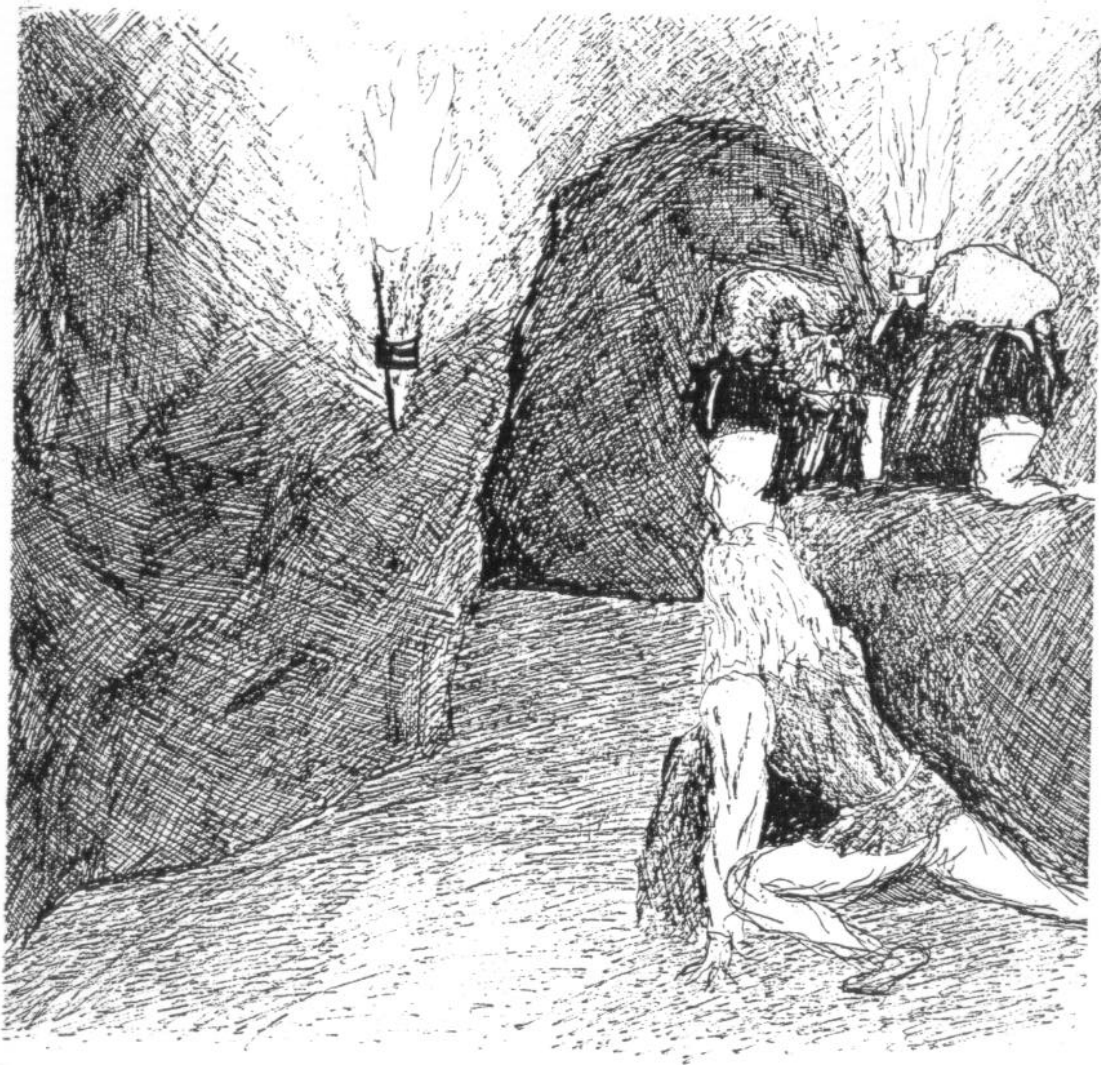


DE 6 PÅ EVENTYR

- er du Rfaren?



Er du parat til at kaste dig ud i dit farligste eventyr nogensinde og endnu engang møde din ærkefjende, Bargle? Et scenarie for rutinerede begynderkarakterer i erfaringsniveau 1

FANTASIROLLESPIL

DE 6 PÅ EVENTYR

- er du Rfaren?

DE 6 PÅ EVENTYR
- er du Rfaren?

SKREVET AF
MORTEN JUUL
MARTIN SCHMIDT-NIELSEN

MED ASSISTANCE FRA
CHRISTOFFER BUUR
KENNETH CHRISTENSEN
TORBEN AAGAARD

ILLUSTRERET AF
JANE V. A. O. VILHELMSSEN

SPILTESTET AF
Jensen A Brobjerg Parkvej 21, 1/113 Egå
- A Bøgeskov Høvej 151 Viby J
- A Edouard Suensonsgade 4, 3/1 Århus N
- A Elmevej 40, st/4 Hammel
- A Engvej 19 Hinnerup
- A Fridtjof Nansensvej 20 Århus N
- A Granvej 9b Hammel
- A Grundtvigsvej 16, 2/10 Viby J
- A Hadbjergvej 16b Hadsten
- A (Lange) Hammershusvej 42 Århus V
- A Hjulbjergvej 58/42 Højbjerg
- A Jens Baggesensvej 54 Århus V
- A Jens Ibsensvej 4 Malling
- A Kappelsdal 23a Hammel
- A Kirkedammen 35 Århus C
- A Louisevej 32 Brabrand
- A Lyngbakken 6 Skanderborg
- A Marselisboulevard 104, 2/5 Århus C
- A Mosevangen 4 Skanderborg
- A Mønsdal 18 Århus C
- A Neptunvej 42 Viby J
- A Neptunvej 68 Viby J
- A Rødlundvej 34b Harlev J
- A Schleppegrellsgade 10 Århus C
- A Skelagervej 43/7 Århus N
- A Skovrangsvej 212 Århus N
- A Skovvej 13 Hou Odder
- A Stenkildevej 11 Viby J
- A Thorshavnsvej 7 Århus N
- A Tybjergvej 4 Hinnerup
- A Åbyhøjgården 32 Åbyhøj
- A assist. Kantorparken 77 Risskov
- A husholdningslærer Stensvej 7 Odder
- A journalist Nørreskovvej 5 Hinnerup
- A (Følle) murermester Århusvej 64 Galten
- A pens Åvej 14 Voldby Hammel
- A skolelærer Februarvej 6 Århus V

OVERSAT FRA AMERIKANSK EFTER
THE ADVENTURES OF THE SIX
- are you XPerienced?

TAK TIL
DAVE ARNESON
GARY GYGAX
KENNETH KRABAT
FRANK MENTZER
JAKOB SCHMIDT-MADSEN
OG
ØVRIGE DELTAGERE PÅ FASTAVALS
SCENARIEFORFATTERWEEKEND

TILEGNET
DE TROFASTE AD&D SPILLERE I
ORK (ODDER ROLLESPIL KLUB)

Copyright © 1996, 1997
by M&M Hobbies Inc.
All Rights Reserved
Printed in Denmark 1997

Indholdsfortegnelse

Indledning	2
Scenariets formål og indhold.....	2
Baggrundshistorie.....	2
Synopsis.....	2
Ændrede regler.....	2
Om spillerskemaerne.....	2
Scenariets opbygning i øvrigt.....	2
Stemning	3
Begivenheder i spillet.....	3
Begivenheder udenfor spillet.....	3
At være en god SpilMester.....	4
Eventyret	5
Begyndelsen.....	5
Dungeon Niveau 1.....	5
Dungeon Niveau 2.....	8
Dungeon Niveau 3.....	13
Appendiks	17
Vekselmaskinen.....	17
Ordbog.....	17
Kort	18
Dungeon Niveau 1.....	18
Dungeon Niveau 2 og 3.....	19
Handouts	20
Handout 1.....	20
Handout 2.....	20
Ikke-Spillerpersonskema	21
Bargle, den uberegnelige magiker.....	21
Spillerskemaer	22
Klerik.....	22
Kriger.....	23
Magiker.....	24
Tyv.....	25
Dværg.....	26
Elver.....	27

Foromtale

«Du snurrer omkring med dit sværd hævet og ser den kæmpestore, røde ildsprudende drage kaste sig over dig med et brøl.»

Der kan du se? Din fantasi vågner med det samme. Forestil dig, at dette spil er sjovere end noget andet spil, du nogensinde har prøvet.»

- Frank Mentzer, D&D basis-sættet, februar, 1983

Slip din indre infantile rollespiller løs i dette inferno af klichéer og pastichefyldte scenoramaer. Her er ingen latente lag, ingen dybdepsykologiske karakterprofiler og ingen, absolut ingen, overordnede, ædle mål - udover at tjene RfP og dermed opnå højere erfaringsniveauer.

Men: Her er drager i for små rum, *dungeons* uden logik, unaturligt forekommende monstre, skatte i stride strømme og kroer med skumle mænd siddende i krogene. Tal dit livsanskuelsesprog og mød Bargle, den uberegnelige magiker (du troede nok du fik ham sidst, hva'?). Dette er ikke temingløst rollespil - det er underholdning!

Så pak din rygsæk med dine slide regelbøger, alle dine lykketerninger, et par livsfarlige skumgummisværd plus et arsenal af cola & chips, og oplev det, der med garanti vil blive det mest omtalte scenarie på Fastaval '97!

Indledning

Scenariets formål og indhold

Formålet med dette scenarie er at få mulighed for at genopleve alle de gode, gyldne øjeblikke fra dengang, man begyndte at spille rollespil. Vi vil ikke kun forsøge at opnå dette gennem handlingen, men også gennem selve stemningen i spillelokalet. Derfor vil scenarieteksten lægge meget vægt på, hvordan spillet skal køres.

En ting, der var karakteristisk ved de gamle D&D-scenarier, var de yderst begrænsete plots; det hele gik i bund og grund kun ud på at kravle rundt i forskellige dungeons, slå monstre ihjel og tage deres skatte.

Nu er det nok tvivlsomt, om spillere i dag kan more sig alene ved det i seks timer - også selv om det kun er for sjov. Derfor har vi krydret scenariet med nogle (selv)ironiske detaljer for at kunne fastholde interessen i længere end 20 minutter.

En lille note om sproget. Vi har valgt at skrive scenariet til den danske udgave af D&D til trods for, at det nok er den engelske, de fleste har stiftet bekendtskab med. Vi synes dog, at den danske version af D&D bedre underbygger den ironiske tilgangsgennem de mærkværdige oversættelser.

Til ære for dem, der kun har den engelske regelbog og af en eller anden grund måtte have svært ved at gennemskue de danske oversættelser, har vi lavet en lille ordbog, som du kan finde på side 17.

Baggrundshistorie

Du husker sikkert Bargle, den uberegnelige magiker, fra dine tidlige D&D dage. Det er ham, du møder i det første soloeventyr i Spillerens Håndbog. Desuden er han en hyppigt optrædende skurk i op til flere købescenarier, så du er måske senere løbet ind i ham nogle gange.

Han er ved at være godt træt af, at alle mulige eventyrere bliver ved med at spænde ben for ham. Det har kostet ham dyrt hver gang, og nu skal det være nok. Han har lagt en snedig plan, der på en gang skal gøre ham til den mægtigste magiker i verden og samtidig gøre det af med de mange irriterende eventyrgrupper.

Han har slået sig ned i den gamle dungeon udenfor byen Treshold, da han af erfaring ved, at det er herfra alle eventyrgrupper starter. Dungeonen er den samme som den, hvori han

i tidernes morgen led så mange usvigelige nederlag. I den har han lagt nogle skatte for at lokke eventyrere til, og derudover har han fyldt den op med uhyrer, der skal slå eventyrerne halvt ihjel. Derefter tropper han selv op og gør arbejdet færdigt.

På den måde får han ikke alene erfaringspoints (RfP) for at dræbe eventyrerne, han får også fat i deres udstyr. Det kan han sælge og bruge pengene på magiske ting i de mange Magic Shops, det jo som bekendt vrimer med i byerne. Når han er blevet mægtig nok, vil han samle en uberegnelig hær og erobre verden.

Synopsis

Spillerne er selv en nystartet eventyrgruppe, som praktisk nok består af en person af hver personklassificering (undtagen en halving - de er alligevel bare så lade). På en kro i deres hjemby, Treshold, erfarer de, at den onde Bargle er vendt tilbage til det hulekompleks udenfor byen, hvorfra han i fordums tid spredte skræk og rædsel. Selvfølgelig påtager spillerne sig at tage derud og dræbe ham.

Ændrede regler

Det er lidt af en chance, vi tager nu. Følgende er nemlig en ændring af et par D&D-reglerne, Det er under normale omstændigheder fuldstændig forkasteligt at lave om på reglerne, men vi vover skindet.

Alle regler om uhyrers reaktioner og moral er ophævede. Alle uhyrer vil kæmpe, og de kunne aldrig drømme om at stikke af. Er der overhovedet nogen, der har været med i et spil D&D, hvor uhyrene opførte sig anderledes? Vi har også droppet elektrummønterne (em).

Til gengæld udvider vi betydningen af en spilpersons karisma, når han er i kontakt med ISP'er (Ikke-Spiller-Personer). Dvs. priseme i f.eks. kroer og butikker varierer alt efter spilpersonens karisma.

Der er også ændrede regler for vandrende uhyrer. Ændringerne findes på side 3.

Om spilpersonskemaerne

Spilpersonskemaerne findes på scenariets sidste sider. Skemaerne ligger tæt op af det, der er bag på Spillerens Håndbog. Vi ved godt, at det er ikke et særlig praktisk skema - for det første er det grimt, og for det andet bliver det hurtigt uoverskueligt, hvis man har ret mange våben, hvor kampslagsværdien varierer. Du vil også hurtigt bemærke, at de stort set ikke er udfyldte, og det er fordi, du selv skal

gøre det med blyant. Det har vi besluttet af flere årsager, bl.a. fordi:

- man kan nemt rette tallene, hvis de af en eller anden årsag skal korrigeres (f.eks. når man stiger i niveau).
- Dødsfald forekommer også hyppigt i begynderniveau-scenarier, og dette er ingen undtagelse. Du kan lade en person bruge samme ark flere gange og kun viske navn og ekstraudstyr ud, hvis du da ikke vil kopiere ekstra ark, så han kan få et helt nyt (se afsnittet om dødsfald, side 3).

