

# Tudsefyrstens Guld

Et scenarie til Viking-Con 2023 af Troels Ken Pedersen

En gruppe bønder og håndværkere drikker sig mod til og beslutter sig for at bestjæle Bobugbubilz, de onde padders dæmonfyrste, nu i nat! Det skal nok gå godt!

## Indholdsfortegnelse:

Baggrund.....	2
At spillede tudsefyrstens guld.....	3
Regler – Dungeon Crawl Classics.....	3
Spilforløb.....	5
Tudsegrotten.....	6
Epilog.....	10
Tudsestaven.....	11
Spilpersoner.....	13
Critical hits & fumbles – bilag	

*Tudsefyrstens Guld* er et Dungeon Crawl Classics' 'tragt'-scenarie. 'Tragten' er DCCs karakter-skabelse. Man ruller en stor mængde level 0-karakterer meget tilfældigt og sender dem igennem en dungeon – de (få) som overlever bliver til spilgruppens adventuring party, og har fået deres backstory serveret i form af hvad der sker i 'tragten', hvor alle de, der ikke skulle være eventyrere, bliver sorteret fra. Nu er det ikke direkte meningen at alle som spiller *Tudsefyrstens Guld* skal gå videre med karaktererne i en DCC kampagne, men tragten ER en sjov proces, på sin egen blodige og groteske måde, og det giver scenariet en mundsmag på.

Karaktererne er ENORMT simple, og scenariet bruger en simplificeret udgave af det allerede ikke vildt komplekse DCC, så hvis spillerne overhovedet er med på at rulle terninger og nogensinde har snust til nogen variant af Dungeons & Dragons, burde mekanikken ikke være udfordrende. De skal så bare være friske på at spille flere karakterer, dø en masse og more sig over det...

Genren er fantasy, men i den lidt mørke, groteske og tegneserieagtige ende af spektret. Dungeon Crawl Classics tror mere på tabeller til at generere vilkårlige, morsomme og groteske udfald, end på spilmekanisk balance i traditionel forstand. Det er ikke fair, men det er sjovt! Hvilket i det hele taget er betegnende for DCCs tilgang til fantasy.

*Tudsefyrstens Guld* er et scenarie for 3-5 spillere og en spilleleder, og tager 3-4 timer at spille.

## Baggrund

Det går ikke fantastisk i landsbyen Almenrød, som ligger nær den skrækkelige tudse-sump. Mange ville ønske at de kunne tage væk (men mangler pengene til at flytte uden at ende som tiggere), mange ville ønske at de kunne købe frisk kvæg og friske redskaber, så de kunne få deres let forfaldne gårde op og køre noget bedre.

Landsbyheksen, gamle mutter Hanetta, fortæller til et drukgilde at i morgen aften står stjernerne netop sådan at den skrækkelige Bobugbubilz, de onde padders fyrste, vil være tvunget bort fra vores verden. Det kunne blive en chance for modige, beslutsomme landsbyboere til at bryde ind i Tudsegrotten, som ligger ved sumpen, og stjæle Tudsefyrstens guld! En masse landsbyboere sværger at de vil vove det – og tolv af dem mener det nok til at de gør det.

## Tudsefyrsten Bobugbubilz

Tudsefyrsten Bobugbubilz er de onde padders dæmonfyrste, en grim kaoskraft fra før tidernes morgen, som spreder mudder, slim og død. Hulen er et af hans skatkamre, og Hanetta har ganske ret – var han ikke optaget andetsteds, ville indtrængen her føre til at han sendte en tusedæmon eller en pigget salamander for at udslette de formastelige. Udover Bobugbubilzs (livsfarlige!) guldskat indeholder hulen også et mægtigt relikvie til Tudsefyrsten i form af Tudsestaven (se side 11-12). Den er et mægtigt våben som spilpersonerne kan tage i anvendelse, men de risikerer at blive forvandlet til tudser eller komme for skade at tilkalde hærgende dæmoner – sådan er det med dæmonfyrsteskatte.

