

# APOCALYPSE *Drow*

Drixal Brieche er forsvundet. I ly af natten deserterede den berygtede Drow krigsherre og drog mod overfladen.

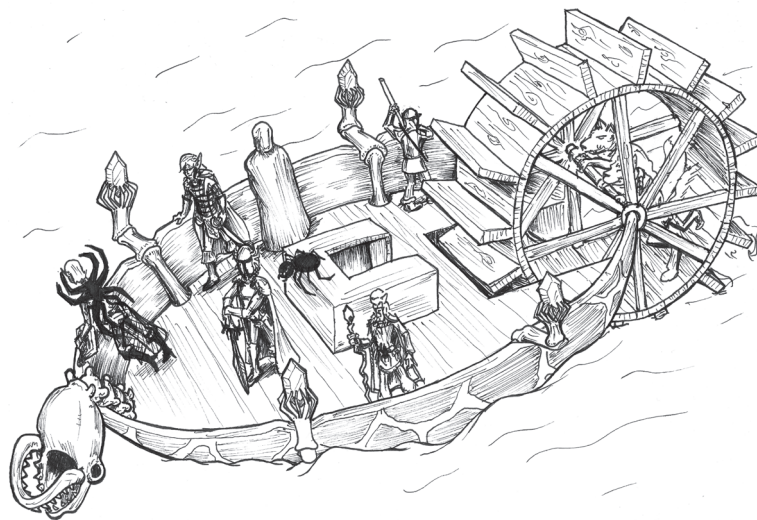
Nu breder historierne sig i *The Underdark*. Om fristedet Lightport, hvorfra den engang så frygtede general og strateg prædiker fred og næstekærlighed til underverdenens racer. Om horderne af tilhængere, der flokkes mod dette refugium, der ligger lige under overfladen, tæt på den brændende sol.

Drixal Brieche er farligere end nogensinde.

Så nu bliver et skib sendt afsted fra Menzoberranzan, bærende på en Drow elitegruppe, hvis eneste mission er at tilendebringe Drixal Brieches kommando. Tilendebringe den med hvad end midler, det kræver.

Anført af en højgravid datter og præstinde fra Hus Baenre, må gruppen, bestående af hendes jaloux bror, to tidligere elskere og en vantro, overleve *The Underdark*, og hinanden, for at nå frem til deres endelige destination.

Vil de nå frem til Lightport, og hvis de gør, vil de være i stand til at dræbe Drixal Brieche? Vil de overhovedet ønske at gøre det? Og hvad med barnet i præstindens skød? Hvem er faderen og hvilken skæbne venter forude for denne ufødte skabning?



---

## En Jesus Bar Mitzvah-produktion

skrevet, skåret og scored af Kristian Bach Petersen,  
illustreret af Tore Sæderup og layoutet af Tue Bach

Spiltestere: Martin Horn Pedersen, Toke V. Albrechtsen, Søren Aske Hjort,  
Tim Slumstrup Nielsen, Henrik Dall, Stefan von Lægteskov, Louise Skriver,  
Lars Andersen, Simon Rexen Buchholtz og Vitus Vestergaard.

Tak til John Harper for Lady Blackbird, Morten Greis & Peter Dyring-Olsen for feedback,  
Lars Andresen for peptalk og Mette Volbrecht Würtz Petersen for endeløs tålmodighed.

*Velkommen til Apocalypse Drow, Heart of Underdarkness*  
et rollespilsoplæg skrevet til Fastaval 2012.

Fremfor at være et scene-for-scene færdigskrevet scenarie er Apocalypse Drow en række oplæg og værktøjer til at skabe fem Drow elveres dramatiske, episke, tragiske og forhåbentlig mindeværdige tur op ad den underjordiske flod Surbrin, op imod lyset.

Kun få ting er fastlagt ved begyndelsen af scenariet. Karaktererne er beskrevet med få linjer og gennem en række egenskaber, nøgler og stikord, resten er op til spillerne. Du som spilleleder har blot denne korte tekst, en række sceneforslag og din evne til at improvisere og gribe spillernes input. I fællesskab skal I skabe action, nerve og drama og føre scenariet frem til en patos- og følelsesladet finale.