Skemaerne udfyldes som følger:

- Kriger: Codan, Barbaren. STY 18, INT 8, VIS 12, BEH 17, KON 17, KAR 5.
- Klerik: Broder Job. STY 15, INT 12, VIS 18, BEH 12, KON 12, KAR 8.
- Tyv: Luske Skummelkrat. STY 12, INT 12, VIS 15, BEH 18, KON 15, KAR 5.
- Magiker: Gerlin Mandalf. STY 8, INT 18, VIS 12, BEH 15, KON 15, KAR 5.
- Elv: Kitiara Helelver. STY 17, INT 17, VIS 8, BEH 15, KON 12, KAR 12.
- Dværg: Regnar Skullsplitter. STY 18, INT 12, VIS 12, BEH 12, KON 17, KAR 5.

De forskellige afværgeslag skriver du bare af fra en af regelbøgerne. Hver person starter med 180 gm og deres maksimale livspoint.

Scenariets opbygning i øvrigt

For at bringe lidt af den oprindelige stemning frem, har vi valgt at efterligne layoutet fra D&D-bøgerne så vidt muligt. Vi vil dog forsøge på at gøre scenariet mere overskueligt end det er tilfældet i bøgerne.

Hele dungeonens konstruktion skulle også gerne vidne lidt om fordums tiders scenariekvaliteter. I starten er der en forholdsvis gennemtænkt beskrivelse og placering af hvert rum, og det hele tager da også sit udgangspunkt i noget kendt og sikkert, nemlig det første eventyr i SpilMesterens Håndbog.

Men efterhånden slipper SMs tålmodighed op, og resten af dungeonen konstrueres mere eller mindre tilfældigt - rummene har ikke længere nogen praktisk funktion og de placerede monstre er resultatet af slag på div. tabeller.

Stemning

Begivenheder i spillet

Dette afsnit omhandler forslag til, hvordan du kan behandle episoder, der opstår på bestemte tidspunkter i spillet.

Uddeling af spilpersoner

At uddele personer burde være en let sag. Spillerne kan bare vælge, hvilken klassificering de vil være (kriger, tyv mm.). Når der ikke er nogen af de latterlige halvinger med, burde man sagtens kunne få afsat personer, så der er en af hver type i gruppen. Pas på ikke ved en fejl at udlevere Bargles skema.

Nu kommer så en af grundene til, at vi ikke har lavet personarkene helt færdige på forhånd: Der gives nemlig følgende bonus til den spiller, der:

- har flest terninger: +1 STY
- har flest ensfarvede terninger: +1 INT
- har flest D&D bøger: +1 VIS
- slår 20 på en 20-sidet på færrest slag: +1 BEH
- har mest cola og chips: +1 KON
- er bedst udklædt, har medbragt de fedeste props eller den, du bedst kan lide: +1 KAR

I de tilfælde, hvor en bonus skal tillægges en egenskab, der i forvejen har værdien 18, lægges bonusen til vedkommendes KAR (surt).

Præsentation af spilpersoner

Selve præsentationen bør holdes meget tro mod D&D-genren. Hver enkelt spiller bør præsentere sig i retning af: "Jeg er Codan, en slagsbror (titlen for en første niveaus kriger). Man kan sådan se på mig, at jeg nok har 18 i styrke, 17 i konstitution ..." osv. Begynder spillerne med en seriøs præsentation (f.eks. går i for mange detaljer med deres tøj), bør du bremse dem og føre dem ind på det korrekte spor. De må dog gerne improvisere lidt, når det kommer til øjen- og hårfarve.

Deres livsanskuelse er selvfølgelig meget hemmelig - i ca. 10 sekunder indtil de begynder at spørge hinanden ud på deres respektive livsanskuelsessprog.

Niveaustigning

Der skulle være rig mulighed for spillerne for at stige i niveau et par gange undervejs. Iflg. reglerne kan man kun stige i niveau efter hvert eventyr, så for en nemheds skyld afsluttes et eventyr, når spilpersonerne forlader dungeonen (= går ud af hoveddøren i rum 20).

På dette tidspunkt udregnes RfP for de værdigenstande, spilpersonerne har taget med sig ud, idet der her gives 1 RfP pr. 1 gm. Første gang ved spillerne jo intet om dette, så du bør gøre dem opmærksomme på proceduren. Det betyder, at de, lige inden de går ud af døren, kan fordele værdierne ud, så de hver især kan stige i niveau (Hvis dværgen mangler 410 RfP, låner han bare 410 gm af de andre, der allerede har nok til at stige). Husk at de værdier, der én gang er givet RfP for, ikke senere kan udløse RfP - du bør med andre ord notere ned, hvad spillerne har fået RfP for.

Når de er trådt udenfor dungeonen, træder en evt. niveaustigning i kraft øjeblikkeligt. Krigen får 1t8 nye lp, og magikeren lærer uden videre en ny formular. Her kan der også betales tilbage, hvis man har lånt gm af de andre for at kunne stige (jf. eksemplet med dværgen ovenfor). Ønsker spillerne at gøre nye indkøb, henvises de dog til at tage til Treshold. Men de skal ikke fortvivle - når de kommer tilbage, er dungeonen nøjagtig i samme stand som de forlod den.

Vandrende uhyrer

I stedet for at slå for vandrende uhyrer hver anden tur, foreslår vi, at du medbringer et æggeur. Det sætter du til at ringe hvert 20. minut. Hver gang uret ringer, slår du på vandrende uhyrer tabellen bagerst i SMs håndbog (ignorer alle slag, der resulterer i en ISP-gruppe eller et menneske - det giver dig for meget arbejde). Uhyrerne kommer med det samme og angriber spillerne, uanset hvordan situationen er (om de er på en kro eller i forvejen midt i en kamp).

Dødsfald

Det kan (og bør) ikke undgås, at der dør nogle spilpersoner i løbet af scenariet. Når det sker, kan du blot overlade skemaet til de øvrige, der så kan slås om tingene.

Når dette er overstået, får spilleren enten det samme skema eller et nyt af samme slags, hvis du har kopieret nogle ekstra eksemplarer (en kriger skal have et nyt krigerskema). Spilleren starter med det mindst mulige antal RfP for at være i samme niveau som han var før. Han får endvidere det samme udstyr, han oprindeligt startede med (det der står fortrykt på skemaet).

Efter at han har skrevet et navn på hans nye person, hvadenten det er det samme eller et nyt, er han klar til at komme med i historien igen. Ikke noget med at vente til et passende tidspunkt eller forsøge at komme med en logisk forklaring - han kommer med det samme gående omkring det nærmeste hjørne. Hvis det f.eks. er dybt nede i dungeonen, er

han netop vågnet op, og det sidste han kan huske var, at han lå og sov på en mark.

De andre spillere kan (læs skal) så tage ham med i gruppen og give ham det af hans tidligere udstyr, de vil af med.

Begivenheder udenfor spillet

Hele meningen med dette scenarie er jo at more sig i de fem-seks timer, det tager. For at give oplevelsen et ekstra pift, arrangerer vi et par events udenfor selve spillet. Der vil blive givet en nærmere orientering til Dag O og SpilMesterbriefingen.

Det store pauseskænderi

Præcis kl. 14.00 opfordrer vi til, at alle holdene holder pause. Tag ikke hensyn til den øjeblikkelige situationen i spillet, men benyt dig af dine beføjelser som SM ("Vi holder pause nu, for det har jeg altså bare lyst til, og det er mig, der bestemmer, for jeg er SpilMester").

I denne pause mødes vi så, alle SMerne, udenfor lokalerne for at snakke om, hvordan det går de forskellige steder. Hver gang en SM har sagt, hvordan hans hold klarer sig, skal den næste selvfølgelig overgå ham. Dette udvikler sig til et stortilet skænderi, hvor alle SMerne råber og skrider af hinanden, at det i hvert fald er deres hold, der er det bedste.

Seancen slutter med, at alle SMerne går vrede tilbage til deres lokale og er ret mopsede overfor spillerne de næste par minutter.

Det er HELT VILDT!

Slutningen bliver en stor kaotisk jagt på RfP holdene imellem, hvor spillerne kæmper hårdt for at netop deres hold får flest og dermed vinder.

For at hjælpe med til dette, vil en af os løbe rundt mellem lokalerne i bedste "Bernstein & Co."-stil og råbe "Det er HELT VILDT! Nu er hold 7 oppe på 87653 RfP! Det er over 140-grænsen. Det er HELT VILDT! Så skal jeg bare spørge jer: Hvor mange har I?". (Hvis du så Rapporten på DR1 for et halvt års tid siden, så ved du, hvordan det vil lyde).

Dette resulterer forhåbentlig i en genoplevelse af de berømte slagte-scenarier, hvor spillerne slår alt og alle ihjel som f.eks. kroværter, landsbyboere, køer og heste, samtidig med, at de forsøger at slæbe rundt på så mange værdigenstande som muligt.

Stemning

Kåring af vindere

Vi vil gerne benytte denne lejlighed til at genindføre noget, der uden tvivl er i D&Ds ånd, nemlig en udnævnelse af den gruppe, der har spillet bedst. I dette tilfælde må det nødvendigvis være den, der har opnået flest RfP. Derfor er det vigtigt, at du får alle personarkene fra dine spillere, når I er færdige. Arkene skal være udfyldt med spillernes virkelige navne samt deres opnåede RfP.

Nu har vi godt nok fået en indikation på, hvem der har flest point igennem den HELT VILDt råbende person, men vi vil alligevel regne det efter. Det endelige resultat vil blive offentliggjort sammen med Ottouddelingen under banketten søndag aften, hvor det vindende hold får overrakt diplomer.

At være en god SpilMester

De følgende punkter beskriver væsentlige dele af den opførelse, der var karakteristisk i de tidlige D&D-dage. Dem kan du med fordel anvende i et forsøg på at genskabe den oprindelige stemning. Du skal dog ikke føle dig bundet af alle punkterne - du bruger bare dem du har lyst til.

Indirekte kommunikation

Det er jo er meget vigtigt, at spillerne ikke glemmer, at det er dig, der er SpilMester. Derfor er det meget naturligt at lade al kommunikation gå gennem dig. Når en spilperson taler til en anden spilperson, er det altså dig, der styrer dette.

Eksempel:

Tom: "Jeg råber til Ole, at han er et dumt svin."

SM: "Ole, Tom råber, at du er et dumt svin."

Kunstpauser

For at fjerne enhver tvivl om din magt, kan du gøre brug af de berømte kunstpauser:

Eksempel:

SM: "I ser ind i et 20x20 rum ..."

Spillerne: "Vi går derind."

SM: "... der er beboet af to røde drager. De angriber, da I bare vader ind!"

Brug spillernes egne navne

Der skulle nemlig være nogen, der måtte tro, at der her var tale om *rollespil*. Spillerne må KUN bruge deres spilpersoners navne under præsentation af sig selv overfor andre. I alle andre situationer bruges spillernes rigtige navne.

Eksempel:

Tom: "Hej med dig. Jeg er slagsbroren Codan"

Ole: "Hej, vi er en gruppe på vej på eventyr. Prøv lige at vent Tom, så spørger jeg lige de andre, om du må komme med."

Tal dansk

Når nu der er så mange mærkværdige oversættelser i den danske udgave af D&D, skal de selvfølgelig bruges - gerne i overdrevet grad. Skulle et engelsk udtryk snige sig ind, er det dog ikke verdens undergang, men det bør så vidt muligt undgås.

Eksempel:

Ole: "Jeg spørger Tom på virvar, om vi har samme livsanskuelse."

SM: "Tom, er din livsanskuelse uberegnelig?"

Tom: "Nej, jeg er troværdig og taler trosmål."

Vær Regelbevidst

Reglerne kommer i første række, og skal naturligvis overholdes. Det ville f.eks. ødelægge spillets realisme fuldstændigt, hvis en person kom til at bære rundt på mere, end han var i stand til. Skulle du som SpilMester komme i tvivl om en regel, hvilket ikke er et sjældent fænomen, er det sikreste at slå op i bøgerne med det samme og undersøge det.

Eksempel:

Ole: "Jeg samler orkens kortsværd op og hugger ud efter den."

SM: "Hov, vent lidt Ole, kan du det? Hvad vejer dit udstyr i alt? Regn det lige sammen, så slår jeg op på Hastighed Under Bevægelse tabellen imens."

Vær hemmelighedsfuld

Gem dig bag din skærm med dine noter og terninger. Hver gang spillerne går ind i et rum, kan du bladre højlydt i dine noter og slå med en håndfuld terninger. Grin skummelt eller kom med bebrejdede blikke.

Eksempel:

Tom: "Jeg går til venstre."

SM: "Lige et øjeblik ..." (roder i papirer) "... uha, lad mig se ..." (slår terninger) "... 8, 15, 19 ..." (tænker i lidt tid) "... Der var du heldig! Nå, du går altså til venstre. Du ser ned af en 25 meter lang gang med en dør fem meter henne til højre."

Præcision og nøjagtighed

Sørg for at beskrive rumstørrelser og ganglængder nøjagtigt i metermål. Gør du ikke det, vil spillerne hurtigt miste orienterings-evnen i dungeonen.

Eksempel:

Tom: "Jeg kigger ind i rummet."

SM: "Det er et 6x9 rum. Midt i rummet er et 1x2 bord og tre 1/2x1/2 stole."

Spil mod spillerne

Der er nogen, der fejlagtigt hævder, at der ikke er nogen vindere og tabere i rollespil. De hævder, at det er sjovt bare at spille sammen med andre. Men hvorfor have det sjovt med det, når du kan have det endnu sjovere. Der er næppe nogen rutineret SM, hvis bedste minder ikke stammer fra et spil, hvor han slog flere spillere ihjel.

Det er dig, der bestemmer

Du er kongen og du bør benytte enhver lejlighed til at minde spillerne om det. Det kan du gøre ved f.eks. at være åbenlys uretfærdig.

Mor dig på spillernes bekostning

Hån spillerne, når de dummer sig. Det kan være, når de går i en fælde eller bare slår et uheldigt slag.

Eksempel:

Ole: "Jeg åbner døren"

SM: "Dit fjols! Du mærker et prik i fingeren, da du uden videre tager i håndtaget. Slå et afværageslag mod gift."

Ole: "Øhh, jeg slår 1."

SM: "Hold da kæft hvor er du dum, mand. Du dør og det har du fandeme godt af, så dårligt som du spiller."

Udnyt RfP optimalt

Spillere, der virkelig spiller D&D skal have bonus RfP. Du kan med fordel Lok dem til at hente ting i kiosken til dig for at få ekstra RfP. Spillere, der generer dig eller du f.eks. ikke kan lide skal have -RfP.

Eksempel:

Ole: "Jeg angriber orken."

Tom: "Vent, jeg prøver lige og spørge den, om den har set Bargle."