## At spillede Tudsefyrstens Guld

Tak fordi du vil spillede scenariet! Eller hvis du bare er her for at læse – velkommen alligevel. Tudsefyrstens Guld er et dungeon crawl, men ikke helt som du måske kender det fra D&D 5E. Meget ved det er selvfølgelig velkendt, men det noget mere letvægts system har en væsentlig konsekvens for hvordan man skal spillede scenariet. I 5E vil mange spillere bede spillerne om at rulle terninger for rigtig mange ting – "kan jeg høre noget?" → "rul for Perception". I dette scenarie skal du specielt når det handler om oplysninger være gavmild som bare pokker. Hvis noget kan ses eller høres, så bare del oplysningerne ud uden videre. Og hvis nogen undersøger noget nærmere, skal du bare fortælle mere, uden at det kræver terningrul. Med den ene undtagelse at ingen af spilpersonerne kan læse, så al skrift er bare nonsens, men det fremgår af områdebeskrivelserne.

Hvis nogen gør noget som der ikke er en åbenlys grund til at de ikke skulle kunne gøre, gør de det bare. Hvis det BØR være uvist om noget lykkes uden for kamp, så se *Færdigheder* under regel-afsnittet nedenfor.

I øvrigt bør du bestræbe dig på at beskrive ting lidt klat, og ikke holde for meget igen med at slå spilpersoner ihjel. Spillerne vil elske dig for det.

## Regler – Dungeon Crawl Classics

Scenariets regler er simplificeret Dungeon Crawl Classics. Hvis du, kære spiller, ejer DCC, er du velkommen til at bruge (næsten) hele pakken, men ellers tilbyder jeg denne basis-pakke. Den ene, rigtige regel som scenariet ikke helt kan holde til at man bruger er den om at brænde held-points af for bonusser til rul. Udfordringerne er afstemt til at dette ikke er i spil – hvis du vil bruge reglen, bør du også kaste lidt ekstra ballade ind, så det ikke bliver for nemt. Det kunne f.eks. være at hæve alle spillervendte saving throw DCs med 2, eller anbringe en ekstra kamp ved indgangen. Og i øvrigt nok skrive guldets angreb om fra saving throw-baseret til at være angrebsrul-baseret.

Dungeon Crawl Classics er baseret på D&D 3E, så de mest basale ting vil være velkendte for folk som har været i nærheden af D&D inden for de seneste årtier. Her er den mest grundlæggende regel:

**D20 + bonus mod sværhedsgrad (DC)**, F.eks. D20 + angrebsbonus mod Armor Class for at afgøre om et angreb rammer eller ej. Hvis bare spillerne er med på det, skal det nok gå alt sammen.

Ellers er væsentlige regler...

**Fordel & ulempe:** DCC bruger "funky dice", f.eks. d16 eller d24, og hvis omstændigheder er gunstige eller ugunstige, rykker man en terning op eller ned når man skal rulle. Her vil jeg foreslå i stedet at bruge fordel/ulempe á la D&D 5E. Dvs. at hvis forholdene er gunstige, ruller man 2d20 og tager den bedste, mens man ved ugunstige forhold ruller 2d20 og vælger den værste.

**Gruppe-initiativ:** Hvis én spiller styrer flere karakterer, slår spilleren en enkelt d20 ved starten af en kamp og det er så initiativ for alle spillerens karakterer. Spilleren bestemmer selv rækkefølgen af sine egne karakterer i hver runde.

**Skyde ind i nærkamp:** Her bør I anvende den rigtige regel fra DCC. Hvis man skyder ind i nærkamp hvor en eller flere allierede er i nærkamp med fjender (og det i øvrigt giver mening at man overhovedet kunne ramme), får man -1 på angrebsrullet, og hvis man rammer forbi, er der 50% chance for at man i stedet rammer og sårer en allieret.

**(Ikke) brænde luck points for bonusser:** DCCs regel om at brænde Luck bliver mærkelig og dum, hvis ikke man håber på at komme til at spille med karaktererne bagefter. Derfor skal I som udgangspunkt lade være med at bruge reglen. Hvis I vil bruge scenariet som en rigtig tragte, kan I godt bruge reglen, men så bør scenariet som sagt gøres en smule sværere.

**Tilfældige ofre og luck:** Selv om luck ikke kan brændes, er det ikke dårligt at have, *specielt* i en tragte. Hvis et angreb eller en ulykke skal gå ud over nogen og der ikke er et helt åbenlyst mål, så går det ud over den af de mulige mål, som har den laveste luck stat. Hvis hele gruppen er mulige mål, vælger hver spiller med mere end én karakter tilfældigt (med terninger) én af sine, og så er det den af de udvalgte med den laveste luck stat, der er det tilfældige offer. Hvis ingen har mere end én karakter, ruller alle +luck bonus, og så er det laveste rul offeret.