### **BASIS - HVEM. HVAD. HVOR**

The Underdark: En omfattende, fremmed og omsiggribende verden under jordoverfladen. Sære væsener og ældgamle racer befolker de mange huler og gange, næsten alle med ondskabsfulde hensigter. Intet lys slipper ned i The Underdark, der alene oplyses af selvlysende svampe, magi og enlige fakler. The Underdark er et sted, hvor de færreste tør drage hen og langt færre vender tilbage fra.

The Drow: De sorte elvere er en af The Underdarks, og hele verdens, ondeste og mest udspekulerede racer. De lever i enorme byer under jorden, styret med jernhånd af Lloth, Edderkoppedronningens, præstinder. Drow samfundet er matriarkalsk, og kun kvinder kan tjene som præstinder. Samtidig er Drow samfundet en hvepserede af intriger, snigmord og lusk, og kun få af de mørke elvere lever lange liv.

Menzoberranzan: Drow ættens hovedstad. Mere end 20.000 Drow elvere kalder denne mørke metropol deres hjem. Hvad de mere end hundrede tusind slaver i Menzoberranzan kalder den, er uvigtigt. Lige nu er byen styret af Huset Baenre, men det er sjældent, at et hus får lov til at forblive i hierarkiets top længe.

Lloth, Edderkoppedronningen: Den eneste gudinde, det er tilladt at tilbede i Menzoberranzan og alle edderkoppers moder. Hun er en ondskabsfuld og manipulerende guddom, der i sit kaotiske væsen hverken viser nåde overfor sine fjender eller tilbedere.

Drixal Brieche: Dekoreret soldat og krigsherre, kendt som en nådesløs og brutal officer. Han er nu blevet gal og prædiker fred og næstekærlighed fra sit nyetablerede tilholdssted og tiltrækker dagligt nye tilhængere, der strømmer til fra hele The Underdark.

Lightport: Et tilflugtssted og befæstning i den øvre del af The Underdark, lige under overfladen, styret af Drixal Brieche. Bosættelsen er delvis fæstning og delvis kaotisk barakby. Gaderne og pladserne i den hvidmalede by er fyldt med Drixals disciple og tilhængere, der er strømmet til fra alle afkroge af The Underdark og tæller næste alle racer, der fanatisk lovpriser deres nye sorthudede frelser. Alle er de klædt i hvidt.

*“Brug gerne de gavmilde margener til noter, før og under scenariet”*



Surbrin: En lang underjordisk flod, eller nærmere et forgrenet netværk af floder, der strækker sig vidt gennem *The Underdark*. Nogle steder er den så bred, at man ikke kan se fra den ene side til den anden og så dyb, at man selv med det skarpeste blik ikke kan se bunden. Andre steder er den så smal, at selv et lille fartøj vil skrabe mod hulevæggen og så lavvandet, at skibe må trækkes eller slides frem i det få fod høje vand.

Ghaunadaur: Kendt som *That Which Lurks* og *The Elder Eye*, er gud for oozes, slimes og jellies. De fleste af hans tilbedere findes blandt udstødte eller rebelske Drows, der tilbeder den slimede gud i smug.

Navne fra *The Underdark*: Skulle du have brug for navne til bi-personer, kan du lade dig inspirere af navne som: Chessvyr, Alakavin, Moic, Uniredric, Adwaliric, Seviret, Mirohad, Firahar, Theasean, Erien, Asoel, Jaygord og Drow huse/slægter, udover karakterernes tæller DeVir, Xorlarrin & Vandree.

## KARAKTERERNE

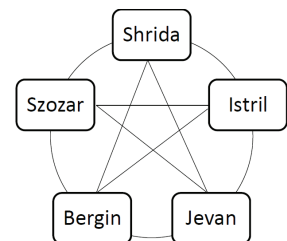
De fem spilpersoner er alle fundet blandt Menzoberranzans elite og sendt afsted med det formål at dræbe Drixal Brieche. Gruppen består af præstinden Shrida Baenre, hendes bror Bergin, hendes to tidligere elskere, rangeren Istril og krigeren Szozar, samt spionen og luskeren Jevan, der i hemmelighed tilbeder den forbudte gud Ghaunadaur.

Karaktererne er ved scenariets start relationsmæssigt placeret i en stjerne, så hver karakter har to allierede (på hver side) og to modstandere (overfor). Alliance-relationen skal ikke misforstås som venskab eller indebærende nogen form for loyalitet, men blot en højere grad af fælles fodslag, sammenfald af mål eller blot et fravær af direkte fjendtlighed. Forholdene mellem spilpersonerne kan, og bør, skifte i løbet af scenariet.