SM: "Man taler sgu da ikke med orker, Tom. Det giver dig -100 RfP. Men Ole, du har virkelig forstået, hvad det handler om. +500 til dig - hvis du altså lige henter en cola til mig."

Tag spillere med udenfor døren

For at skabe splid mellem spillerne, kan du af og til hive en af spillerne med uden for døren (gerne den samme). Så får de andre måske mistanke om, at han er forræder. I det mindste føler de sig sandsynligvis mindre betydningsfulde.

Eventyret

spille ordentligt. Heldigvis er jagtfritterne meget sultne, så de vil angribe spillerne, så snart de har spist maden - uanset om de skal løbe efter spillerne, hvis de går dybere ned i dungeonen eller tilbage til Threshold!

2 JAGTFRITTER

RK:	5
#lpt:	1 + 1
HUB:	45 m/tur (15 m/runde)
#AN:	1 bid
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	5 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	15 hver

Under et løst gulvbræt ligger en æske med 500 sm.

24 Østsalen

"Rummet er 9 x 9 m stort. Der er tomme døråbninger i øst- og vestvæggen; dørene mangler. Der er et ildsted i nordvæggen og på gulvet ligger resterne af fire stole og et lille bord. Ved ildstedet står en sortkåbet skikkelse, der vender sig om med et ryk, da I kommer ind. Derved rives der en stor flænge i kåben, der åbenbart havde sat sig fast i jerngitteret foran ildstedet. Skikkelsen udbryder et »Satans« og kigger ned på flængen. Så kigger han op på jer. Dette hadefulde ansigt kan kun tilhøre én person, Bargle! »Det skal I få betalt«, siger han med en dyb, truende stemme, hvorefter han forsvinder i den blå luft."

Bargle er væk. Han brugte sin magi og forsvandt. Selvom han er rasende er han ikke helt dum, så han vil hellere vente til senere, når spillerne er mere skadede, med at hævne sig.

Hvis spillerne undersøger ildstedet, vil de finde en lille luge derinde. I forbindelse med lugen er der en fælde, som med normal chance kan lokaliseres af en tyv, der også kan prøve at fjerne den. Åbnes lugen uden videre, hvilket er det Bargle håber på, vil personen mærke et prik i hans finger. Det skyldes en lille giftig nål. Hvis ikke personen klarer et afværgeslag mod gift, får han 1t6 i skade. I det fjerne høres Bargles hånende latter.

Bag lugen er et lille rum, hvor der ligger 20 gm og en formindskelsesdrik (se SpilMesterens Håndbog, side 45).

25 Soveværelse

"Værelset er 9 x 12 m stort med to tomme døråbninger i vestvæggen og en i østvæggen. Dørene mangler. Der er et stort ildsted ca. midt på den sydlige væg."

Rummet var engang et fint, rigt udstyret soveværelse med himmelseng, plydsstole, borde og kamintæppe. Men tingene er nu medtaget af ælde, fulde af mug og værdiløse. Det lykkes alligevel den mugne seng at se ganske komfortabel ud.

De to første spilpersoner, der træder ind i rummet, skal hver foretage et afværgeslag mod formularer. Såfremt afværgeslaget lykkes, sker der ingenting, men slår det fejl, vil ofret (ofrene) gå over til sengen, lægge sig og tage en lur. Offeret kan sove i årevis, ældes ikke og behøver ikke mad og drikke. Det er kun muligt at vække et offer fra denne tornerosesøvn på én ud af tre måder:

1. en magiannullerende formular kan ophæve virkningen af trolddommen. En sådan formular kan købes i Threshold (sikkert til en temmelig pebret pris).
2. en ganske almindelig årt, der ligges under madrassen, vil få offeret til at vågne omgående, men med en særdeles øm ryg (-2 på alle kampslag indtil offeret har fået en god nats søvn).
3. hvis offeret bæres hen i rum nr. 26, og dér placeres på sengen, vil vedkommende vågne igen. At kilde offeret f.eks. med en fjer har ingen effekt.

Rummet indeholder ellers intet af interesse.

26 Soveværelse

"Værelset er 9 x 12 m stort med to tomme døråbninger i østvæggen og en i vestvæggen. Dørene mangler. Der er et stort ildsted ca. midt på den sydlige væg."

Dette rum ligner rum 25 til forveksling. Sengen er fuldstændig harmløs, ja, den kan endog være til hjælp. Hvis et sovende offer fra rum 25 anbringes på sengen, vil opvågningen ske i løbet af tre minutter, og spilpersonen vågner udsovet og uden mén.

Sengen kan også bruges til at kurere et dødbringende chok forårsaget af et møde med gul skimmel (se rum 27), eller til at helbrede almindelige sår. Alle personer kan heles én gang i døgnet ved at lægge sig på sengen og sove i tre minutter. Når de vågner er de fuldstændig helbredte og udhvilede.

27 Spisesal

Notits: Dørene til dette rum kan kun åbnes af spilpersoner på 2. niveau eller højere.

"Dette 9 x 12 m store rum har fem døre, to i østvæggen, to i vestvæggen og en i midten af sydvæggen. Der er et stort marmorildsted midt på nordvæggen.

Der står et 9 m langt og 3 m bredt træbord i midten af rummet. Det er omgivet af 12 simple træstole, fem på hver side og en for hver ende. Stolene for enderne af bordet og to på hver side er optaget af skeletter, i alt seks. De er alle iført laser og pjalter; åbenbart de sørgelige rester af fordums fine klædedragter. Af dragterne fremgår det, at selskabet har bestået af både mænd og kvinder. Alle skeletterne sidder tilbagelænet i stolene men bevæger sig ikke.

På bordet foran hver stol står en guldallerken med et støvet vinglas og anløbet sølvbestik ved siderne. Der er ingen dug og I kan derfor se bordets nøgne træplade."

Når spillerne nærmer sig skeletterne, vil de springe op, gribe deres sværd, de har skjult under bordpladen og angribe spillerne.

6 SKELETTER

RK:	7
#lpt:	1
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	1 kortsværd
SkadeP:	1t6
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	5 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	10 hver

Hvis en af spilpersonerne berører en af guldallerknerne, vil der ske noget frygteligt. "Guld"allerknerne er i virkeligheden tin, som er dækket af gul skimmel!

GUL SKIMMEL

RK:	-
#lpt:	1*
HUB:	0
#AN:	Sporer
SkadeP:	1t4 + spec.
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	4
LA:	Neutral
RfP-værdi:	15

Disse skimmelsvampe er mindre end normalt. Kast 1t6 for hver person, der berører en tallerken. Hvis resultatet er 1-3 udløses en lille sky af sporer, der rammer fredsforsyreren. Offeret påføres 1t4 SkadeP og skal forsøge et vellykket Afværgeslag mod Gift eller lide en

Eventyret

langsom og smertefuld kvælningsdød. Med mindre offeret bringes ind til rum 26 og dér placeres på sengen, vil vedkommende dø indenfor 6 runder.

Gul skimmel kan kun skades af ild. Berøres en tallerken med en fakkell, destrueres skimmelsvampen, men du er nødt til at foretaget et kast med 1t6 for at se, om dens endeligt besegles med udsendelsen af en sidste sporesky.

De 12 sæt sølvbestik har en værdi af 5 gm pr. sæt. Tintallerknerne er anløbne og værdiløse.

28 Forråds-kammer

"Dette værelse er 9 x 9 m stort og har gabende døråbninger i nord- og østvæggen. Værelset er fyldt af kasser og æsker i alle mulige størrelser, der er dækket af et tykt lag støv. Det ligner et gammelt forråds-kammer."

Ingen af kasserne herinde kan åbnes eller beskadiges, uanset hvad spilpersonerne gør ved dem!

Hvis en af spilpersonerne banker på en kasse, vil lyden af en dyb stemme komme fra en lille kasse i hjørnet. Den vil sige: "Hvem er det?" Uanset hvad personen siger, vil den fortsætte: "Er Bargle tilstede?" Og igen, uanset hvad personen siger eller gør, vil den afslutte sin monolog med: "Nå, men det kan også være lige meget!" Derefter vil stemmen forblive tavs, uanset hvad.

I et hemmeligt rum i væggen ligger en Stridskølle +1 gemt.

29 Kabinet

"Værelset her er forholdsvis lille: 3 x 9 m. Det har døråbninger i syd- og østvæggen, men ingen døre. 2 Zombier står livløse i det nordvestlige hjørne men angriber, idet I træder ind i rummet."

Hvis ikke en klerik hurtigt forsøger at bortmane zombierne, kommer det til kamp.

2 ZOMBIER

RK:	8
#lpt:	2
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	10 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	20 hver

I en støvet hatteæske ligger en hattenål af platin til en værdi af 100 gm.

30 Trappe

"Dette rum er 6 x 9 m stort og har tomme døråbninger i nord- og østvæggen. En trappe ved sydturen fører nedad i mørket. Der er en kamin i rummets nordvestlige hjørne.

Der er intet af værdi at finde her. Trappen fører selvfølgelig ned til dungeon niveau 2.

31 Våbenrum

"Rummet er 9 x 9 m med tomme døråbninger i syd- og østvæggen. På den nordlige sæg hænger flere skinnende blanke våben i et stativ, men foran dette står 4 grimme gobliner i deres beskidte tøj og med halvrustne våben. De brøler til angreb, da de ser jer."

4 GOBLINER

RK:	6
#lpt:	1 - 1
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 kortsværd
SkadeP:	1t6
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	6 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	5 hver

Disse gobliner er tåbelige nok til ikke at bruge de våben, der hænger bag dem. Disse våben er magiske, og det ved de godt. De troede Bargle ville have dem til at bevogte våbnene, og at han ville blive meget vred, hvis de pillede ved dem. I virkeligheden havde Bargle givet dem våbnene, for at de skulle bruge dem - så kunne de i det mindste give eventyrene noget modstand.

Våbnene er et tohåndssværd +1, to normale sværd +1 og en håndøkse +1. Derudover har hver goblin 20 km.

32 Statueværelse

"Værelset er 6 x 6 m med en normal dør i østvæggen og en tom døråbning i vestvæggen. I midten af rummet står en statue af en lille mand med hundehoved (en kobold), klædt i lædervams og åbenbart i færd med at svinge et kortsværd."

Hvis statuen berøres, vil den midterste del (fra hage til bælte) snurre en fuld omgang. Statuens sværd vil ramme personen, der berører statuen, med mindre der foretages et afværge slag mod magisk vånd. Afværge slaget

skal dog belægges med en strafjustering på -2, hvis afværge slaget slår fejl, påfører sværdet personen 2t4 SkadeP; lykkes det, når personen at springe til side i tide.

Denne fælde kan uskadeliggøres, hvis en lille knap på statuens bæltespænde trykkes ind. Men denne knap kan kun findes af en tyv, der bruger sine tyvfærdigheder (Lokalisere fælder, som foretages ved et normalt kast). Når først knappen er fundet, kan tyven fjerne denne fælde ved ganske simpelthen at trykke knappen ind; det er ikke nødvendigt at foretage et Fjerne fælder-kast.

33 Lønkammer

"Rummets størrelse er 3 x 6 m, og det har kun en enkelt indgang i østvæggen. Rummet indeholder buker af skrammel og pjalter."

Seks kæmperotter holder til her og vil angribe alle, der trænger ind.

6 KÆMPEROTTER

RK:	7
#lpt:	1/2
HUB:	36 m/tur (12m/runde)
#AN:	1 bid
SkadeP:	1t3
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	4 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	5 hver

Uanset der ikke er noget af værdi i rummet, vil rotterne kæmpe til sidste blodsdråbe.

34 Forrådsrum

"Dette 9 x 9 m store rum har tomme døråbninger i nord- og vestvæggene. Det er fyldt med kasser og æsker af alle mulige størrelser og former."

Dette rum er identisk med rum 28, men her kan kasserne imidlertid både flyttes og åbnes, men de er alle tomme; dvs. alle med undtagelse af én, meget stor kasse, der befinder sig nederst i en bunke skrammel. Hvis denne kasse åbnes, vil en baby-ruster vælte ud. Den er søn af den ruster, der i rum 79, og kassen er netop morens rede. Hvordan rusteren kommer op og ned af trapperne er en helt anden sag.

Foretag et overraskelseskast (med 1t6) på vegne af den spilperson, der åbner kassen. Bliver resultatet 1-4, bliver spilpersonen overrasket og baby-rusteren får et frit angreb, hvor personen ikke kan gøre andet end at komme sig af overraskelsen.

Eventyret

BABY-RUSTER

RK:	4
#lpt:	3*
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1
SkadeP:	1t4
Aslag som:	Kriger niv. 3
lp:	13
LA:	Neutral
RfP-værdi:	50

Husk en ruster får en ikke-magisk rustning til at ruste, når den rammer med sine tentakler. Den kan selv rammes af alle våben, men hvis en person fejler sit Kampslag betyder det, at dennes våben rammer tentaklerne og ruster. Magiske ting mister et plus i stedet for, og de har tillige 10% chance for hvert plus for helt at undgå effekten.

Der er intet i rusterens kasse udover gamle, forrustedede småting og ekskrementer.

35 Gang

"Dette lille rum har døråbninger i syd- og vestvæggen. Størrelsen af rummet er 3 x 9 m, og det er fyldt af skidt og skrammel."

I en sprække i gulvet, kan man finde et gammelt, glemt armbånd (værdi 500 gm).

36 Trapperum

"Rummet er 6 x 9 m med tomme døråbninger i nord- og vestvæggen. En trappe ved sydvæggen fører nedad. Over hele gulvet ligger skidt og røgelse spredt ud."

Rummet er ligeså tomt for værdier, som det er fyldt med skrammel.

37 Rustningsrum

"Størrelsen af rummet er 9 x 9 m med tomme døråbninger i vest- og sydvæggen. På et stort bord ved den nordlige væg lægger flere blanke, skinnende rustninger. 4 møgbeskidte orker og en enkelt, ikke synligt renere goblin står foran bordet, og de løber brølende til angreb, da de ser jer."

Disse uhyrer er lige så dumme som goblinerne i rum 31. De bruger ikke selv de magiske rustninger, de tror, de skal bevogte. Om ikke andet så vil de kæmpe til døden.

4 ORKER

RK:	6
#lpt:	1
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	5 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	10 hver

1 GOBLIN

RK:	6
#lpt:	1 - 1
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 kortsværd
SkadeP:	1t6
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	4
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	5

Rustningerne er 3 ringbrynjer +1, en lædervams +1 og en ringbrynje +1 i lille størrelse (passer til en dværg).