**Critical Hits og Fumbles:** Skal ABSOLUT bruges! I dette scenarie bruger alle de samme tabeller. Ruller en spiller en 20'er på et angreb, ruller man derefter 1d4+luck bonus på critical hit-tabellen (bilag). Monstre ruller 1d20 på samme tabel. Ruller en spiller en 1'er på et angreb, skal de rulle 1d4+luck bonus på fumble-tabellen (bilag). Med mindre de har lejesoldaten Karls rustning på, for så skal man rulle 1d12+luck bonus. Monstre ruller 1d12.

**Færdigheder:** Der skal kun ruller for færdigheder hvis det er VIGTIGT at finde ud af om noget lykkes eller ej, og det ikke er åbenlyst. Færdighedsrul ruller med 1d20 plus bonusset fra den mest passende stat. Hvis det handler om atletik, har man -3 for at gå med rustning. Derudover ruller man normalt HVIS og kun hvis man kan forklare ud fra spilpersonens erhverv, hvorfor de er gode til det. Har det ikke noget meningsfuldt at gøre med erhvervet, ruller man med ulempe.

# Spilforløb

**Forberedelse:** På forhånd bør du have klippet karakterer ud – der er to pr ark.

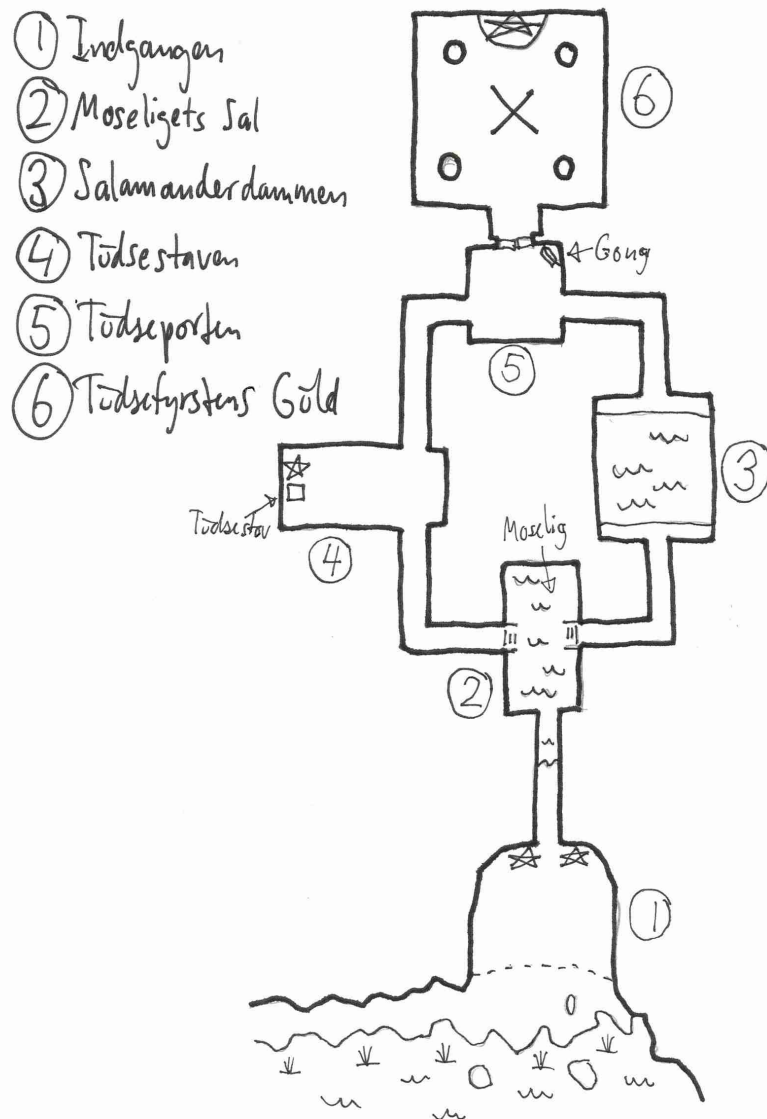
**Holdfordeling:** Hvis vi er på Viking-Con, giver Troels i mødelokalet en lille intro til Dungeon Crawl Classics og konceptet 'tragt-scenarie', og så fordeler vi os i hold og går ud i spillokaler. Er I hjemme må du (kære spilleleder) give introen som bedst du kan.