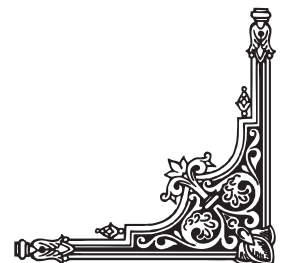
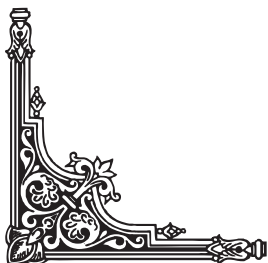
Når karaktererne skal uddeles til spillerne, er det vigtigt at fortælle, at de fire mandlige spilpersoner i høj grad cirkler om Shrida, den kvindelige karakter, hvilket nemt kan gøre hende til en art hovedperson i scenariet. Det er derfor vigtigt, at Shrida ender hos en aktiv spiller der ønsker og magter at være i centrum. Det betyder på ingen måde, at de fire andre karakterer er kedelige eller får mindre tid i rampelyset. De skal kæmpe hårdt imod hinanden om overtaget i gruppen samtidig med, at de konstant må positionere sig i forhold til Shrida og deres individuelle mål. Det bliver ikke kedeligt.

Gør også spillerne opmærksomme på, at karaktererne, ligesom scenariet, er en ramme og ikke et færdigt og fuldt defineret produkt. Det er spillernes opgave at puste liv i de sparsomme oplysninger, de har på deres karakterark, både når det kommer til personlighed, motivation og forhold til de andre. Det er dem frit for at tolke og op- eller nedprioritere informationerne, der blot skal tjene som inspiration.

*“placer gerne spillerne i en stjerne overfor hinanden omkring bordet eller i lokalet”*



*“De fire mænd kan beskrives til spillerne som to tragiske helte (Szozar og Istril) og to tragiske skurke (Bergin og Jevan)”*





## REGLER

Systemet i Apocalypse Drow er en nedbarberet udgave af reglerne fra indiespillet "The Shadow of Yesterday", og det man finder i scenarieoplægget "Lady Blackbird":

- Hver spiller starter scenariet med en dice pool på syv terninger: 6-sidede.
- Når en spilperson forsøger at overvinde en forhindring, starter man med én terning.
- Hvis spilpersonen har en egenskab (f.eks. 'Krigsherre'), der hjælper eller understøtter, tilføjes en terning.
- Hvis egenskaben har en markør (f.eks. 'sværd' eller 'duel'), der også supplerer, tilføjes endnu en terning. Man kan godt bruge flere markører og egenskaber, hvis de passer ind. Hver giver en terning.
- Efterfølgende kan spilleren vælge at tilføje lige så mange terninger fra sin dice pool, som han/hun ønsker.
- Herefter rulles terningerne. Resultater på 4 eller der over er succeser. For at forhindringen overvindes, skal man have flere succeser end sværhedsgraden på opgaven. Den er defineret af spillederen og vil normalt være 3 eller 4.

*"Brug reglerne som det passer dig og din gruppe. Jeres fælles oplevelse er vigtigere en korrekte rul med terningerne"*

Sværhedsgrad: 2: Nem / 3: Svært / 4: Udfordrende / 5: Ekstrem

Hvis spilpersonen klarer udfordringen, mister spilleren alle de rullede terninger (de kommer tilbage senere!).

Hvis spilpersonen ikke klarer udfordringen, beholder spilleren de rullede terninger fra dice poolen og tilføjer yderligere en terning til den, men samtidig eskaleres situationen. Enten kan spilleren selv vælge, hvordan spilpersonen fejler og stilles dårligere, det kan bestemmes af spillederen, eller det kan besluttes i fællesskab. Andre karakterer, hvad end de har været involveret i udfordringen eller ej, er også velkomne til at komme med indspark og ideer, spillederen har dog den endelige afgørelse. Det vigtigste er, at nederlaget bliver brugt kreativt, så det i stedet for at stoppe spillet, driver det fremad og skaber dynamik.