Orkerne har desuden 10 gm hver og goblinen 25 km.

38 Statueværelse

"Rummet er 6 x 6 m stort; i den østlige væg er døråbningen dørløs, mens den i den vestlige væg indeholder en almindelig dør. I midten af værelset står en statue af en lille skikkelse med hundehoved (en kobold), iklædt lædervams og tilsyneladende i færd med at svinge et kortsværd."

Statuen er fuldstændig harmløs, og der er ikke andet i rummet.

39 Blindgyde

Døren til dette rum er låst. En tyv kan dog forsøge at dirke den op, eller en person kan slå døren ind.

"Dette rum er 3 x 9 m stort, og har kun en enkelt indgang, døren i vestvæggen. 6 kobolder kigger opmærksomt, da døren åbnes, og de angriber, da de ser jer."

Kobolderne er blevet spærret inde her af Bargle, fordi de kom til at smadre to glas med magiske drikke, da de sloges indbyrdes. De er efterhånden godt trætte af at være her, så de vil slås til døden for at slippe ud og få noget at spise.

6 KOBOLDER

RK:	7
#lpt:	1/2
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 kortsværd
SkadeP:	1t6 - 1
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	3 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	5 hver

Koboldene har 90 km tilsammen, hvilket jo ikke er noget at råbe hurra for, men tilgængæld er der et hemmeligt rum i østvæggen, hvor der er en kiste med 500 pm.

Dungeon Niveau 2

40 Edderkopperum

"Dette rum er 9 x 9 m og har tre udgange. Det er dækket af støv, og i hjørnet ligger et skelet i rustning med en pose. Midt i rummet ser I en 210 cm lang behåret edderkop, der godt kunne se lidt magisk ud. Den angriber jer, da I kommer ind i rummet."

Her har du muligheden for en virkelig morsom effekt. Edderkoppen er en Tarantella, hvis gift giver en slags dansesyge, hvis man ikke klarer et afværgeslag mod gift. Kigger man på, skal man også slå et afværgeslag, men mod formularer. Klarer man ikke dette, danser man lystigt med. Under dansen, der varer 2-12 ture, har man -4 på alle kampslag. Efter 5 ture falder man dog bevidstløs om af udmattelse.

TARANTELLA

RK:	5
#lpt:	4*
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 bid
SkadeP:	1t8 + gift
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	18
LA:	Neutral
RfP-værdi:	125

Sørg for at mindst én spiller bliver bidt. Hvis hele gruppen falder om af udmattelse, så lad dem hvile ud her (ikke for længe). Falder alle spillerne om, vil edderkoppen kravle et andet sted hen og underholde.

Hvis spillerne undersøger rustningen, er det en rusten ringbrynje uden værdi. Sækken derimod indeholder 200 gm.

Eventyret

41 Spiselokale

"Rummet, I træder ind i, er 15 x 9 m med 2 udgange. Væggene er prydet med flotte vægtæpper, og midt i rummet er der et bord med 6 stole. Her sidder en deling orker og spiser en elversteg, mens de drikker øl. De angriber, når de ser jer."

6 ORKER

RK:	6
#lpt:	1
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	6 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	10 hver

Rummet indeholder ikke andet end orkerne, som tilsammen har 100 gm.

42 Gravkammer

"Dette rum er et gravkammer, som måler 15 x 9 m. Luften er tung, og der stinker råddent. Langs den ene væg står fire gamle kister og i midten en flot sarkofag. Da I kommer ind, kan I høre kistelågene skurre mod kisterne. Fire skeletter rejser sig og drager deres kortsværd."

4 SKELETTER

RK:	7
#lpt:	1
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	5 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	10 hver

Når kampen har kørt en runde eller to, bliver låget på sarkofagen skubbet til side og en rådden menneskeskikkelse rejser sig. Dette er en gravånd, som dræner 1 Erfarenhedsniveau, hver gang den rammer.

GRAVÅND

RK:	5
#lpt:	3*
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1
SkadeP:	kraftdræn
Aslag som:	Kriger niv. 3
lp:	12
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	50

Du kan dog være en flink fyr og sørge for, at den ikke dræner alt for meget. Husk dog, at den skal rammes af sølv- eller magiske våben. Hvis spillerne undersøger gravånden, finder de, at den bærer en levitationsring.

43 Rum med knogler

"Rummet måler 3 x 3 m. Der er intet i det, udover en bunke knogler på gulvet. I skyggerne langs væggen står en neandertaler med en kølle og en flot hjelm med et diamantdiadem på hovedet. Han grynter højlydt og går til angreb."

NEANDERTALER

RK:	8
#lpt:	2
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8 + 1
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	10
LA:	Troværdig (se nedenfor)
RfP-værdi:	20

Når spillerne har slået ham ihjel, vil de sikkert gerne prøve hjelmen, ellers bør du opfordre dem til det. Det er en livsanskuelses-ændringshjelme, og det er derfor neandertaleren optrådte ret uberegnelig overfor spillerne.

44 Geleparalysatorens territorium

"I går gennem en gang og kommer til et 6 x 6 m rum, der har endnu en udgang. Rummet er fuldstændig tomt. Da I fortsætter ad den anden gang, møder I en frygtelig fjende. Dette uhyre er lavet af en geleagtig masse, som er formet som en terning (6-sidet, hvis I skulle være i tvivl) på 3 x 3 x 3 m. Inden i den kan I se en skattekiste og et sværd. Det er en geleparalysator, som I har hørt om i bamdommens skrækhistorier. Uuuuh!"

GELEPARALYSATOR

RK:	8
#lpt:	4*
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	1
SkadeP:	2t4 + speciel
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	17
LA:	Neutral
RfP-værdi:	125

Rammes en person af geleparalysatorens angreb, skal vedkommende slå et afværgeslag mod lammelse. Klarer personen ikke det, lammes han for 2t4 ture. Husk at paralysatoren er immun overfor kulde og lynild.

Når spillerne har hakket paralysatoren i stykker, kan de hente tingene ud af den. Skattekisten er af metal og indeholder 500 pm. Sværdet er et magisk kortsværd +1 (+ 4 mod rovfluer). Når spilleren i dungeonens sidste niveau møder en rovflue, kan du fortælle ham sværdets ekstraordinære bonus.

45 Et tomt rum

"Der er intet i dette 6 x 6 m rum."

46 Trapperum

"I kommer ud i en gang, der ender i en trappe nedad. Umiddelbart før trappen er der en niche i væggen på 3 x 3 m. Her sidder to ogrer ved et bord, mens de holder vagt. Bag dem står en våbenreol, hvorfra de begge tager en kølle, før de brølende angriber."

2 OGRER

RK:	5
#lpt:	4 + 1
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 kølle
SkadeP:	1t6 + 2
Aslag som:	Kriger niv. 4
lp:	15 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	125 hver

Der er intet af værdi i rummet.

47 The Mush Room

"Dette rum måler 9 x 9 m og har 3 udgange, hvoraf trappen er den ene. Rummet er støvet og fyldt med mus og rotter. Rummet ser tomt ud, men krigeren ser noget i skyggerne ved den ene væg. Det minder om en kæmpe stor champignon, som pludselig udstøder et gennemtrængende skrig."

Dette er en skriger, som vil skrike i 3 runder. Dette tiltrækker selvfølgelig opmærksomhed, og du slår øjeblikkeligt på vandrende uhyrer tabellen. (Ringer æggeuret også nu, slår du selvfølgelig bare to gange).

SKRIGER

RK:	7
#lpt:	3
HUB:	3 m/tur (1 m/runde)
#AN:	ingen
SkadeP:	Nul
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	19
LA:	Neutral
RfP-værdi:	35

Eventyret

Skriveren har ingen skatte.

48 Forsamlingsrum

"I går gennem gangen og kommer til et rum, der måler 6 x 6 m. Da I kommer ind i rummet, bliver I overraskede. Der står allerede en gruppe eventyrere på 6 personer, klædt nogenlunde ligesom jer, med store bugnende sække i bæltet og store våben i hænderne. Deres leder, en kåbeklædt skikkelse, råber: JEG ER DEN MÆGTIGE OLE THE WIZARD. FORFØJ JER."

Dette rum kan være svært at spille, men gør dit bedste, så skal det nok blive sjovt. Den fremmede gruppe er nemlig også eventyrere på jagt efter Bargles skatte, men der er et problem. De spiller systemløst (uden teminger) og er derfor ude af stand til at forsvare sig mod den højst militante D&D-gruppe.

Den systemløse gruppe ser straks, at spillerne er fra D&D, og er derfor meget provokerende, hvilket, hvis du er ubehøvet nok, skulle resultere i at spillerne angriber. Det er ingen sag at tage livet af staklerne og hugge deres skat, som består af 600 gm. og 200 pm. Når de ikke spiller D&D, giver de selvfølgelig heller ingen RfP - surt nok.

Det er vigtigt, at du på en eller anden måde får gjort spillerne opmærksom på, at den fremmede gruppe spiller systemløst. Dette vil blive diskuteret på Dag0.

49 Trapperum

"Dette rum er 6 x 6 m og beboet af 4 kobolder, som bevogter en trappe ned til endnu et niveau i dungeonen."

4 KOBOLDER

RK:	7
#lpt:	1/2
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	4 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	5 hver

Kobolderne har ingen skat eller noget som helst.

50 RfP-mandens rum

"Da I kommer gående hen ad gangen, hører I skridt foran jer. I ser en skikkelse i en laset kåbe, der står i et rum på 6 x 6 m. Han har langt sort skæg, som når helt ned til jorden, og hans isse er totalt skaldet. Han ser jer komme og spørger, om I vil købe nogle Rfaringspoint."

Denne scene er ret vigtig for en senere joke på niveau 3. Uanset om gruppen kommer her forbi, skal de møde RfP-manden. Hvis du ikke kan dirigere gruppen ind i dette rum, må du i værste fald udskifte et andet rums indhold med dette. RfP-manden snakker som Milo fra Pusher, altså *rat svær o fosto*. Det er en stor fordel at have set filmen. Han går rundt i forskellige dungeons og sælger RfP, og han vil sælge spillerne lige nøjagtig nok til at stige et niveau. Lad dem betale med hvad, de nu har, f.eks. 1 gm. for 10 RfP. Derefter vil han i bedste Milo-stil sige: *Nab, Franke* (opdigtet navn), *nu skylder du mig (eks.) 230.000 gm., neh?* Derefter stikker han pengene i en magisk pose, så spillerne ikke kan røve ham. Ha ha.

51 Toiletet

"Da I bevæger jer gennem den lange gang, mærker I en umiskendelig stank af afføring. Gangen ender i et 6 x 6 m rum, hvor der langs den fjerneste væg er gravet en rende, der fungerer som toilet. Renden fortsætter gennem væggen. En to meter høj minotaurus sidder på hug ved renden, og efter hvad I kan se, er han ophavsmand til den modbydelige lugt. Han spærrer øjnene op i forbløffelse, da han ser jer."

Minotaurusen er jo så godt som forsvarslos, men hvis spillerne giver ham en chance, tager han sin økse ved væggen og forsværer sig.

MINOTAURUS

RK:	6
#lpt:	6
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 stangn./1 bid/1 sværd
SkadeP:	1t6 / 1t6 / 1t8 + 2
Aslag som:	Kriger niv. 6
lp:	25
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	275

Der er ingen skatte i rummet.

52 og 53 Soveværelser

"I disse rum ligger orkvagten på 10 mand og sover i nogle senge og på gulvet i noget hø."

Hvis spillerne er stille, kan de liste forbi dem, men de kan også vælge at angribe de sovende orker, som ved larmen naturligvis vil vågne og gribe til våben.

2 x 10 ORKER

RK:	6
#lpt:	1
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	5 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	10 hver

54 Troglodytboet

"Dette rum måler 6 x 6 m og har en udgang. Det er tilsyneladende tomt udover en træpind, der står lænet op ad den fjerneste væg. Der er en svag kvalmede stank i lokalet"

Hvis spillerne går ind i rummet, bliver de overfaldet af 4 troglodytter, som bruger deres kamæleonagtige evne til at falde i med omgivelserne. De overrasker spilpersonerne på 1-4 på 1t6. Tillige stinker de værre end toiletet i rum 51. Det betyder, at alle personer i lokalet skal klare et afværgeslag mod gift. Forfejles dette, får personerne en voldsom kvalme og har -2 på deres kampslag under resten af kampen.

4 TROGLODYTTER

RK:	5
#lpt:	2*
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	2 kløer/1 bid
SkadeP:	1t4 / 1t4 / 1t4
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	10 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	30 hver

Når uhyrene er døde, kan spillerne undersøge trækæppen, som troldmanden kan identificere som en magisk vånd (1/2 m. lang og ret tynd), der kan identificere andre magiske genstande. Eksempelvis kan den vise, at hjelmen fra rum 43 er en livsanskuelsesændringshjelme.

55 Kilderum

"I dette rum (12 x 6 m) med to udgange, udspringer der en klar kilde i det sydøstlige hjørne."

Kilden er også det eneste, der er interessant i lokalet. Drikket man af den, heles man øjeblikkeligt for 1t6 livspoints skade. Man kan

Eventyret

drikke af kilden ligeså tosset, man vil eller f.eks. fylde sin vandsæk op med dette vand.

56 Det mosbegrøede rum

"Dette 9 x 9 m rum er tomt og fugtigt. Væggene er groet til med mos, men det er som om, I kan se, der er skrevet noget med blod på væggen under mosset på den ene væg. Under skriften ligger en bunke ogreknogler."

Nu er det selvfølgelig meningen, at spillerne skal fjerne mosset. Hvis de mod forventning ikke skulle gøre dette, bør du opfordre dem til det. Det er vigtigt, at du prøver at holde masken og virke alvorlig, når du fortæller dem, hvad der står. Der står: **Hvis man slår på Gammelmølf, er man selv ude om det.** Hvis spillerne griner, som vi gjorde, kan du evt. spille lidt sur, fordi de ikke tager spillet alvorligt.

57 Rum med fælde

"Rummet måler 3 x 3 m og er tomt."

Der er en faldlem i gulvet, som udløses, når man træder ind. Den fører 2 m ned (1t6 skadepoint). En tyv har normal chance for at lokalisere og fjerne denne fælde.

58 Zombiehullet

"Dette rum måler 6 x 6 m. Det er koldt og fugtigt og beboet af tre zombier."

Hvis du har set Braindead eller andre hårdkerne splatterfilm, kan de virke inspirerende til at gøre denne scene fed.