**Karakter-fordeling:** Dernæst skal I (indledende) fordele karakterer. Spred alle karakter-ark ud på et bord med teksten nedad, så folk trækker tilfældige karakterer. Tre spillere skal trække fire karakterer hver, fire spillere skal trække tre karakterer hver, og hvis der er fem spillere, skal to af dem trække tre karakterer og tre af dem trække to karakterer. Lad spillerne læse deres karakterer, og svar på evt spørgsmål.

**Indledning:** Genfortæl eller oplæs baggrunds-afsnittet og pres hurtigt frem til det punkt, hvor de en sen aften er kommet ad den smalle, mudrede sti mellem Tudsebjerg og sumpen, og står foran indgangen til hulen. Ja, bønderne har deres dyr med. Jeg er heller ikke helt sikker på hvorfor, men reglerne siger det.

Sig at der er ret mørkt og klamt, og spørg hvem der har lys fremme. Gå straks i gang med hulen, afsnittet *Tudsegrotten* nedenfor, side 6.

# Tudsegrotten



## Tudsegrotten

Hvert afsnit starter med en beskrivelse af hvad man kan se/(høre/ lugte/føle), og dernæst er der en beskrivelse af områdets farer. Nogle steder er der inskriptioner, men ingen af spillersonerne kan læse (kører du dette som egen trag, må du improvisere).

**(1) Indgangen:** En grov, tre meter høj, syv meter bred og ti meter dyb hule, hvor I kommer sydfra, fra sumpen. På gulvet er der en del vandpytter, og væggene driver af fugt og alger. I bunden af hulen er der en gang videre ind, tilsyneladende hugget ud i klippen. Gangen er ca. 1½ meter bred og 2½ meter høj.

På hver side af gangen er der en statue af en kæmpetudse, ca på størrelse med en ko. De to statuer er vendt mod hinanden, og gulvet mellem dem er dækket af et tyndt lag vand. Undersøger nogen dem nærmere (bare ved at spørge, terningrul er unødvendige), bemærker de at det ser ud til at de enorme underkæber at sten kan bevæge sig, så mundene kan åbne sig. Over indgangen er der en inskription.

Under vandet mellem statuerne er der en udskæring af et kæmpestort øje. Træder man på øjet (ved at gå mellem statuerne for at komme ind ad gangen), åbner mundene sig og der skyder klinger ud for at spidde den formastelige. Rul et DC 12 Reflex saving throw eller tag 2d6 skade. Klingerne trækker sig tilbage og fælden er klar igen ca et minut senere. Det er ikke

umuligt at sabotere fælden, men den er robust. Man kan også bare kravle under klingerne (der skyder ud i en højde af ca 120 cm). Man kan også hoppe hen over øjet – så skal man bare klare et DC 7 Reflex saving throw eller falde på det glatte gulv i gangen og tage 1 i skade.

Gangen fører ca ti meter længere ind, og efter et par meter skråner lidt nedad, så man ender med at gå i vand til over knæet.

**(2) Moseligets Sal:** Den groft udhuggede gang går ind i et stort rum. Vandstanden går til over knæet, men gulvet er nogenlunde jævnt. Gangen er 1½ meter bred mens rummet er fire meter bredt og ti meter dybt, og loftet er tre meter over vandstanden. To gange fører ud af rummet til venstre og højre ca 4½ meter inde i rummet, hvor trapper fører op af vandet til gange, der er ½ meter over vandfladen. Man kan ane en smule ildskær fra gangen til venstre, mens gangen til højre er mørk. Her er ganske stille (bortset fra spilpersonerne), og lugter sumpet.

Under vandet i den fjerne ende af rummet lurder et *moselig*. Hvis nogen undersøger nordenden af rummet, angriber liget. Ellers slår det til, når nogen er gået op ad trappen og står i en af gangene, formentlig mens folk myldrer rundt midt på gulvet. Liget var engang en stor mand og har glinsende sort læderagtig hud, orangerødt hår og skæg, et vildt forvredet ansigt og lange, sorte kløer af jern. Op til fire spilpersoner kan angribe moseliget på én gang uden at gå totalt i vejen for hinanden (så bed lige spillerne om at sørge for at alle eller så tæt på som

muligt har en karakter i kamp med moseliget). Med mindre liget har en meget god grund til at angribe en bestemt, går det efter laveste luck score som er i nærkamp med det.