Som del af eskaleringen, kan der afkrydses i en af tilstandene på karakterarket. Tilstandene kan medføre, at sværhedsgraden på visse udfordringer går op og bør inddrages og inspirere i spillet. Tilstandene er:

SÅRET (Fysisk eller mentalt)

FORGIFTET (Enten som egentlig gift, fra et våben eller et monster, eller et forhold eller en relation, der er blevet ødelagt)

VANÆRET (Spilpersonen taber status i egne eller andres øjne. Husk, at æreskodeks blandt Drow er anderledes)

UDMATTET (Spilpersonen er kørt ned. Fysisk og/eller psykisk)

FANGET (Kan være egentlig tilfangetagen eller mere billedligt, som i fanget i sin egen løgn eller trængt op i en krog)

DØD (Kan kun vælges af spilleren selv og betyder ikke nødvendigvis, at karakteren er ude af spillet. Der er magi, der kan vække de døde, og tilstanden kan også blot betyde formodet død, døende eller i dødlignende tilstand)

Det er muligt at fjerne en tilstand fra en anden karakter ved at iscenesætte, og klare, en udfordring (4). Man kan ikke fjerne tilstande fra sig selv.





Hvis spillerne ønsker, at deres karakter skal have noget særligt udstyr med sig, kræver det ligeledes en succesfuld udfordring (3, eller hvad, der passer). Spilpersonerne har som udgangspunkt, hvad man kan se på deres billeder, samt basis gear.

Hvis karaktererne angriber hinanden, eller på anden måde går i clinch, rulles spillerne imod hinanden og flest succeser "vinder".

Spillerne kan få terninger tilbage i deres pool ved at bruge deres nøgler (Keys). Nøglerne er aspekter af karakterernes personlighed, og når de bruges og aktiveres, genvinder spillerne en terning til deres pool (op til et maksimum på 10 terninger). Det kan indebære at spilleren iscenesætter et aspekt af sin karakter og dermed sætter det i/på spil. Det kan være en karakter, der blotter en hemmelig side af sin personlighed, en spil-person, der optræder i en konflikt med en anden spilperson, eller hvis karakteren smider nogle (store) følelser på bordet.

Hvis du og spillerne går heftigt til terningerne og ruller ofte, kan du som spilleder indskyde mellemscener, hvori alle spilpersoner genvinder deres dice pool op til 7 terninger. Det kan gøres op til et par gange, hvis det er nødvendigt.

Gennem scenariet spilles der generelt med åbne karakterark. Det betyder, at spillerne er klar over karakterernes hemmeligheder og baggrunde. Det betyder selvfølgelig ikke, at deres karakterer kender til dem, men det gør det langt nemmere at skabe drama, når man ved, hvor de andres ømme punkter er.

Det er som udgangspunkt de regler, der er. Brug dem i det omfang, de passer til din og spillernes udgave af Apocalypse Drow. Udover det, er der et par særlige spillemekanikker:

### Lloths Segl

I scenariet er spilpersonerne blevet udstyret med et segl, der kommer direkte fra Edderkoppedronningen. Et relikvie, der indeholder en lille giftig bid af Lloths essens. De skal bringe det til Lightport, men er ikke blevet givet yderligere instruktioner om brug eller effekt. Seglet skal bæres af en enkelt karakter og løbende skifte hænder.

Seglet er i høj grad, hvad spillerne vælger at gøre det til, men de må samtidig gerne føle, at de er blevet udstyret med en ustabil bombe. Noget farligt og uforudsigeligt. Noget de måske kan udnytte, men som også meget vel kan eksplodere mellem deres hænder. Hvis de finder på noget fedt, og tilskriver seglet betydning eller kræfter, så grib det, og spil videre på det.

Der er også to spiltekniske og -skabende effekter af Seglet. Seglet er så kraftigt et relikvie, at ingen kan klare at bære det gennem længere tid. Derfor skal det skifte bærer flere gange i løbet af scenariet. Som udgangspunkt bør det ske 3-4 gange i løbet af scenariet. Når det sker, træder to ting i kraft. Spilleren ruller en terning og modtager effekten fra tabellen på næste side, for at illustrere Seglets ustabile og farlige natur. Derudover får bæreren lov til at træffe en beslutning omkring barnet i Shridas mave. Seglet udleveres i scenariets første scene (se side 8). Når Seglet overdrages til en ny spilperson, får den ny bærer lov til at bestemme barnets køn. Den næste bærer får lov til at bestemme barnets far, og endeligt får den fjerde bærer lov til at bestemme barnets skæbne.