3 ZOMBIER

RK:	8
#lpt:	2
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 klo
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	12 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	20 hver

Mellem alt muligt skidt og affald, kan spillerne finde forskellige mønter og smykker: 50 sm, 140 gm og 4 stykker rav (værdi 100 gm stykket).

59 Myretue

"Midt i dette rum med tre udgange ligger en kæmpe bunke grene mm. Bunken ligner en slags myretue og bevogtes da også af 4 180 cm lange hærmyster, der øjeblikkeligt går til angreb."

4 HÆRMYRER

RK:	3
#lpt:	4*
HUB:	54 m/tur (18 m/runde)
#AN:	1
SkadeP:	2t6
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	15 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	125 hver

Rummet er myrernes redested. Derfor vil spillerne inde i tuen kunne finde 6000 gm, samt to flasker med klare væsker. Det er en flyveeliksir og en krympeeliksir. Førstnævnte tillader brugeren at flyve i 20 runder, mens sidstnævnte får sit offer til at krympe til 10 cm højde indtil næste kamp er overstået.

60 Endnu et tomt rum

"Dette rum på 6 x 9 m er tomt."

- basta!

61 Abegrotten

"Da I træder ind i denne gang, hører I et umenneskeligt brøl, og den forreste i gruppen bliver ramt i hovedet af en bananskræl, hvorefter en 150 cm høj hvid abe kaster sig over jer."

HVID ABE

RK:	6
#lpt:	4
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	2 kløer
SkadeP:	1t4 / 1t4
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	18
LA:	Neutral
RfP-værdi:	75

Den hvide abe har ingen skat, udover et enormt arsenal af bananskræller.

62 Trapperum

"Rummet på 3 x 3 m har to udgange, hvoraf den ene er trappen ned til et dybere dungeonniveau."

Under et løst trappetrin ligger der en healende stav og en stor sæk fyldt med km (alt i alt 3000).

63 Lazaret

"Dette rum måler 9 x 6 m og har to udgange. Rummet virker nærmest som et lazaret, da hylderne langs den længste væg er fyldt med bøger om helende urter og 3 amforer. Der er også en seng i rummet. En lille gnom i sort kåbe vender sig surt mod jer, spærre skrækslagen øjnene op og begynder at råbe på hjælp."

Dette rum er et lazaret, og det er ret vigtigt, at spillerne kender til dette sted, inden de når niveau 3, hvor de nok skal få brug for deres livspoint. De tre amforer er fyldt med helende eliksirer, som alle kurerer 1-10 skadepoint. Sengen heler et livspoint for hver runde, en spiller ligger i den. Der kommer for resten ingen, selv om gnomen skriger.

GNOM

RK:	5
#lpt:	1
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	1 knyttæve
SkadeP:	1t2
Aslag som:	Dværg niv. 1
lp:	2
LA:	Neutral
RfP-værdi:	10

64 Harpyrum

"Da I åbner døren til dette rum på 12 x 9 m med fire udgange, kan I alle høre en smuk sang. I slår afværgeslag vs. Formularer. Det er en harpy siddende på en bunke forrådnede og halvspiste menneske- og goblinlig, der synger."

Klarer nogen af spilpersonerne ikke deres afværgeslag, bliver de charmeret af harpyen. De øvrige kan angribe.

Eventyret

HARPY

RK:	7
#lpt:	3*
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	2 kløer/1 våben + spec.
SkadeP:	1t4 / 1t4 / 1t6
Aslag som:	Kriger niv. 6
lp:	13
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	50

Harpyen i dette ellers øde rum har en lille magisk sæk, en såkaldt let-sæk, hvori den gemmer en pergamentrulle med formularen Ildkugle, en beskyttelsesring +2 og 300 pm.

65 Nissens bolig

"Dette store rum på 9 x 12 m med fem udgange beboes af en rødhuert, 40 cm høj satanisk nisse med hvidt skæg og lanse på en 210 cm lang hornkamæleon. Han skriger en forbandelse, da I trænger ind på hans enemærker og galopperer på sit ridedyr over ligene på gulvet hen mod jer."

NISSE

RK:	4
#lpt:	4*****
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	1 lanse
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Dværg niv. 4
lp:	15
LA:	Særdeles uberegnelig
RfP-værdi:	325

HORNKAMÆLEON

RK:	2
#lpt:	5*
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 bid/1 horn
SkadeP:	2t4 / 1t6
Aslag som:	Kriger niv. 3
lp:	23
LA:	Neutral
RfP-værdi:	300

Nissens værelse er udstyret med en seng og en liggeplads med hø til øglen. Derudover har han fyldt væggene med omvendte kors, og på kommoden brænder tre sorte lys, hvor også en bog ligger opslået på en side med et underligt ritual. I rummets hjørner ligger spiddede sorte haner og skåle med flere ugers rester af risengrød. Kommodens skuffer indeholder nissens formue på 500 gm samt en håndkøse +3.

66 Knogle- og huerum

"Dette rum er tomt udover en mængde halvt knuste knogler på gulvet og en lille rød hue."

Denne hue er for lille til at passe nissen i rum 65, men du kan jo komme med ledende spørgsmål til spillerne, så de samler den op alligevel. Den kan de få brug for i rum 90.

67 En bange orks tilflugtssted

"Dette rum på 9 x 9 m er fyldt med ødelagte møbler. En ork kryber skrækslagent sammen i en hjørne med hænderne om hovedet. Da I kommer ind, forvrides hans ansigt i rædsel. Med skælvende stemme spørger han jer på dårligt almen, om I har set en lille blå gut med hårde hænder. Så bryder hans vanvid ud i lys lue. Han griber sit sværd og kaster sig med et højt, sygeligt grin mod jer."

ORK

RK:	6
#lpt:	1
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 sværd
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	8
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	10

Der er ingen skatte i dette rum udover 20 gm., som orken bærer i sin pung.

68 Og endnu et tomt rum

"Dette rum er tomt."

- så er det sagt!

69 Skatkammer

Døren til dette rum er låst. Spillerne kan ødelægge denne tunge dør, hvis de løber skulderen mod den med en samlet styrke på 25, eller de kan smadre døren med våben. Den har 30 livspoint.

"Rummet lader til at være et lille skatkammer. I en flot udsmykket kiste finder I en helende eliksir og 500 sm. samt en diamant til en værdi af ca. 300 gm."

Eliksiren giver brugeren 2-8 livspoint igen.

70 Vild svinesti

"Dette 6 x 6 m rum beboes af et vildsvin, der vogter en kiste bagest i lokalet. Da det ser jer, lyser dets øjne rødt af raseri, hvorefter det farer frem mod jer."

VILDSVIN

RK:	7
#lpt:	3
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 hjørnetand
SkadeP:	2t4
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	22
LA:	Neutral
RfP-værdi:	35

Kisten i rummet indeholder kun en ting, nemlig et smukt sværd i en flot udsmykket skede. Det er et forbandet sværd -1, men det vil fremstå som magisk, hvis en spiller på magisk vis kontrollerer det. En undtagelse er dog fornævnte vånd, der vil afsløre sværdets sande identitet.

71 The Bat Cave

"Dette 9 x 9 m rum med tre udgange er fyldt med flagermus, der begynder at flagre rundt og skabe forvirring. Ellers er det tomt."

10 ALMINDELIGE FLAGERMUS

RK:	6
#lpt:	1/4
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	Forvirring
SkadeP:	Ingen
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	1 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	5 hver

Forvirringen gør, at spilpersonerne har -2 på kampslag og afværgeslag. Desuden kan de ikke benytte formularer.

I et hulrum under loftet ligger der 2 rubiner (værdi 1000 gm stykket).

72 Det falske tronkammer

"Da I træder ind i dette 9 x 9 m rum med tre udgange, bliver I chokerede. På en trætrone sidder selveste Bangle, troldmanden, med en sabeltiger ved sine fødder. Han skriger af vrede, da I træder ind og gør klar til at kaste en formular."

Eventyret

Her vil den engagerede rollespiller spørge, om Bargle har et hul i kappen mage til det, han pådrog sig i rum 24. Det har denne Bargle ikke, det er altså bare en dobbeltgænger - ikke uhyret Dobbeltgænger, men bare en person, der ligner Bargle til forveksling. Sabeltigreren er derimod rigtig nok, og den går også til angreb på spillerne.

SABELTIGER

RK:	6
#lpt:	8
HUB:	45 m/tur (15 m/runde)
#AN:	2 kløer/1 bid
SkadeP:	1t8 / 1t8 / 2t8
Aslag som:	Kriger niv. 4
lp:	27
LA:	Neutral
RfP-værdi:	650

Når tigreren er død, vil dobbeltgængerens bede om nåde. Han er slet ikke vant til kamp - han plejer bare at blive brugt til at holde orden blandt uhyrerne, når Bargle vil forlade dungeonen ubemærket. Dobbeltgængerens har desværre ikke noget at tilbyde til gnegæld for sin frihed, så spillerne slår ham sikkert ihjel. Han giver jo også RfP, selv om det ikke er ret mange.

BARGLE-KOPIEN

RK:	9
#lpt:	1
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 tjat
SkadeP:	1t2 - 1
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	1
LA:	Neutral
RfP-værdi:	5

Der er intet af værdi i rummet.

Dungeon Niveau 3

Når du kommer til dette, er spillerne nået til niveau 3 i Bargles dungeon. Dette er også den vildeste del, hvor det vil vælte med monstre og skatte. Det er bedst, hvis spillerne har deres fulde livspoint, når de bevæger sig hemed. Har de ikke det, bør du opfordre dem til at hvile på niveau 2. Henvis dem eksempelvis til helersengen, hvis de har fundet den.

Det første, der sker, når spillerne bevæger sig ned i niveau 3 er, at de møder RfP-manden. Han møder dem på trappen ned, uanset hvilken de vælger at tage. Han ser fortvivlet ud.

Det er genialt, hvis en af spillerne spørger, om de kan købe nogle RfP, men gør de ikke det, må du improvisere. Han kan evt. mumle noget i retning af: Utroligt...Alt er tabt...Hvad gør man så? Husk accenten. RfP-manden har et problem, som han fortæller spillerne. Han er blevet *busted* (af Bargle?), ligesom Frank i Pusher, og alle RfP'ene ligger nede i søen. Denne scene gennemgås også på Dag 0, så fortvivl ikke.

73 Alfheim

"Dette rum er 9 x 9 m og har to udgange. Rummets indbyggere kan I ikke se, men I kan høre små vinger suse i luften. Pludselig bliver I angrebet."

Rummet bebos af fire kampalfer (se rum), som værner om deres skat, der findes i 4 små skrin, der ikke er usynlige.

4 KAMPALFER

RK:	3
#lpt:	1***
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
Flyvende:	54 m/tur (18 m/runde)
#AN:	1 daggert
SkadeP:	1t4
Aslag som:	Elver niv. 1
lp:	4 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	19 hver

Skrinene står i et hjørne, og hvert af dem indeholder to meget små og fine ædelstene af høj værdi (800 gm stk.).

74 Søen

"Dette rum er meget stort og består hovedsageligt af vand. Ved hver af de to indgange er der en mole, hvor en jolle til 2 personer ligger fortøjret. Der er en underlig moselugt i hulen, og ude på vandet ses der små bobler.."

Der bor en hval i søen. Hvis nogen prøver at sejle over, kommer den op til overfladen for at kæntré båden. Hvalen er imidlertid gammel og kan ikke rigtig se mere, da den er hårdt angrebet af grå stær (hvilket faktisk er synligt for spillerne, hvis nu de vil kaste noget i den anden ende af søen for at narre den). Den er også meget langsom, men trods alt fylder den næsten hele søen, så den kan godt fange båden. Hvalen tager dog 2 runder om at vende sig i søen.

HVAL

RK:	4
#lpt:	21*
HUB:	18 m/tur (6 m/runde)
#AN:	1 slag med halen
SkadeP:	2t10
Aslag som:	Kriger niv. 12
lp:	50 (den er jo gammel)
LA:	Neutral
RfP-værdi:	4500

Selvom spillerne skulle være ved at tabe kampen med hvalen, så lad dem vinde. Tænk på hvor fedt det må være at slå en kæmpestor hval ihjel med f.eks. en økse.

Hvalen har ingen skat, men søen er fuld af RfP, nærmere bestemt 10.000, som fordeles blandt dem, der måtte dykke ned efter dem. (Det var jo her RfP-manden blev *busted*!)

75 Tigerbillernes rum

"I dette rum, som måler 9 x 9 m står der fire tigerbiller og venter på jer. De udstøder en underlig ondsindet summen, da I nærmer jer."

Hvis spillerne ikke fortrækker øjeblikkeligt, angriber tigerbillerne.

4 TIGERBILLER

RK:	3
#lpt:	3 + 1
HUB:	45 m/tur (15 m/runde)
#AN:	1 bid
SkadeP:	2t6
Aslag som:	Kriger niv. 2
lp:	15 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	50 hver

Tigerbillernes rum er tomt for andet end knogler og en kiste i et hjørne. I kisten finder spillerne en eliksir, der giver brugeren modstandsdygtighed over for kulde.

76 Akustisk rum

Dette læses, hvis spillerne kommer fra rum 77.

"Dette rum er tomt, men I kan høre klirren af tallerkener fra rummet ved siden af."

Hvis spillerne kommer fra rum 82 læses dette.

"Dette rum er tomt, men I kan høre rustningsklirren fra den anden dør (mod rum 77.)"

Eventyret

77 Goblinernes vagtparade

Dette læses, hvis en af spillerne kan forstå goblinsprog.

"Denne gang er fyldt til bristepunktet med 12 gobliner, der står og skændes om, hvilken vej de skal gå, frem eller tilbage, når de går vagt i gangen."

Dette læses, hvis spillerne ikke forstår goblinsprog.

"Denne gang er fyldt til bristepunktet med 12 gobliner, der åbenbart er i voldsom diskussion."

Det er vel unødvendigt at nævne, at goblinerne angriber.

12 GOBLINER

RK:	6
#lpt:	1 - 1
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 kortsværd
SkadeP:	1t6
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	6 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	5 hver

De har ingen skatte.

78 The Big Bat Cave

"Dette rum på 6 x 6 m bevogtes af tre kæmpeflagermus. Der er intet i rummet udover et flot tæppe, der hænger på væggen."

Kæmpeflagermusene angriber alt og alle.

KÆMPEFLAGERMUS

RK:	6
#lpt:	2
HUB:	54 m/tur (18 m/runde)
#AN:	1 bid
SkadeP:	1t4
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	13 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	20 hver

Tæppet på væggen er et flyvende tæppe, der adlyder sin ejers mindste vink efter kommandoordet. Eppætednevylf er blevet udtalt. Kommandoordet findes indvævet i tæppets mønster.