**Moselig:** Init -1, Atk jern-kløer melee +5 (1d6+2), AC 11, HD 3d10+3 (20 HP), MV 20', Act 1d20, SV Fort +3, Ref -1, Will +1, AL C

**(3) Salamanderdammen:** Gangen til højre fra moseliget er mørk, 1½ meter bred og to høj, groft udhugget i klippen. Gangen går syv meter frem, drejer til venstre, mod nord, og fortsætter fem meter før den udvider sig til en hule.

Hulen er seks meter bred og ti meter dyb – i skæret af medbragt lys kan man kun lige knap skimte den anden ende. I sydenden er der ca en meter stengulv i hulens bredde, og et 20 cm fald ned til en mørk vandflade. Nærmere undersøgelser vil afsløre at vandet er ca 30 cm dybt. Der er et tilsvarende stykke stengulv i hulens nordende – så der er 8 meter over til den anden side af vandet. Vandet lugter sumpet og der flyder rester af rådne planter rundt i det. Loftet er tre meter oppe. Der er ingen gode steder at fæstne reb i rummet. Hvis nogen tager sig tid til at observere vandet indgående, vil de se lidt bevægelse i vandet et par meter ude (salamandre, men dét er ikke til at se).

*Salamanderdammens vand* kan forvandle mennesker til salamandre, fribens-lignende padder på ca en halv meters længde. Når en spilperson har vadet ca tre meter gennem vandet, begynder de at føle en brændende følelse i benene.

Spørg hvad de gør – frem, tilbage eller stå stille? Uanset hvad skal de tage et DC 10 Will saving throw. Er det klaret, tager de 1 point i skade og kan krydse vandet – bliver de i vandet længe, skal de dog rulle saving throw igen. Er det fejlet, bliver de forvandlet til en salamander. Andre inde på bredden vil se at der sker et eller andet mærkeligt med deres hoved og hænder, og så falder deres tøj og ting ned vandet og ligger og rykker og ryster lidt (mens salamanderen undslipper). Salamandrifikationen er permanent.

**(4) Tudsestaven:** Gangen til venstre fra moseliget er svagt, indirekte oplyst af ildskær. Gangen er 1½ meter bred og 2 meter høj, groft udhugget i klippen. Den går syv meter frem, drejer til højre, mod nord, og fortsætter i syv meter mere (nu noget bedre oplyst) før den kommer ind i en ild-oplyst hule.

Hulen går én meter til højre for hvor gangen kommer ind i den og syv meter til venstre, mod vest. Hulen er fem meter bred, og overfor hvor gangen kommer ind er der en anden gang, ganske mørk. I vestenden af hulen, til venstre, er der et stenbord til venstre for en grotesk træstatue af en blanding af et tudse og et menneske, der holder et spyd hævet med spidsen pegende ud mod midten af rummet. På stenbordet ligger der en kort stav (Tudsestaven, se side 11-12). I både nord- og syd-væggen er der en lille niche i ca 1½ meters højde, i hvilken der brænder en flamme uden synlig kilde. Rummet lugter lidt af rådne æg. På væggen bag stenbordet er der en inskription.

**Tudsedæmonstatuen** kan kaste sit spyd. Hvis nogen træder hen til bordet, eller efter et minuts tid hvis der er en masse mennesker der myldrer rundt i rummet uden at træde hen til bordet, kaster statuen spyddet, enten mod den formastelige eller mod en uheldig person. +2 angreb, 1d8 skade. Spyddet kan samles op og bruges som et våben, der gør 1d8 skade. Træstatuens arm hænger bare slapt nedad efter den har kastet.

**Tudsestaven** er farlig, men også et mægtigt våben. Se, som sagt, side 11-12. Der er for så vidt ikke noget der forhindrer spilpersonerne i bare at gå gennem rummet uden at rode med noget.