*"Det kan varmt anbefales at have Seglet med som rekvisit, gerne med edderkoppe-motiv, der kan skifte hænder mellem spillerne. På Fastaval vil der være edderkopenips til alle spilledere"*





Denne trin for trin build-a-baby skal gerne være med til at skabe drama mellem karaktererne og skubbe scenariet i uventede retninger, og grib kun ind, hvis det indspark, der kommer vil være destruktivt for spillet. Lad det også være fleksibelt om de valg, der bliver taget er noget enkelte spilpersoner kender til, noget alle ved eller noget der først dukker op til overfladen, når det passer ind i historien. Hvis spillerne ikke selv sørger for, at Seglet skiftet hænder, kan du puffe til folk der bærer Seglet længe med tilstande på arket, for eksempel UDMATTET eller FORGIFTET.

1	Bærereren får en ekstra terning til sin dice pool
2	Bærereren mister to terning fra sin dice pool
3	Bærereren krydser en ny tilstand af på sit ark
4	Bærereren må fjerne en tilstand fra sit, eller en andens, ark
5	Bærereren får to ekstra terning i sin dice pool, men alle andre spillere mister en terning
6	Bærereren udvikler edderkoppe kendetegn (begyndende ekstra ben, prisme øjne, giftkroge, kors eller Lloths tegn på ryggen, etc.)

### Skillevejen

Apocalypse Drow er i høj grad et scenarie om hårde valg og om indflydelse på egen skæbne. Det reflekteres blandt andet i spillernes nøgler, der gerne skulle afspejle dualiteten og splittelsen mellem spilpersonernes to sider. Shrida er for eksempel splittet mellem sin loyalitet overfor præstindeskabet og Lloth på den ene side og på den anden de følelser, hun har for sit endnu ufødte barn.

For at skubbe til spillerne og disse valg skal de på et tidspunkt i scenariet vælge mellem de to nøgler, de har. Den ene beholder de, og den anden streges ud, og denne nøgle giver ikke længere nye terninger i dice poolen. Valget bør træffes mellem scener et stykke inde i scenariet, og før karaktererne ankommer til Lightport. Efter to timers spil/3-4 scener er et fornuftigt bud.

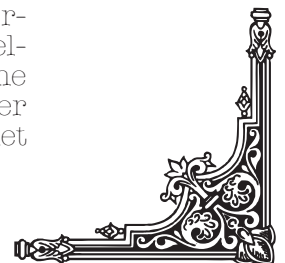
Det betyder på ingen måde, at spillerne nu er tvangsindlagt til at spille efter den tilbageværende nøgle. Det er helt legalt for en karakter, der har valgt "den mørke side", at søge frelse i scenariets sidste scene eller for en karakter, der har trukket imod lyset, at fejle med katastrofalt resultat. Det er tænkt som en mekanik, der skal tvinge spillerne til at tænke over karakterens retning og mål og gennem det valg at stille sig i kontrast til andre karakterer, der er gået i en anden retning.

### TEMAER

Ondskab & frelse: Ondskab er en fødselsret for Drows. Bogstaveligt talt får de den ind med modermælken, og den flyder i deres årer. Men karaktererne i Apocalypse Drow har en også en mulighed for frelse. For at vende sig væk fra denne ondskab, der er deres kår og arv. Det skal ikke være nemt eller smertefrit, tværtimod, men for nogen af karaktererne vil glimtet af lys være det værd.

Kærlighed og svigt: Knive i ryggen er hverdagskost i Menzoberanzan og spiller derfor en rolle i dynamikken og forholdet mellem karaktererne. Men der er også en masse følelser i klemme karaktererne imellem, inklusiv kærlighed. Disse følelser bliver der forhåbentlig slået på, så de eskalerer i takt med at scenariet

*"Scenarieteksten er så kort, at indholdsforetegnelsen er sparet væk. Du kan forhåbentlig overskue scenariet efter et par gennemlæsninger"*





skrider frem. Med følelserne uden på tøjet er der rig mulighed for fedt rollespil - hvad enten der er kærlighed eller forrådt kærlighed. Det må gerne være svulstigt.

Skæbne: På engelsk er de så heldige at have to ord for skæbne; *fate* og *destiny*. *Destiny* kan du ændre på, *fate* kan du ikke. Det er feltet mellem disse to udgaver af skæbne, at spilpersonerne i *Apocalypse Drow* befinder sig. Hvor meget er forudbestemt, fordi man er Drow eller kvinde, eller fordi man tilhører et særligt hus og hvor meget er man selv herrer over?