79 Rustbunken

"Et rødbrunt lag har næsten lagt sig som en svøbe omkring alle kasserne i dette 15 x 12 rum. Dette skyldes sandsynligvis rummets beboer, den fuldvoksne ruster, der vælter over mod jer."

RUSTER

RK:	2
#lpt:	5*
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1
SkadeP:	rust
Aslag som:	Kriger niv. 3
lp:	22
LA:	Neutral
RfP-værdi:	300

Følg de samme regler her som for baby-rusteren i rum 34.

Alt, hvad der måtte have været af værdi i dette rum, har rusteren gjort kål på.

80 Den ikke-passable passage

"Loftet er styrtet ned i denne gang, hvilket gør det umuligt at passere igennem."

81 Dragens hule

"Da I åbner døren til dette rum, bliver den forreste af jer ramt og slynget omkuld af et stykke hvid, skællet krop, der vælter ud gennem døren. Der lyder en enormt høj brølen og fnysen, og I kan alle føle en intens kulde."

I dette rum huser en stor, hvid drage, der jo naturligvis ikke kan være i rummet, men pyt med det. Den vælter rundt, men der er stadig plads til spillerne i rummet, hvis de vil kæmpe, og det vil de jo nok. Dragen ligger på en mægtig skat, hvor spillerne kan finde næsten alt (inden for rimelighedens grænser, men en stridskølle +3 er ikke urealistisk)

82 Køkken

"Dette store rum er køkkenet, hvor Bargles mad tilberedes og navnlig hans service vaskes op. Ved en enorm vask bag et hav af tallerkener står to orker, en mand og en kvinde. De vender sig mod jer, da I kommer ind."

Her er det vigtigt, at du har set Riget, eller i det mindste har en fornemmelse af, hvad der foregår i filmens køkken. Orkerne taler nemlig

som opvaskerne i Riget, der som bekendt er mongoler. (Dette skal naturligvis ikke opfattes som et angreb på mongoler, men udelukkende som en videreførelse af en god ide). Orkerne kan ikke andet end rable regler af sig, f. eks. Et langsværd skader 1t8, dværge har gode afværageslag, halvinger er lade osv. Spillerne vil nok gerne slå dem ihjel, og det skal de have lov til, men først når orkerne har fortalt dem en ordentlig bunke regler. Orkerne vil blive behandlet på Dag0.

83 Monstergalleri

"Langs væggene i dette 12 x 18 store rum er dækkede af nogle store gennemsigtige skabe, hvorpå der er sat små skilte. Ved siden af døren mod nord hænger en postkasse med påskriften *Her bor Bargle. Indgang på eget ansvar.* I kigger på et par af skabene. "Ork", "Goblin", "Kampalf" står der. Igennem de duggede skabslåger kan i se nogle helt stive, forfrosne skikkelser, der passer til navnene. Det er altså fra dette fryserum, Bargle får alle de uhyrer, der bebor han dungeon."

Hvis spillerne har lyst, kan de smadre alle skabene og slå uhyrerne ihjel. Der er ca. tyve skabe med op til fem uhyrer i hver. Alt i alt giver denne ravage spilpersonerne hver 800 RfP.

I Bargles postkasse ligger et brev (*bandout* 2).

84 Gang med fælde

"Denne gang er 9 m lang og 3 m bred. Der er en dør for hver ende af den; i øst- og vestvæggen."

Halvvejs inde i gangen ligger en trykplade skjult på gulvet. Betrædes den, aktiveres en fælde, der indhylder gangen i giftige dampe. Alle spilpersoner mister 1t6 hvis de ikke klarer et afværageslag mod gift. En tyv har selvfølgelig en chance til både at lokalisere og fjerne denne fælde.

85 Biblioteket

"Dette 6 x 15 værelse er proppet med overfyldte bogreoler. Der er en dør i øst- og vestvæggen."

Lokalet tjener som Bargles bibliotek. Her står flere uhyggelige og anstødelige bøger som f.eks. *Karameikan Psycho*, *En halving krydser sit spor* og *Menneskemuldyret* (sidstnævnte omhandler Bargles projekt i rum 87). Der er ingen magiske bøger eller noget andet af egentlig værdi her. Til gengæld brænder det sikkert godt.

Eventyret

86 Kantine

"Dette 6 x 6 m rum ligner en lille spisesal med to rækker borde med tilhørende bænke. I øjeblikket sidder der to mennesker og spiser. Det holder de dog op med, da de ser jer."

Mændene er dyrepassere i staldene i nr. 87, og de gribet deres høtyve for at slå spillerne ihjel.

2 DYREPASSERE

RK:	9
#lpt:	1
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 høtyv
SkadeP:	1t4
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	4 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	5 hver

Den ene dyrepasser har en halskæde (værdi 1300 gm).

87 De underjordiske stalde

"Rummet, I kommer ind i, er 9 x 9 m og fungerer tilsyneladende som en slags stald. Der står 6 fredelige mulddyr herinde og spiser af et trug. Rummet har udgange mod nord og syd."

Så snart et nær-menneske kommer i nærheden af dyrene, går de helt amok. Det skyldes at Bargle har trænet dem til at blive menneske-muldyr, dvs. de skal angribe nær-mennesker. (ligesom hvide hunde trænes til at angribe sorte mennesker). Muldyrene kaster sig over de to nær-mennesker blandt spillerne, nemlig elveren og dværgen

6 MULDDYR

RK:	7
#lpt:	2
HUB:	36 m/tur (12 m/runde)
#AN:	1 spark eller 1 bid
SkadeP:	1t4 eller 1t3
Aslag som:	Alm. menneske
lp:	16 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	20 hver

Det ene mulddyr har en guld tand til en værdi af ca. 20 gm.

88 En kedeligt lang gang

"Denne gang er 21 m lang og 3 m bred."

Gangen er som nævnt lang og kedelig, altså kan intet af værdi findes her.

89 Bistagerne

"I det nordvestlige hjørne af dette 9 x 9 m rum, står et stort bistage. 4 store bier på omkring 30 cm flyver faretruende rundt om stagen, mens de skuler ondt til jer. På en hylde på østvæggen står 2 sorte flasker."

Bierne er dræberbier. De angriber straks nogen nærmer sig deres bo. Rammer en dræberbi, skal offeret klare et afværgningsslag mod gift eller dø. Selv hvis slaget klares vil brodden blive siddende i offerets arm og give 1 SkadeP i runden indtil vedkommende alligevel dør.

4 DRÆBERBIER

RK:	7
#lpt:	1/2*
HUB:	45 m/tur (15 m/runde)
#AN:	1 stik
SkadeP:	1t3 + spec.
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	1 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	6 hver

De, der ikke dør øjeblikkeligt, kan dog hjælpes. De to sorte flasker indeholder en ildlugtende væske, der neutraliserer giften.

Hvis stagen undersøges, kan man finde noget magisk honning. Spises det hele af én person, healer det 1t4 lp.

90 Bargles rum

"I træder ind i en kæmpemæssig tronsal på 30 x 18 m. Massive marmorsøjler strækker sig mod loftet herinde, og de mange luftkanaler øverst i væggene sørger for, at der blæser en sagte brise gennem lokalet. Men der er ikke tid til at nyde livet, for i det samme får i øje på personen, der sidder på tronen i den anden ende af lokalet. Det er Bargle, den uberegnelige magiker. Han rejser sig grinende op, og i bemærker en halvstor jordbærformet lap på hans kåbe. »Hævsnens time er kommet,« annoncerer han muntert, og en sværm af rovfluer flyver op bag ved ham. »Angrib de modbydelige eventyrere,« hvæser Bargle, og sværmen sætter kurs mod jer."

Hvis en af spillerne har rovfluesværdet fra rum 44, lyser det op i en klar blå flamme og placerer sig øjeblikkeligt i personens hånd. Det er som bekendt et kortsværd +1 / +4 mod rovfluer.

10 ROVFLUER

RK:	6
#lpt:	2
HUB:	54 m/tur (18 m/runde)
#AN:	1 bid
SkadeP:	1t8
Aslag som:	Kriger niv. 1
lp:	9 hver
LA:	Neutral
RfP-værdi:	20

Bargle vil fra sin trone kaste magi ned på spillerne. Gør spillerne gengæld, bør du foreløbig lade Bargle klare de fleste af sine afværgningsslag, så han holder sig i live.

Hvis spillerne klarer sig for godt, kan du sende et par oger imod dem. De har gemt sig bag marmorsøjlerne, men kommer frem og angriber på Bargles kommando. Spillerne må meget gerne få rigtig mange bank her, dog ikke så de dør helt af det

X ANTAL OGRER

RK:	5
#lpt:	4 + 1
HUB:	27 m/tur (9 m/runde)
#AN:	1 kolle
SkadeP:	1t6 + 2
Aslag som:	Kriger niv. 4
lp:	22 hver
LA:	Uberegnelig
RfP-værdi:	125 hver

Ogrene må gerne bruges som deciderede bodyguards for Bargle - hvis en spilperson angriber ham, så angriber en oger spilpersonen eller stiller sig i vejen for angrebet.

Nu skulle spilpersonerne gerne være fuldstændig færdige; have brugt al deres magi og være nede på få livspoint. Bargle vil slå en triumferende latter op, bekendtgøre sin plan (se baggrundshistorien på side 2) og mumle ordene til en ildkugleformular (fortæl bare det til gruppen - så tror de, de er helt færdige). Men i næste nu kommer deres redning.

Ind igennem en af luftkanalerne suser pludselig en stork med en lille blå skikkelse på ryggen. Skikkelsen har tilsyneladende hvidt hår og skæg, og den dirigerer storken ned mellem jer og Bargle. Samtidig fuldender Bargle, der ingenting har opdaget, sin formular og sender en flammende ildkugle mod jer, men skikkelsen på storken er jo kommet i vejen. Idet kuglen rammer storken, ser det ud som om den i stedet rammer en lodret opstillet trampolin. Kuglen sendes øjeblikket efter tilbage mod den måbende Bargle med fuld kraft.

Eventyret

Det går åbenbart op for Bargle, hvem den blå personage er, for han udbryder et rædselsslagent »Åh nej, ikke ham for guds skyld. Ikke nu, ikke ga....« Mere når Bargle ikke at sige, før ildkuglen rammer ham med et brag og han kastes bagud mod den fjerneste væg. Skikkelsen på storken flyver hen til Bargle, der raller sagte. Med uanede kræfter løfter den lille blå mand den faldne magiker op som var han et blad. Med den venstre hånd dirigerer han storken op mod den luftkanal, de begge kom ind ad, mens han med den højre har et fast tag i Bargles krave."

Hvis spillerne har den lille røde hue fra rum 66, så må de hellere åbne munden nu, for den tilhører nemlig den lille blå mand. Finder de huen frem, stopper storken med et ryk, og skikkelsen vender sig mod spillerne. Huen rives ud af spillemes hænder og flyver op på hans hoved. Han nikker kort til dem, hvorefter han, storken og Bargle forsvinder op gennem luftkanalen. Der går et øjeblik, så føler spilpersonerne nærmest at de ældes flere år. Det kommer af, at den blå mand netop har givet dem 25.000 RfP hver (altså kun hvis de gav ham huen).

Når nu spillerne går glip af dusøren for Bargle, kan de trøste sig med hans skat, der ligger bag tronen. I den er der 2000 af hver slags mønt (undtagen selvfølgelig em), 10 af hver slags ædelstene og smykker samt et eksemplar af samtlige magiske ting, der findes i Spilmesterens Håndbog.

Dette var afslutningen på selve scenariet. Den hæsblesende RfP jagt er sandsynligvis allerede sat ind nu, så det er bare at følge spillerne i deres vanvittige planer for at få flere RfP. Det kan være de vil tilbage til kroerne og slagte løs, eller til rum 20 og plyndre vekselaautomaten?

Appendiks

Vekselmaskinen

billedet er fra *The Book of Wondrous Inventions*"

Som nævnt er vekselmaskinen i dette scenarie en ændret udgave af originalen *The Animated Money Changing Machine*, der optræder i D & D-supplementet *The Book of Wondrous Inventions*. Det var en gammel gnom-konge, King Gnarly Gnolly, der lod den opfinde, fordi mange eventyrere tømte hans miner for værdier, når de var i hulerne på eventyr.

Maskinen blev derfor installeret ved minens udgang, og alle de værdier eventyrerne stoppede i maskinen, blev byttet til totalt værdiløse klippestykker, der blot var kastet en permanent illusionsformular over.

Her i scenariet er automaten dog reel nok. Hvad spillersonerne kommer i af mønter, bliver vekslet til en tilsvarende værdi i ægte ædelsten. På denne måde behøver spillerne ikke bekymre sig om, hvordan de skal få alle deres penge med dem; de kan koncentrere sig om det, det hele handler om - at tjene RfP.

