

Hvad er i ogrens sæk? Hvad er der i troldens sæk?

Ogres er enorme, muskuløse væsner. De mindste er to og en halv meter høje, og på toppen af de brede skuldre er et lille hoved med en skæv mund med skarpe tænder og to ondsindede øjne, der stirrer sultent. Huden er gustengul, og der er en hørsm af gammel sved og sure sokker i luften omkring ogren. Over skulderen bærer den en beskidt sæk bulet af mærkeligt indhold. Hvad er der i sækken?

Trolde er store og hæslige væsner – og det kan de få eventyrere, der har mødt dem bekræfte, når de oplevet en af deres venner, nu afdød, blive samlet op og brugt som kølle til at smadre andre med. Trolde kroppe er dækket af sort, strid pels, og fra deres kæmpe næser drypper snot. Den laskede mavesæk dingler lavt over jorden, mens de lange ranglede arme ender i hæslige kløer, som skraber dovent hen over jorden. Slæbende med sig, nogle gange over skulderen, andre gange hen over jorden er en stor, beskidt sæk. Hvad er der i sækken?

Når en trolde eller en ogre er blevet besejret, er der rig mulighed for at studere indholdet af deres sække, som de altid slæber rundt på. Nogle gange er det forunderlige skatte, røvet fra tidligere ofre, andre gange er det særheder, som det dumme monster har fundet fascinerende.

Rul 1t100 for at finde indholdet af sækken. Hvis det er en trolde-sæk, rul 1t4 gange på tabellen, og hvis det er en ogres sæk, rul 1t2 gange på tabellen.

1t100	Hvad er der i sækken?
1-2	En halskæde af blodige elverører
3-4	Et flækket metalskjold
5-6	Et afrevet dværgeskæg med blodige rester af hud
7-8	30 døde mus
9	En skåret marmorstatuette med ametystøjne, som forestiller en dansende Udødelig (30 guld)
10-11	1t4 blodige dværgeskalpe, 1t3 blodige dværgeskæg
12-13	1t10 bjørnetænder
14-15	Et kæmpe ostehjul (10 kg fed, blød ost)
16-17	2t20 sorte sølvstykker med motivet af Kejser Candor III
18-19	En flaske vin – etiketten lyder 'Dunkel ambrosiana fra Stormøerne'.
20-21	En musefælde (undvige 12 for ikke at få fingrene i klemme)
22-23	Tre kranier bundet sammen af en sølvkæde, som løber gennem øjenhulerne (20 sølv).
24	En <i>helbredende trylledrik</i> i en irret kobberflaske uden etikette
25-26	En høj, sort hat evt. med en kanin i (eller andet godt).
27-28	En dyngge uglefjer og en lille uglefløjte; 30% chance for at fløjten er magisk (Den give +2 bonus til visdomstjeks, når man spiller på den).
29-30	17 halve sandwicher, 1 plumkage, 3 tørre boller og en kande te, med dug og kopper osv.
31-32	Tre rotter i hver deres bur, der tydeligvis er uvenner
33-34	Tre jernfælge fra hjul
35-36	En to meter lang kløpind med grøn slim for enden
37-38	En pensel med gul maling
39-40	7 hestesko
41-42	En bog med farv selv billeder, kun halvt udfyldt.
43-44	Tre kilo tørrede bønner
45-46	En større samling børnesko
47	Et sæt <i>dæmonøje-terninger</i> , der forbander den spiller, der ruller to 1'ere med terningerne.

48-49	En bikube fyldt med arrige bier, som vogter deres bo.
50	En bikube fyldt med arrige bier, som vogter over fortryllet honning, som læger sår (1t6 doser lægende honning, som fordobler effekten af førstehjælp).
51-52	En smuk poleret kugle, der lugter lidt af lort
53-54	Helt friskt morgenbrød
55-56	En fantastisk balkjole til en kæmpe
57	En <i>Isdaggert</i> – en forgyldt daggert med en klinge af is (isen smelter i sollys på få minutter; så længe klingens er intakt, giver den +1 angreb; skæftet er 5 guld værd).
58-59	Et juvelbesat Halsbånd pyntet med messingnitter (12 guldstykker værd)
60	En sølvhalskæde med seks små ravhamre (20 guldstykker værd; ravhamrene kan splintres for at frigive det solglimt, som er fanget i dem; hver hammer fjernes, sænker værdien med 3 guld)
61	Sølvring med grønt rav med et fanget insekt (12 guld værd; hvis insektet påkaldes tre gange, bryder det fri af ravet og folder ringen ud, som er dens vinger og flyver bort – måske bringer det held)
62-63	To afpillede vildsvinekranier
64-65	En afhugget hånd, hvor kødet er suttet af fingrene
66-67	En spraglet hat med bjælder
68-69	Tre vinterstøvler forret med ulvepels
70-71	En tønne øl
72-73	En lille tønne eddike
74	En bunke søm, nogle rustne, andre bøjede. 1t20+30 søm; 30% chance for at et søm er et fortryllet søm (30% for <i>tyvesøm</i> , 30% for <i>jægersøm</i> , 40% chance for <i>heksesøm</i>).
75-76	Et bundt neg. Der er 30% chance for at skjult i neget er to træstokke med sølvhoved formet for som drager (5 guld hver)
77-78	En møgbeskidt, rød fløjskappe med pelskant (2 guld; 5 guld hvis renses)
79-80	En bulet messinglampe, som er poleret blank og skinnende
81	Et afhugget menneskehoved med læber og øjne syet sammen. Hvis snoren for munden løsnes, udgyder det afhuggede hoved sit sidste rædselskrig (alle inden for 5 meter skal klare Resistens (frygt) 8 eller ryste af rædsel i 5 minutter – det giver <i>ulempe</i> på angreb [eller 1t8 frygtpoint]).
82-83	1t4 kæpheste malet i spraglede farve og spættet med indtørret blod
84	Et krøllet skattekort (40% chance for at det gælder for hulesystemet, som det er fundet i; 40% chance for at det gælder for nærmeste andet hulesystem; 20% chance for at kortet fører til en allerede plyndret skat)
85-86	En krystalisekroner med udbrændte stearinlys. Lysekronen rasler og klirrer (<i>ulempe</i> på at snige sig; 15 guldstykker – mister 10% af sin værdi efter hver kamp eller voldsom situation, da krystallerne slås i stykker)
87	Et ulvehoved med grønne øjne. Øjnene er smaragder (10 guld hver) – men de er forbandede (<i>Grønne øjne</i> – hver nat er der 50% chance for at en genganger i nærheden rejser sig af sin grav og målrettet søger bæreren af stenene).
88-89	10 meter jernkæde, som ender i en hængelås uden nøgle
90-91	En sæk med sædekorn
92-93	En vandspand med 1t6 frøer (hvis de bliver kysset, brug <i>Kys frøen</i> -tabellen for effekten)
94-95	Et sølvspejl dekoreret med messingranker med druer af tyrkis (12 guld)
96-97	En sadel med seletøj
98	En fortryllet guldnøgle (<i>Guldnøglen</i> – den fortryllede nøgle kan åbne enhver lås, men efter den første lås, bliver den til en blynøgle uden magisk evne)
99	En flaske går op, og en grønlig giftgas spreder sig i området, mens sækken undersøges for indhold. Alle inden for 5 meter skal klare Resistens (gift) 12 eller tage 10+1t20 skade (monstre mister 1t3 sår i stedet).
00	Rul 1t3 gange yderligere på tabellen

Listen inkluderer forslag og ideer fra Christina Goddard og David Vindtorp via [Hinterlandets facebook-gruppe](#).