### **AT KØRE SCENARIET**

*Apocalypse Drow* er en scenarieramme. Et oplæg som forhåbentlig kan lede til en god oplevelse for både spillerne og dig som spilleleder. Det betyder, at scenariet er fem karakterer, et setting, en start og et muligt slutsted. Det er det. Når først du som spilleleder har sat scenariet i gang, er det uudforsket land. Der er ikke nogle fastlagte scener eller en rute, der skal følges. Derimod skal du som spilleleder, sammen med spillerne, lade scenariet føre jer derhen, hvor det er spændende, dramatisk og interessant.

Men frygt ej, hvis du ikke er vant til denne frie form for *Story Now!* rollespil. *Apocalypse Drow* kommer med en række oplæg til scener, du kan bruge og tilpasse til netop din gruppe. Ingen af disse scener er tvungne eller obligatoriske, og *Apocalypse Drow* kan som udgangspunkt køre, uden at karaktererne nogensinde forlader deres båd.

Derudover er der også en række gode råd til dig, og til spillerne, om, hvordan man kan få scenariet til at køre.

Det er en god ide at snakke scenariet og dets stil og type igennem inden I går i gang med at spille, ikke mindst hvad scenariet kræver af spillerne, og hvordan de har indflydelse på scenariets gang og udfald og hvordan de selv har mulighed for at tegne og definere deres karakterer. Brug rådene, fortæl om verdenen og snak om den patosfyldte spillestil, scenariet fordrer. Jo bedre spillerne er forberedte, jo nemmere glider scenariet.

### **DERUDOVER...**

Lad være med at planlægge - følg med strømmen. Inspireret af genren *Story Now!* er målet for *Apocalypse Drow* ikke at ende med et særligt sted eller med en specifik klimaks og slutning. Følg i stedet scenariet og reager, og byg på de ting, der opstår, som kan skubbe scenariet, i interessante retninger. Det betyder, at du som spilleleder skal undgå at planlægge forud og forsøge at skubbe spillerne og deres karakterer i en særlig retning. Det er svært, men forhåbentlig også udbytterigt og spændende.

Gør dit bedste for at gøre *The Underdark* til et inspirerende og spændende sted at være. Hulerne skal ikke bestå af dødssyge rum på 3x3 meter. Dét *Underdark*, der møder spillerne i *Apocalypse Drow*, skal være levende, slimet, overraskende, koldt, vådt og dunkelt, med masser af lyde og lugte. Siden spillerne i høj grad står for at drive plottet fremad, bør du som spilleleder bruge din energi på at gøre kulissen fed og inspirerende.

Smid brænde på konflikterne, og fyr op under intrigerne. Den største drivkraft i *Apocalypse Drow* er forholdet og konflikterne

*“Læs karakterne grundigt forud for scenariet. Hav eventuelt en ekstra kopi af deres ark som spilleleder. Det er karakterernes konflikter, motiver og mål der driver scenariet”*





mellem spillersonerne. Og som spilleder gælder det om at skabe de optimale omgivelser for disse til at blusse op. Hvis spillerne ikke selv gør det, så fremhæv, når de træder hinanden over tæerne, og deres interesser går op imod hinanden. Spørg diskret ind til deres syn på de andre karakterer og deres handlinger og hvordan de reagerer på dramatiske og atypiske holdninger og udmeldinger. Vær generelt opmærksom på de enkelte karakterers mål og ambitioner, og hvilken retning spillerne vælger for deres spillersoner. Det er her, at dramaet og dynamikken i scenariet skal findes. Læs karakterarkene og scenariets temaer grundigt inden spilstart.

Sig ja og se efter udfordringer. Alle karaktererne er kompetente elvere med masser af levels i bagagen. Derfor kan de selvfølgelig udføre de fleste handlinger uden at skulle rulle terninger for det. Så sig ja til det meste af det spillerne spørger til og om, specielt hvis det ikke er noget, der øger spændingen i scenariet eller kan skabe drama lige om det næste hjørne. Hvis det derimod har potentiale til det, så grib fat i det, rul terningerne og optrap situationen. Udfordringer og eskaleringer kan have med forholdet mellem karaktererne at gøre, men kan også være væsener og monstre i *The Underdark*, forhindringer i omgivelserne (lavvande, nedfaldne klipper, vandfald) eller andre situationer (sammenstød, ildebrande, angreb, møder med andre væsener) eller noget helt tredje. Der er en række eksempler og forslag til udfordringer i afsnittet om scener, men forsøg generelt at tilpasse udfordringerne til gruppen, så de kommer til at fordre det spil, der er imellem karaktererne og de under- og udbygger den spænding, der er mellem karaktererne.