**(5) Tudseporten:** Gangene fra salamanderdammens og tudsestavens rum fortsætter nordpå og mødes i et rum som er ca 5 gange 5 meter, med et hvælvet loft som rejser sig op til 5 meters højde. Der er ikke andet lys end hvad spilpersonerne selv har med. Midt i nordvæggen er der en vældig, tofløjet bronzedør, 2 meter bred og 2½ meter høj. Døren er dekoreret med frøer, tudser og salamandre, men der er ingen synlige håndtag eller hængsler (den åbner indad, men er umulig at rokke). Til højre for døren stikker en jernbøjle ud af væggen i to meters højde, og fra den hænger i solide jernkæder en vældig bronze-gong. Gong'en er dekoreret med en udskæring af en stav eller et scepter på skrå, hvis top er en tudse med en krone på hovedet. Den ligner på en prik Tudsestaven.



Man kan *åbne porten ved at slå på gong'en*, men det er farligt. Gong'en giver en vældig, rungende lyd som gør ondt i ørerne. Slår man på gong'en med Tudsestaven, åbner porten sig uden videre. Slår man på gong'en med noget som man selv holder, tager man 1d8 skade, DC 12 Fortitude saving throw for halv skade. En slyngesten eller noget andet kastet, som ville kunne slå gong'en ordentligt an, gør at en tilfældig, uheldig person tager skaden (med samme saving throw). Tilstoppede ører eller noget andet virkelig kreativt vil kunne give fordel på saving throw'et. Anyway, hvis gong'en lyder, åbner porten sig lydløst indad, og ildskær genspejlet i guld skinner spilpersonerne i møde.

**(6) Tudsefyrstens Guld:** En tre meter bred, tre meter høj, tre meter lang gang fører til en sal, som åbenlyst er skatkammeret. Salen er 15 gange 15 meter, med et loft i 6 meters højde, båret oppe af fire store søjler med en diameter på 1½ meter. Søjlerne danner en firkant på ca 10 gange 10 meter. I salens modsatte ende står en kæmpestor, grotesk stenstatue af en kæmpetudse, med vidtåbent gab og tomme, sorte øjenhuler (en kunstnerisk fortolkning af Bobugbubilz). På hver side af statuen, samt på hver side af indgangen, er der små nicher i 1½ meters højde, hvor der er flammer uden synlig kilde. Også dette rum lugter af rådne æg. Over statuen er der på væggen en inskription.

Midt på gulvet er der en *enorm bunke af mønter*, smykker og andre genstande (knive, gafler, fade mm) af sølv og guld. Der er helt klart tusindvis af mønter. Det er en stor skat.

Nu kunne man måske forledes til at tro at det er statuen, der er faren, men det er ikke HELT rigtigt. Der er en fortryllelse på statuen som animerer skatten og får den til at gøre modstand, hvis nogen så meget som rører en sølvmønt uden at messe den hemmelige hyldest til Bobugbubilz (som ingen af spilpersonerne kender). Skatten former sig som en kæmpestor tudse af guld og sølv, og er stor nok til at alle kan angribe den. Generelt angriber skatten de uheldige, med forkærlighed for folk i nærkamp med den (med mindre nogen VIRKELIG gør sig udtilbens), og den gør det ved at hoppe op med en vældig raslen og klirren og lande oven på folk. Når den bliver såret, falder der kostbarheder ud af den, og når den dør, falder den helt fra hinanden. Flygter de, er den villig til at forfølge dem helt til udgangen. Giv den godt med gas på beskrivelsen af hvordan folk bliver knust, og hvordan skatten bliver mere og mere smurt ind i blod, og der ligger flere og flere knuste mennesker i salen. Det bliver en hård kamp, specielt hvis de ikke bruger Tudsestaven.

**Tudsefyrstens Guld:** Init +1, Atk knusende hop (DC 15 Reflex saving throw eller 2d12 skade), AC 12, HD 9d8+18 (60 HP), MV 30', Act 1d20 (men irrelevant), SV Fort +2, Ref +1, Will +3, AL C

Er der nogen som overlever, så spol hastigt henover at de tager så mange skatte med hjem som de kan bære.

# Epilog

Klaredes de den? Er der nogen, som bliver eventyrere? Hvordan går det ellers de overlevende efter eventyret? Hvor meget skal de drikke for at håndtere deres oplevelser? Giv spillerne en chance for at fabulere lidt som en hyggelig lille aktivitet mens I rydder op.