Ordbog

Afværgeslag: Saving Throw

Bagholdskast/angreb: Backstab

Bo: Lair

Bortmane Udøde: Turning Undeads

Dungeon niveau: Dungeon level

Em: Ep

Erfaringsniveau: Experience level

Forhekset væsen: Enchanted creature

Formulargrad: Spell level

Fomular, reversibel: Spell, reversible

Gm: Gp

Hastighed under bevægelse: Encumbered movement rate

Hemmelig dør: Secret door

Hovedegenskab: Prime requisite

ISP (Ikke-Spiller-Person): NPC

Infrasyn: Infravision



Initiativkast: Initiative

Kamp hastighed: Movement pr. round

Kampslag: Attack roll

Klassificering: Class

Km: cp

Ladning: Charges

Laugsal: Guild

Livsauskuelse: Alignment

Livspoint (lp): Hitpoints (HP)

Livspointteming (lpt): Hitdice

Magisk vånd: Magic wand

Medhjælper: Follower

Mn (mønt): Cn (Coins)

Mode: Encounter

Nær-menneske: Demihuman

Pm: Pp

Reaktionskast: Reaction roll

RfP (Erfaringspoint): XP (Experiencepoints)

Runde: Round

Rustningsklasse: Armor Class

Rækkevidde: Range

SkadeP: Damage die

Skadeslag: Damage roll

Skærm: Screen

Sm: sp

Specialangreb: Special attack

Speciel færdighed: Special ability

SM (SpilMester): GM (Game Master)

SP (SpilPerson): PC (Player Character)

Talsmand: Caller

Trosmål: Lawful (sproget)

Troværdig: Lawful

Tur: Turn

t%: d%

t#: d#

Uberegnelig: Chaotic

Uhyreniveau (UN): Monster level

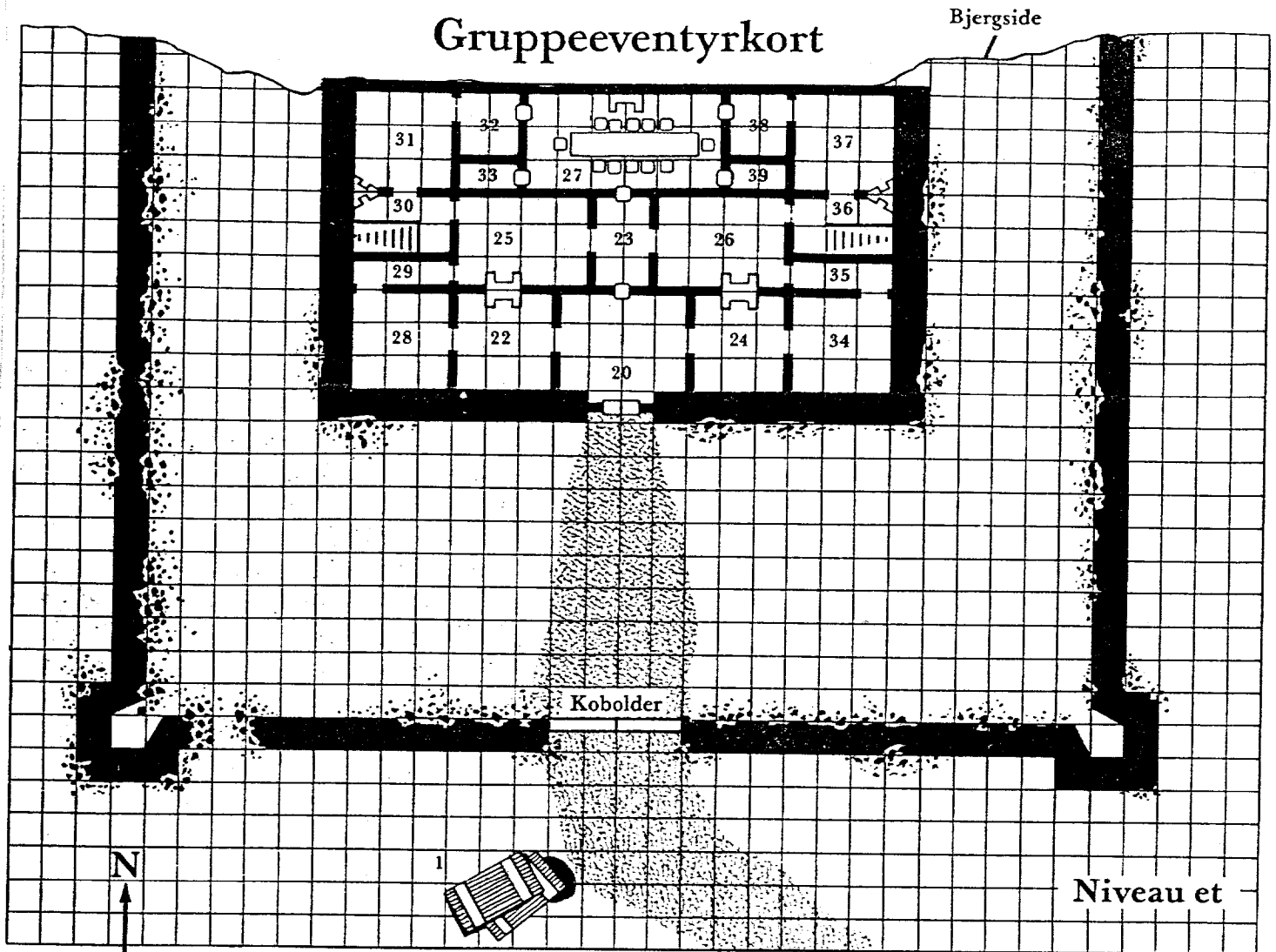
Varighed: Duration








Virkning: Effect

Virvar: Chaotic (sproget)

Kort

Dungeon Niveau 1

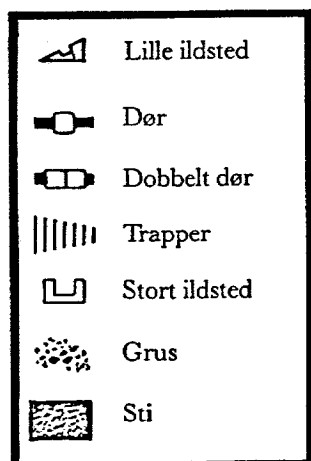


	Lille ildsted
	Dør
	Dobbelt dør
	Trapper
	Stort ildsted
	Grus
	Sti

1 kvadrat = 3 m

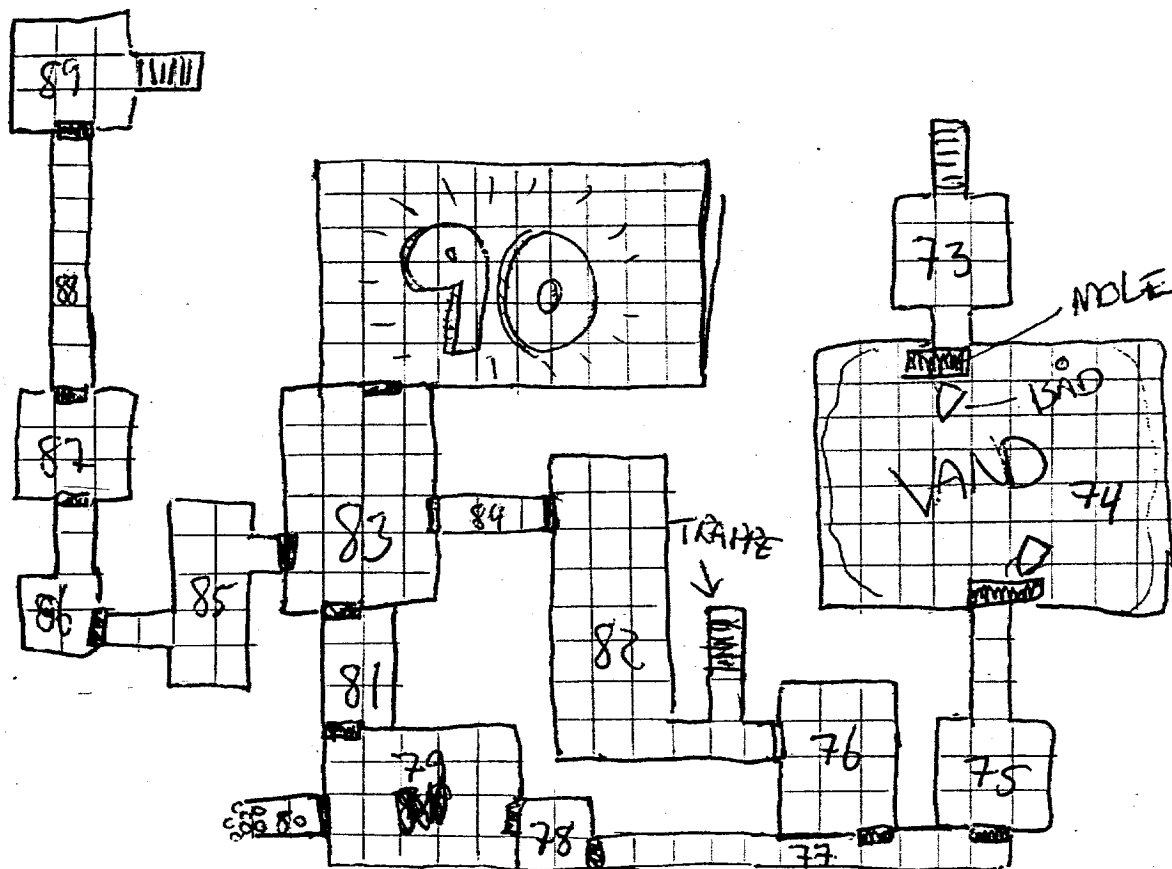
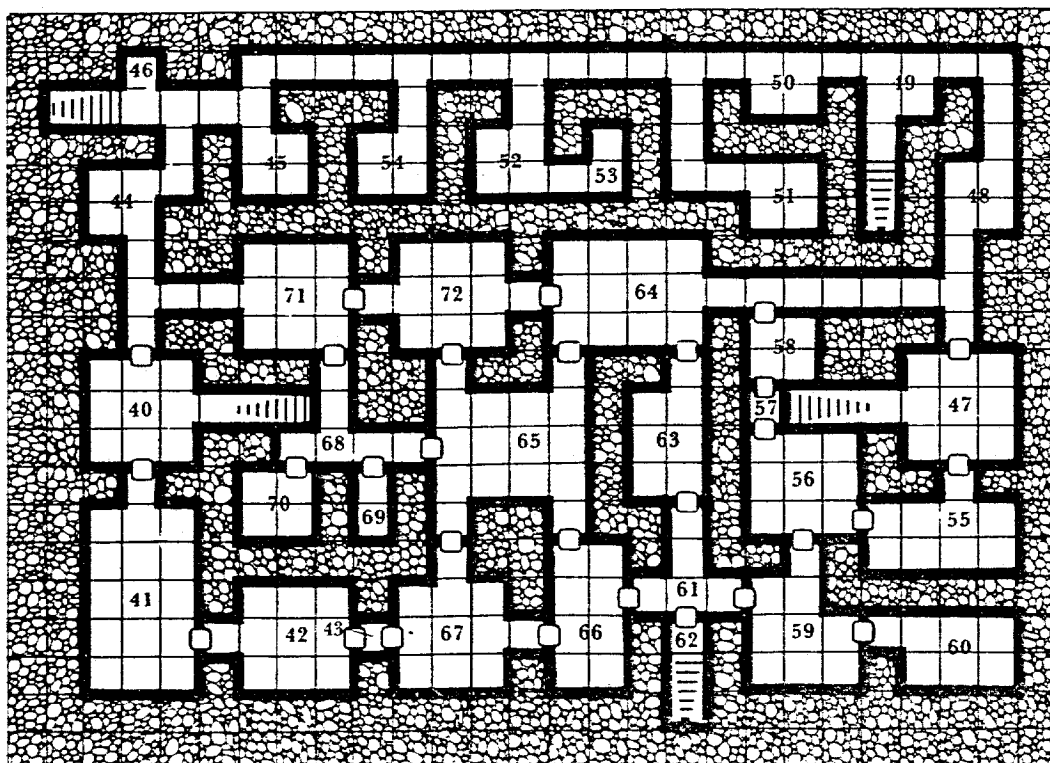
Kort

Dungeon Niveau 2 og 3



1 kvadrat = 3 m

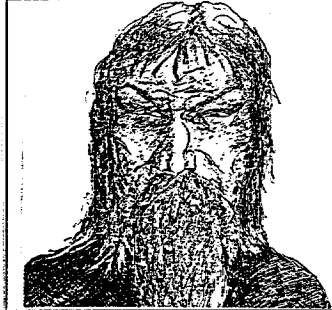
Niveau to →



Handouts

Handout a

DUSØR 10.000 GULDMØNTER



**FOR BARGLE, DEN UBEREGNELIGE MAGIKER
DØD ELLER LEVENDE**

Dusøren gives til den eller de personer, der overbringer Bargle, den uberegnelige magiker, til borgmesteren i Treshold.
Bargle er sidst set ved det underjordiske hulekompleks under den gamle ruin nord for byen

Handout b

Invitation

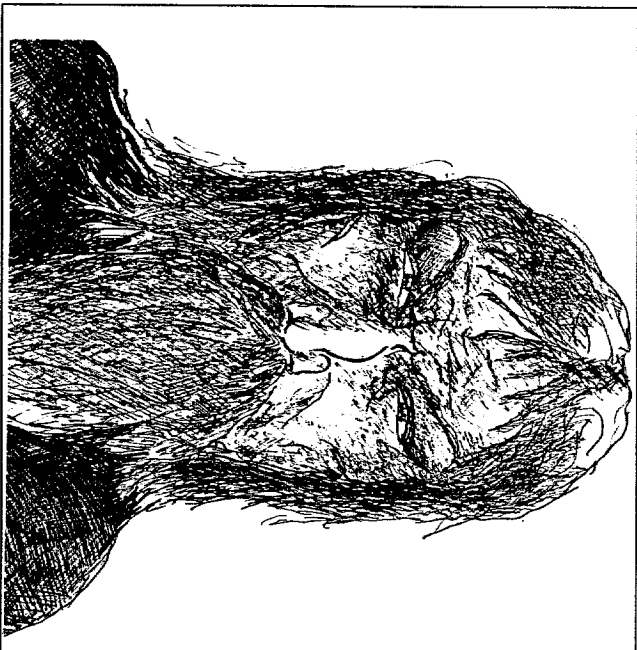
Kære Bargle

*J anledning af at jeg lige er steget til 15. niveau, ville det
glæde mig at se dig til aaben dungeon hos mig ved næste fuldmåne.*

*Med venlig hilsen
Raistlin*

DE 6 PÅ EVENTYR Ikke-Spillerpersonskema

Spilmesters Navn _____
 Ikke-Spillerens Navn BARBLE
LIBERALELLIC
 Livsanskuelse _____
 Klassificering MAGIKER
6 (TRUODMAND)
 Niveau _____



8	STYRKE	-1
16	INTELLIGENS	justering +/- +2
15	VISDOM	justering +/- +1
10	BEHENDIGHED	justering +/- 0
13	KONSTITUTION	justering +/- +1
8	KARISMA	justering +/- -1

Talte SPROG: VIRVAR, ALMEN, ORK, COBLIN

SPECIELLE FÆRDIGHEDER: FORMULARE:

1. NIVEAU (3/DAG)	2. NIVEAU (2/DAG)	3. NIVEAU (2/DAG)
CHARMBÆR PERSON AFSLØRE MAGI MAGISK PIL LÆSE MAGI	USYNLIGHED ILLUSIONSKRAFT AFSLØRE USYNLIGHED	LIDSKULDE ANNULÉR MAGI BESKÆTTELSE MOD ANDELSKREFTS
MODSTANDERS RK: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0	8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	

Minimumsværdi af kampslag:
 (Umodificeret)

DE 6 PÅ EVENTYR Ikke-Spillerpersonskema

MEDBRAGT UDRUSTNING:

Magiske ting BESKYTTELSERING +1 DAGGÆLT +2	Normal udrustning Svæt Kåbe M.M.
--	--

ANDRE NOTATER (inkl. udforskede steder, møder og træninger med mennesker og ulvyr)