(Gen)se “*Apocalypse Now*”. Det er fedt at kunne lire D&D og *Underdark* ting af, men det er næsten federe at gå til scenariets største inspirationskilde. Det er en fantastisk og stærk film, fyldt med intenst og voldeligt drama. Hvis du kan flette lidt Coppola-stemning og Brando-galskab ind i *Apocalypse Drow*, er det sejt.

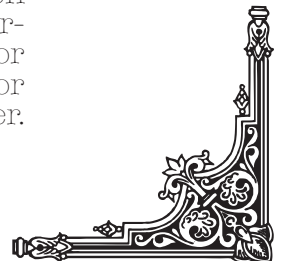
## **RAAD TIL SPILLERNE**

Husk at vi spiller sammen for den fælles oplevelse. Overordnet er scenariet ikke stærkere end den svageste oplevelse blandt spillerne. Så spil sammen, vær inkluderende, og byd ind. Jeres fælles oplevelse er det, det handler om.

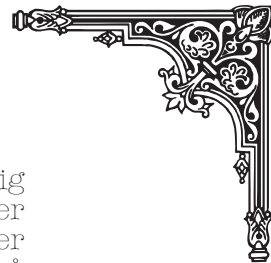
Kæmp for din karakter! Lige meget hvilken skæbne, der venter din karakter, så giv den hele armen. Som Drow elver er din karakter vant til at kæmpe for sit liv og til sidste blodsdråbe, så invester storladent og bombastisk i karakteren.

Det spændende sker her og nu, så driv scenariet fremad og hold gryden i kog. Vi har kun så mange timer at spille i, så få det bedste ud af tiden, og spild den ikke med kedelige mellemspill og træden vande. Forvent også, at spillederen skærer igennem, hvis scenariet går ned i tempo og intensitet.

Gode spillere spiller op til de andre spillere. Det kan godt være, at karakterernes mål er modstridende, og de er dødsfjender, men som tidligere nævnt, er dette scenarie en fælles oplevelse. Derfor, når du har set de andre karakterer an, så gør dit bedste for at iscenesætte dem. Sæt dem under pres, skab situationer, hvor de har mulighed for at brillere, og tryk på deres ømme punkter.







Det kan sagtens være cool at tabe. Når *The Underdark* går dig imod, betyder det bare, at der endnu mere at kæmpe for. Tit er det federe at være underdog end førerhund, og hvis du klarer at komme ovenpå efter at have siddet i baghånd, er sejren jo så meget sødere. Og siden *Apocalypse Drow* er et mørkt og grumt scenarie, kan et episk nederlag være lige så godt som en triumf.

Rul terningerne, de er fantastiske. Tilfældighedernes spil kan skabe drama og overraskende twists på scenariet og være med til at skubbe scenariet i interessante retninger. Terningerne kan også være en god måde at bestemme, hvem der kommer ud som sejrherre i de mange konflikter, der formodentlig vil opstå mellem spillerne. Og om ikke andet for lyden af terninger, der rammer bordet.

## **I GANG!**

*Apocalypse Drow* starter in medias res. En actionscene, hvor spillerne har mulighed for at præsentere deres karakter midt i kampens hede. Herefter springer scenariet tilbage i tid, til *Menzoberranzan*, hvor spilpersonerne får deres mission stukket ud, og der er mere ro på til at prikke lidt til hinanden og iscenesætte sig selv. Herefter springer vi igen ud i *The Underdark*, og scenariet, og den mørke underverden, ligger åben. Til sidst er der også en slutscene, *Lightport*, som er målet for karakterernes rejse og scenariet.

Oplæg til de to første scener og mulige efterfølgende scener følger nedenfor. De kommer med en kort beskrivelse, mulige optræninger og forslag til hvilke udfordringer, du kan smide ind. Brug dem, du finder passende, tilpas og omskriv dem, som du synes og find, med input fra spillerne, på nye spændende hjørner af *The Underdark* at udforske.

### Hook Horrorens Huler

*“The Hook Horror... the Hook Horror”*

Karaktererne står samlet, ryg mod ryg. Frem fra mørket kommer seks store skikkelser væltende frem i mod dem. Lyden af klør, eller er det kroge, der skraber imod klippegulvet blandes med den spøgelsesagtige klikkende lyd fra væsenernes næb. Koppellet af *Hook Horror*s nærmer sig...