# Tudsestaven

Tudsestaven er et mægtigt, magisk scepter, som tudsefyrsten Bobugbibilz kan skænke til en forkæmper, der kan bringe død og ødelæggelse til de formastelige tørskoede. Det er ca 110 cm langt og ligner træ. Men ved nærmere undersøgelse er det ikke til at afgøre om materialet er virkelig tungt træ eller mat, klangløst bronze. Den ene ende er en udskæring af en kompakt, grotesk, kronet tudse.

**At bemægtige sig staven:** Når man første gang griber staven, skal man klare et sværhed 10 Will Saving Throw eller blive forvandlet til en helt almindelig tudse (for evigt). Kriteriet er at man løfter, trækker eller skubber det, med eller uden redskaber eller direkte kontakt. Er man flere om det samtidig, skal den rulle hvis vilje *mest* driver værket af de som flytter det, og kan det ikke afgøres, ruller en tilfældig.

Den som klarer rullet fyldes af en følelse af klam, slimet styrke og en viden om at sceptret er et mægtigt, magisk våben som bruges ved at pege på et mål inden for 30 fod (ca 10 meter) og råbe KVÆK!

Man behøver ikke at rulle saving throw igen for at røre det, med mindre en anden efterfølgende har rørt det og klaret sit saving throw.

**At bruge staven:** Som sagt, pege og kvække. Man kan godt slå med den – den er et nærkampsvåben som gør 1d6 skade – men der sker ikke noget vildt interessant ved det. Bruger man den rigtigt, skal man rulle 2d20+Personality bonus (ikke score!) og

få et resultat fra Den Store Tudsestavstabel (på næste side). Meget lave resultater kan godt være farlige – dæmonguders artefakter er ikke kendt for risikofrihed. Men det er et sejt våben, og kampen mod skatten kan godt blive svær uden.

## Den Store Tudsestavstabel

Tudserul: 2d20+Per. Saving throw DC mod effekter = tudserullet.

**Op til 13:** Brugeren skal selv rulle et *Will* saving throw eller blive til en normal, lille tudse for evigt.

**14-17:** En ætsende slimklat slynges ud mod målet, som skal tage et *Reflex* saving throw. **Klaret:** 1d6 skade fra syrestænk. **Fejlet:** 2d6 skade og indtil starten af brugerens næste tur har angreb mod målet fordel.

**18-21:** Kvækket (KVÆK!!!) fungerer som et lyd-angreb. 2d12 skade, målet tager halv skade hvis de klarer et *Fortitude* saving throw.

**22-25:** En salve af ni tudser slynges ud med målet med ekstrem kraft. 4D6 skade, målet tager halv skade hvis de klarer et *Reflex* saving throw.

**26-29:** En lang tudsetunge skyder ud fra staven, som skal rulle et *Reflex* saving throw eller tage 2d12 skade og blive trukket hen til brugeren. Indtil starten af brugerens næste tur kan hverken mål eller bruger flytte sig ud af stedet.

**30-33:** En lille, neon-orange tudse hopper fra staven og rammer målets ansigt (i særdeleshed tunge). 3d10 skade fra giften (som kan påvirke hvad som helst, inkl guldtudsen), målet tager halv skade hvis de klarer et *Fortitude* saving throw.

**34+:** Staven tryller en tudse frem inden i målet, som skal rulle et *Will* saving throw. **Klaret:** En 2 kilos moppedreng tvinger sig ud af munden – 2d6 skade. **Fejlet:** En dæmonisk kæmpetudse eksploderer ud af ofrets brystkasse, alien style, hvilket forårsager øjeblikkelig død. Uheldigvis begynder tudsen derefter at overfalde alle andre end stavens bærer.

**Chest-burster tudse stats:** Init -1, Atk hals-skærende skarp tunge +2 (1d4 skade), AC 9, HD 2d6 (7 HP), MV 20', Act 1d20, SV Fort +1, Ref -1, Will -1, AL C

## Anemone

Strength	13 (+1)	<b>Erhverv:</b> Gambler
Agility	12	<b>Stjernetegn:</b> Charmed House (Armor Class)
Stamina	11	
Personality	8 (-1)	<b>Armor Class:</b> 13 <b>Hit Points:</b> 2
Intelligence	8 (-1)	<b>Angreb:</b> Kølle +1, skade 1d4+1
Luck	18 (+3)	

**Saving Throws:** Fortitude +0, Reflex +0, Will -1

**Udstyr:** Kølle, terninger, stykke kridt, en lille sæk, fakkell

*Skal bruge penge til* at betale gangsterbossen Grumme Bent, der insisterer på at Anemone har snydt (bare fordi hun var lidt heldig).

