dæmonologi og dæmonisme Vol IV (to kapitler kan læses). Her kan man læse om, hvordan man taler til dæmoner ved forskellige lejligheder.

## 7. Statuerum

**OVERBLIK:** Et rektangulært rum med en åbenstående trædør længst mod øst i væggen mod syd. Der står et fyrfad i hvert hjørne og et midt i rummet. Langs væggene mod nord og øst står ved hver væg fire statuer. De er alle i naturlig størrelse og forestiller i tur og orden:

- a. En gammel mand med en stav i hånden.
- b. En pantermand med vinger.
- c. En kriger i skælpanser med stridskølle og skjold.
- d. En midaldrende kvinde i en pragtfuld dragt.
- e. En kæmpemæssig, yderst muskuløs mand, kun iklædt et lændeklæde og med et slagsværd i hånden.
- f. En minotaur bevæbnet med en økse.
- g. En ung kvinde i et jagtkostume med slynge og kortsværd.
- h. En reptilmand.

**SKJULTE TING:** Ingen.

**VÆSNER:** Varierer.

**SKATTE:** Statuerne er alle meget fint udført og skulle nok kunne indbringe mindst 200 sm hos den rette køber. De vejer dog flere hundrede kilo stykket.

**SL:** Statuerne er alle Aram Jeraz fjender, som hans tamme basilisk har forstenet engang for længe siden.



---

## NYE VÆSNER OG MAGI

### KOPIERE

Rækkevidde: Personlig

Varighed: 10 KR.

Sværhedsgrad: 4

Ved hjælp af KOPIERE kan man skabe identiske kopier af sig selv (én pr. effektgrad), som er helt umulige at skelne fra originalen. Disse kopier følger uafbrudt det samme bevægelsesmønster og foretager sig uafbrudt de samme ting som den, der har sagt trylleformularen.

Kopierne er ikke-materielle skinbilleder, og de kan ikke skades eller på nogen som helst måde påvirke nogen eller noget rent fysisk. Den eneste måde kopierne kan afsløres på, er ved at forsøge af beskadige kopien, der jo ikke kan fremvise en skade, hvis den ikke også findes på originalen. Besværgelsen kan brydes med OPLØSE og afsløres med SYN.

Troldmanden kan skifte mellem kopierne. Det koster 1 PSY pr. skift og tager en halv kamprunde at udføre. Skiftet tager hele troldmandens opmærksomhed, så han eller hun kan

altså ikke samtidig være i kamp eller udføre nogen anden handling.

*Eksempel: Troldmanden Arn skal kæmpe mod trolden Kob. Arn har KOPIERE 70% og kan kaste besværgelsen med to effektgrader. Kob har nu tre Arn foran sig (1, 2 og 3). 2 er den ægte Arn. Trolden hugger nu mod 3 i den tro, at der er den ægte Arn. Det viser sig, at han har uret, da der ikke opstår nogen skader. Arn hugger nu med sin dolk. Kob er usikker og parerer 1. Det var en fejl. Arn (2) får nu let sit hug igen. Arn bestemmer sig nu til at skifte fra 2 til 3, som Kob allerede har hugget ud mod. Det tager 1 PSY, og Arn kan ikke gøre noget andet i denne KR. Kob hugger nu mod 2, hvor den rigtige Arn var for lidt siden. Kampen fortsætter på denne måde, men Kob bliver snart træt og flygter.*

## Ulvemand

Dette væsen ligner et menneske af form, men er mere muskuløst og har et ulvehoved. Ulvemænd er udprægede flokvæsner og lever som jægere. Deres egen teknologi er normalt på et stenalderniveau, men de kan bruge mere avancerede redskaber, som de kan have byttet sig til. Ulvemænd jager kun ikke-intelligente væsner. De beskrives mere detaljeret i Monsterbogen.

## Varulv

En varulv er et intelligent væsen, som er blevet ramt af sygdommen lykantropi. Når fuldmånen hæver sig op over horisonten, forvandles væsnet i løbet af 2 KR til en ulv med utrolige

kræfter. Når fuldmånen atter synker ned under horisonten, antager væsnet igen sin menneskelige skikkelse. Sygdommen smitter bl.a. gennem bid. Hvis man har fået et point i skade via et bid af en varulv, er man smittet.

Varulve bliver halvt skadede af almindelig ild og af almindelige eller naturlige våben. Halver skaden, efter at våbnet er trængt igennem varulvens skind. Iltmangel (f.eks. ved kvælning), sølvvåben, magiske våben og anden magi har normal effekt.

Når varulven antager ulveskikkelse, ændres også vedkommende grundegenskaber: STY, FYS og SMI øges, men INT og KAR nedsættes. Krospoint i ulveformen udregnes som gennemsnittet af STY, ST og FYS. Skader, der opstår i den ene form, overføres under forvandlingen til den anden. En varulv i ulveform er et glubsk og bestialsk rovdyr, hvis sult er stor. Du kan læse mere om den i Monsterbogen.

## Basilisk

Der forekommer ingen basilisk i noget eventyr, men der dukker ikke desto mindre mange henvisninger op til dette væsen. En basilisk er en slags øgle med et hoved som en hane. Dens blik kan forvandle levende væsner til sten. Dens skelet har den egenskab, at hvis en benstump berører et levende væsen, forvandles den levende til sten. Men hvordan undgår man selv at komme galt af sted, når man bruger dette våben? Tja — tykke beskyttelseshandsker er nok gode at have. Du kan læse mere om basilisken i Monsterbogen.







---

## EVENTYRHÆFTE

---

Dette hæfte indeholder to korte eventyr, som man kan spille på én aften. Begge er bygget op efter grundreglerna i Drager og Dæmoner.

### NOVA- STENEN

I tidernes morgen udspandt der sig voldsomme kampe mellem guderne. Det var tider, hvor menneskene levede i evig angst for de dommedagsagtige styrkeprøver, der knuste universer og efterlod ruiner og ødelæggelse i sine spor.

### JERAZ

Den sorte, stinkende røgsky trækker sig sammen, og en vederstyggelig, led skabning begynder langsomt at materialisere sig. Den antager en form, som var den noget fra det Yderste Mørkes sønderøstede og fordærvede sumpområder.

**OBS!** Du må have adgang til Drager og Dæmoner for at kunne få glæde af eventyret.