HVAD ER DER AT SIGE OM BARBLE, DU IKKE ALLERUDE VED?
 HAN ER DEN FØDRE SVAR. NOGEN GANGE OND FOR AT VÆRE
 OND. HAN DRØMMER OM STØRRE MÅGT OG MEGET TIDEN
 VERDENS HERRERØDMET

1 DAG: TRÆSHOLD
 1 MÅLØV: KARAMELKES
 1 OVERMÅLØV: VERDEN

VERDIBEHOLDNING

pm: 59	Adelstene: 2 Å 500 GM
gm: 119	
sm: 28	
km: 5	

Total VERDIBEHOLDNING: _____

ERFARING

59,938

BONUS/STRAPPOINT: +10%
 Min. for næste niveau: 80000

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

Spillers Navn _____

Spilmesters Navn _____

Spilpersons Navn _____

TRou/FR016

Livsanskuelse _____

KLERIK

Klassificering _____

Niveau _____

Rustningsklasse _____

Livspoint _____



AFVÆRGESLAG:

<input type="checkbox"/>	STYRKE	justering +/-
<input type="checkbox"/>	INTELLIGENS	justering +/-
<input type="checkbox"/>	VISDOM	justering +/-
<input type="checkbox"/>	BEHENDIGHED	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KONSTITUTION	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KARISMA	justering +/-

<input type="checkbox"/>	GIFT eller DØDSSTRÅLER
<input type="checkbox"/>	MAGISK VÅND
<input type="checkbox"/>	FORSTENING eller LAMMELSE
<input type="checkbox"/>	DRAGEÅNDE
<input type="checkbox"/>	STAVE, STØKKE eller FORMULARER

Talte SPROG: *TROS MÅL, ALMÆN*

SPECIELLE FÆRDIGHEDER:

*BØLTMANNING AF UDØD
MAGISKE FORMULARER*

MODSTANDERS RK. _____

Minimumsværdi af kampslag:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

MEDBRAGT UDRUSTNING:

Magiske ting _____

Normal udrustning

*FYRTUJ
HELLET SYMBOL
LÅNTERNE
OLIEFLASKER: 6
KYLSÆK
STÅLSØDEL
2 SMÅ SÆKKER
1 STOR SÆK
VANDSKIND (1 LITRE)
RINDBYND
SKOLO
STRIDSVÅLE
SLYNGE*

ANDRE NOTATTER (inkl. udforskede steder, møder og træninger med mennesker og uhyrer)

VERDIBEHOLDNING

Ædelstene:

pm:

gm:

sm:

km:

Total VERDIBEHOLDNING:

ERFARING

BONUS/STRAFPPOINT: *+10%*

Min. for næste niveau: _____

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

Spillers Navn _____

Spilmesters Navn _____

Spilpersonens Navn _____

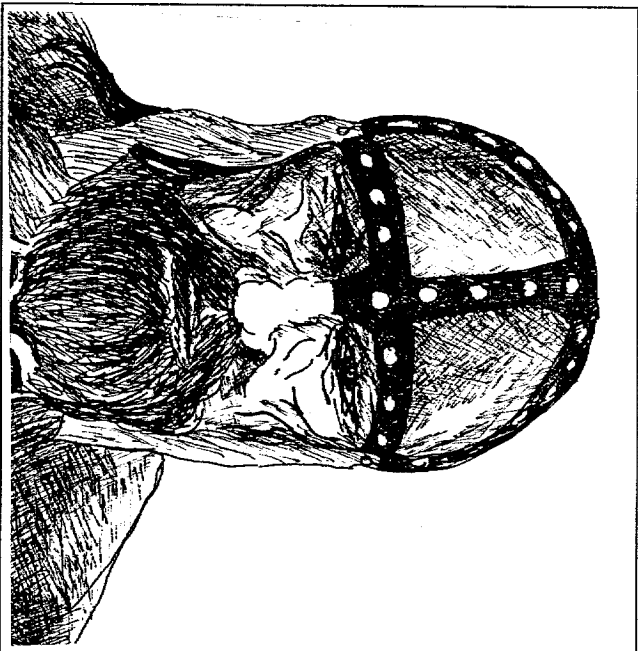
NEUTRAL
Livsanskuelse _____

KRIGER _____

Klassificering _____

Niveau _____

Rustningeklasse _____ Livspoint _____



AFVÆRGESLAG:

<input type="checkbox"/>	STYRKE	justering +/-
<input type="checkbox"/>	INTELLIGENS	justering +/-
<input type="checkbox"/>	VISDOM	justering +/-
<input type="checkbox"/>	BEHÆNDIGHED	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KONSTITUTION	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KARISMA	justering +/-

<input type="checkbox"/>	GIFT eller DØDSSTRÅLER
<input type="checkbox"/>	MAGISK VÅND
<input type="checkbox"/>	FORSTENING eller LAMMELSE
<input type="checkbox"/>	DRAGEÅNDE
<input type="checkbox"/>	STAVE, STORKE eller FORMULARER

Talte SPROG: NEUTRAL, ALMÆN

SPECIELLE FÆRDIGHEDER:

MODSTANDERS RK:	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Minimumsværdi af Kampslag:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

MEDBRAGT UDRUSTNING:

Magiske ting _____

Normal udrustning

FARLER: 6
 FLYGTØD
 CALIBERKOG
 RØB, 15 M
 RYGSÆK
 2 små søvuld
 1 stor søk
 VANDSVUND (1 LITR)
 RINGBRANDS
 TO-HÅNDET SVÆRD

ANDRE NOTATER (inkl. udforskede steder, møder og træfninger med mennesker og ullyer)

VERDIBEHOJDNING

Fædelse: _____

pni: _____
 gni: _____
 sm: _____
 km: _____

Total VERDIBEHOJDNING: _____

ERFARING

BONUS/STRAPPOINT: +10%

Min. for næste niveau: _____

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

Spillers Navn _____

SpilMesterers Navn _____

Spilpersoners Navn _____

UDBEGRENDIG

Livsanskuelse _____

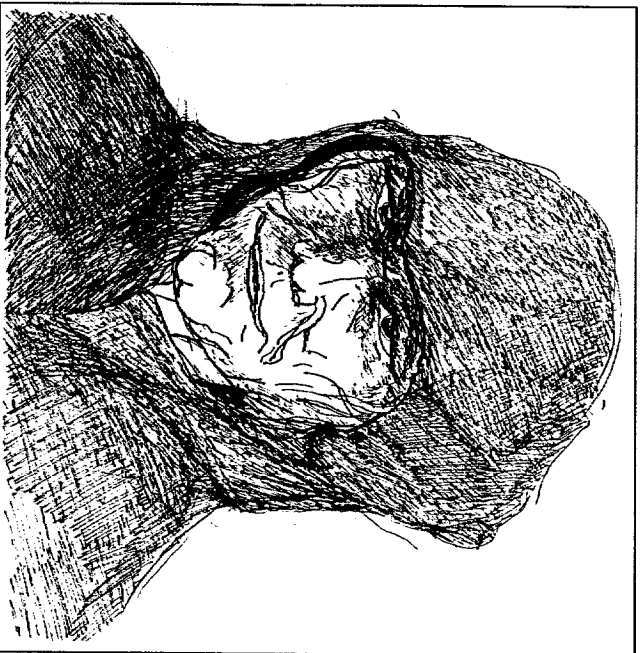
MAGIKER

Klassificering _____

Niveau _____

Rustningeklasse _____

Livspoint _____



AFVÆRGESLAG:

<input type="checkbox"/>	STYRKE	justering +/-
<input type="checkbox"/>	INTELLIGENS	justering +/-
<input type="checkbox"/>	VISDOM	justering +/-
<input type="checkbox"/>	BEHÆNDIGHED	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KONSTITUTION	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KARISMA	justering +/-

<input type="checkbox"/>	GIFT eller DØDSSTRÅLER
<input type="checkbox"/>	MAGISK VÅND
<input type="checkbox"/>	FORSTENING eller LAMMELSE
<input type="checkbox"/>	DRAGEANDE
<input type="checkbox"/>	STAVE, STØKKE eller FORMULARER

Tale SPROG: VILVÆL, ALMBØL, DUGBÆLTØRNER, CARCOTLÆ, DRAGE

SPECIELLE FÆRDIGHEDER:

MAGISKÉ FORMULARER: FØKSTELAND: SOVN, MAGISK PIL, LØSE MAGI

MODSTANDERS RK: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Minimumsværdi af kampslag:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

MEDBRAGT UDRUSTNING:

Magiske ting _____

Normal udrustning

FALKE: 6
 STØV
 KYLSÆK
 2 små SÆKKE
 1 STØR SÆK
 VANDSKIND (1 liter)
 SØLVDAKERT
 FORMULARBØG

ANDRE NOTATIER (indl. udforskede steder, møder og træfninger med mennesker og ullyer)

VÆRDI BEHOLDNING

Edelstene:

ERFARING

pm:

gm:

sm:

km:

Total VÆRDI BEHOLDNING:

BONUS/STRAFPUNKT: +10%

Min. for næste niveau: _____

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

Spillers Navn _____

Spilmesters Navn _____

Spilpersons Navn _____

URBEGRÆNSET

Livsanskuelse _____

TYV _____

Klassificering _____

Niveau _____

Rustningsklasse Livspoint



AFVÆRGESLAG:

<input type="checkbox"/>	STYRKE	justering +/-
<input type="checkbox"/>	INTELLIGENS	justering +/-
<input type="checkbox"/>	VISDOM	justering +/-
<input type="checkbox"/>	BEHENDIGHED	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KONSTITUTION	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KARISMA	justering +/-

<input type="checkbox"/>	GIFT eller DØDSSTRÅLER
<input type="checkbox"/>	MAGISK VÅND
<input type="checkbox"/>	FORSTENING eller LAMMEELSE
<input type="checkbox"/>	DRAGEÅNDE
<input type="checkbox"/>	STAVE, STOKKE eller FORMULARER

Take SPROG: *VILVOR, ALMEN*

*DIRKE LÅSE OP
LOCALISERE FJELDE
FØJERNE FÆLDER
LØDDET BESTEMNING
LYDLOS SVIGEN*

*SKYGGESKUL
LØMMESTYBØRI
AT SPINSE BRØK
BAGHÅDSANVÆR*

MODSTANDERS RK: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Minimumsverdi af kampslag:

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

MEDBRAGT UDRUSTNING:

Magiske ting

Normal udrustning

*FÅLLER: 6
FYRERØD
CRIDEBRØD
RIGB, 15 M
KYLISØK
2 SMÅ SÆKKE
1 STOR SØK
TYVEGRÆS
VANDSKIND (1 LITER)
LÆDRETVANS
NOKRANT SVÆD
DAGGER*

ANDRE NOTATER (inkl. udforskede steder, møder og træfninger med mennesker og uhyrer)

VÆRDIBEHOLDNING

Adelstene:

pm: _____
gm: _____
sm: _____
km: _____
Total VÆRDIBEHOLDNING: _____

ERFARING

BONUS/STRAFPPOINT: 110%
Min. for næste niveau: _____

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

Spillers Navn _____

Spilmesters Navn _____

Spilpersons Navn _____

TRØVELOVE _____

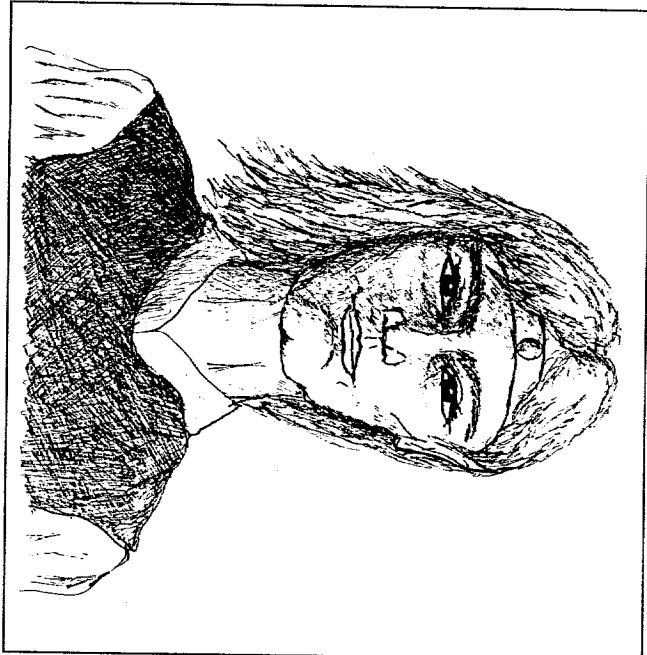
Livsanskuelse _____

ELVER _____

Klassificering _____

Niveau _____

Rustningsklasse Livspoint



AFVÆRGESLAG:

<input type="checkbox"/>	STYRKE	justering +/-
<input type="checkbox"/>	INTELLIGENS	justering +/-
<input type="checkbox"/>	VISDOM	justering +/-
<input type="checkbox"/>	BEHENDIGHED	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KONSTITUTION	justering +/-
<input type="checkbox"/>	KARISMA	justering +/-

<input type="checkbox"/>	GIFT eller DØDSSTRÅLER
<input type="checkbox"/>	MAGISK VÅND
<input type="checkbox"/>	FORSTENING eller LAMMEELSE
<input type="checkbox"/>	DRAGEÅNDE
<input type="checkbox"/>	STAVE, STOKKE eller FORMULARER

Take SPROG: TRØSMÅL, ALVEM, ELVER, LOOVN, GULD, HUBERLIN, ØRK

SPECIELLE FÆRDIGHEDER:

INFASSIV, 18 M
 SPØGEMÅSANS
 IMMUNITET OVER FOR LAMMEELSE

FORMÅBÆLSE:

FØRSTE GRANSI
 CHARMERET KATSON
 ARSØRDE MAGI
 LYS

MODSTANDERS RK:

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Minimumsværdi af kampslag:

DE 6 PÅ EVENTYR Spilpersonskema

MEDBRAGT UDRUSTNING:

Magiske ting

Normal udrustning

ÆG8, 15 M
 RYLSER
 2 SMÅ SÆLGE
 1 STØK SØK
 VANDSVIND (1 LITER)
 RINGBÆNDE
 SØD
 NOLMÅT SVEID
 LANGE BØS
 PILEKØLLER

ANDRE NOTATER (inkl. udforskede steder, møder og træninger med mennesker og ulyre)

VÆRDI BEHOLDNING

pm: _____
 gm: _____
 sm: _____
 km: _____
 Total VÆRDI BEHOLDNING: _____

ERFARING

BONUS/STRAFPPOINT: 410%
 Min. for næste niveau: _____