*Er beslutsom fordi* hun virkelig ikke har lyst til at betale strafrenter i afskårne fingre og tær.

## Bertold

Strength	9	<b>Erhverv:</b> Jæger
Agility	14 (+1)	<b>Stjernetegn:</b> Tyren (gør ingen forskel)
Stamina	10	
Personality	13 (+1)	<b>Armor Class:</b> 11 <b>Hit Points:</b> 4
Intelligence	9	<b>Angreb:</b> Kortbue +1, skade 1d6
Luck	11	

**Saving Throws:** Fortitude +0, Reflex +1, Will +1

**Udstyr:** Kortbue, fem pile, hjorteskind, flint & stål

*Skal bruge penge til* at hyre fem-seks folk til at jage den store, hvide hjort i Broceliande-skoven.

*Er beslutsom fordi* han i årevis har pralet så meget med at han ville fange den pokkers hjort, og nu er det ved at være til grin at han ikke har gjort noget ved det.





## Georg

Strength	9	<b>Erhverv:</b> Bonde
Agility	14 (+1)	<b>Stjernetegn:</b> Født på slagmarken (skaderul)
Stamina	15 (+1)	
Personality	13 (+1)	<b>Armor Class:</b> 11 <b>Hit Points:</b> 4
Intelligence	5 (-2)	<b>Angreb:</b> Høtyv +0, skade 1d8+1
Luck	13 (+1)	

**Saving Throws:** Fortitude +1, Reflex +1, Will +1

**Udstyr:** Høtyv, en heldig høne (Victoria), helligt symbol, en lille sæk

*Skal bruge penge til et nyt tag på huset. Det er læk, og det er trist.*

*Er beslutsom fordi det er så trist at taget er læk.*

## Hans

Strength	10	<b>Erhverv:</b> Bonde
Agility	9	<b>Stjernetegn:</b> Uhelligt hus (gør ingen forskel)
Stamina	13 (+1)	
Personality	5 (-2)	<b>Armor Class:</b> 10 <b>Hit Points:</b> 5
Intelligence	13 (+1)	<b>Angreb:</b> Høtyv +0, skade 1d8
Luck	10	

**Saving Throws:** Fortitude +1, Reflex +0, Will -2

**Udstyr:** Høtyv, en yndlingsged (Grete), tre meter solid lænke, en stor sæk

*Skal bruge penge til flere geder. Gode geder. Selskab til Grete.*

*Er beslutsom fordi han er træt af at være fattig, og hellere vil være rig.*



## Ida

Strength	13 (+1)	<b>Erhverv:</b> Tøndemager
Agility	9	<b>Stjernetegn:</b> Bidt af edderkop (ingen forskel)
Stamina	14 (+1)	
Personality	9	<b>Armor Class:</b> 10 <b>Hit Points:</b> 4
Intelligence	14 (+1)	<b>Angreb:</b> Brækjern +1, skade 1d4+1
Luck	11	

**Saving Throws:** Fortitude +1, Reflex +0, Will +0

**Udstyr:** Brækjern, tønne, 15 meter reb

*Skal bruge penge til* at flytte til storbyen og åbne et tøndemagerværksted.

*Er beslutsom fordi* naboerne i Almenrød er irriterende, og Ida hellere vil flytte væk fra sin nabokrig end begå mord. Og det er ikke langt fra. (Du må gerne udnævne andre karakterer til irriterende naboer.)

## Jens

Strength	10	<b>Erhverv:</b> Rebslager
Agility	4 (-2)	<b>Stjernetegn:</b> Bjørnens sti (skade i nærkamp)
Stamina	11	
Personality	12	<b>Armor Class:</b> 8 <b>Hit Points:</b> 3
Intelligence	13 (+1)	<b>Angreb:</b> Daggert +0, skade 1d4+1
Luck	13 (+1)	

**Saving Throws:** Fortitude +0, Reflex -2, Will +0

**Udstyr:** Daggert, reb, rygsæk, to fakler

*Skal bruge penge til* at rejse til det varme Syden og drikke rigtig meget vin.

*Er beslutsom fordi* han er træt af at folk gør nar af ham fordi han er klodset, og vil have penge nok til at folk lader som om de ikke synes at det er morsomt når han snubler.