Udfordringer: Nedkæmp en *Hook Horror* egenhændigt (4).

Optræninger: Ikke umiddelbart. Men eventuelle nederlag i kamp kan føre til optræning i de efterfølgende scener. Gør samtidigt dit bedst for, at sætte en dramatisk og gribende stemning her i første scene. Mal med den store pensel; fremhæv *The Underdark*, monstrene og dramaet. Hvis du med det samme etablerer den rette stemning er der alle muligheder for, at spillerne fanger den og er på lige fra start. Første scene er altid vigtig.

### Menzoberranzan (Flashback)

*“Menzoberranzan... shit; I’m still only in Menzoberranzan... Every time I think I’m gonna wake up out in the Underdark...”*

Tre af karaktererne er med målrettede skridt på vej igennem *Menzoberranzan*. De er blevet hidkaldt til *Baenre* slægtens hus, en af de stærkeste og mest magtfulde huse i staden. At blive tilkaldt er både en stor ære og samtidig en stor fare, da det at





være i Bænre slægtens sold både kan medføre fyrstelig belønning og frygtelig smerte. Byens gader er fyldt med Drows, slaver og ind imellem andre af *The Underdarks* sæere væsener og sågar et par besøgende fra overfladen. Som de tre elvere går igennem den store edderkoppe-udsmykkede jernport foran det overdådige palæ, kan de stadig kun gætte på den skæbne, der venter dem.

Her skulle der være rig mulighed for at præsentere de tre karakterer, Szozar, Istril og Jevan, som de bevæger sig mod Bænre domicilet.

Når de kommer frem, bliver de samlet og vist ind i en stor sal, hvor Moder Bænre, hele Menzoberranzans matriark og uofficielle despot, hviler henslængt på sin høje trone. Ved hendes fødder venter to af hendes børn, Shrida og Bergin. Hun spilder ikke tiden med høfligheder, men fortæller de nyankomne, at de er blevet tilkaldt for at tjene Hus Bænre og hele Menzoberranzan.

Hun forklarer kort om Drixal Brieches baggrund og tidligere bedrifter og forklarer derefter om hans flugt fra Menzonberanzan. Hun informerer de tre nyankomne om, at de sammen med de to tilstedeværende Bænre elvere skal drage til Lightport, Drixals nye tilholdssted, og tilendebringe hans kommando. Tilendebringe den med hvad end midler, det kræver.

*“Apocalypse Drow er 99 procent renset for Drizzt Do’Durden”*

Herefter fremdrager hun Lloth Segl, men lader det op til karaktererne, hvem der skal starte ud med at bære det.

Til at bringe gruppen op ad floden Surbrin, venter skibet *The Aboleth* ved flodens kaj. Parat til at sejle, når spillerne er. Skibet er styret af Duergar-dværgeren Draven.

Udfordringer: Stille sig i bedre lys end en anden karakter (rul spiller vs spiller), stille et spørgsmål til Moder Bænre (5)

Optrapninger: Ingen umiddelbart, men hvis gruppen ikke kan blive enige om, hvem der skal bære Lloths Segl, kan der opstå konflikt.

HERFRA ER SCENARIET FRIT. DE EFTERFØLGENDE SCENER ER KUN FORSLAG OG MULIGHEDER. BRUG DEM. OMSKRIV DEM. TILPAS DEM TIL, HVAD DIN GRUPPE GØR OG SIGER. FIND PÅ NYE OG BEDRE.

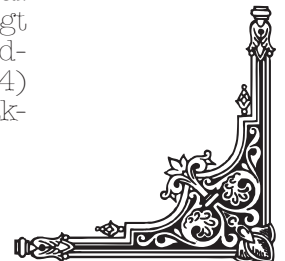
### Den Evige Kamp

*“I love the smell of Cloudkill in the caves. It smells like victory”*

Karaktererne sejler ind i stor hule, der i årevis har været skueplads for kampen mellem to af *The Underdarks* mørke racer, Drow og Duergar, de grå dværge. Ingen af siderne er stærke nok til at få overtaget i kampen, og de bruger i stedet deres begrænsede ressourcer til at påføre fjenden så smertefulde tab som muligt, via snigmord, gift og ubehagelige magiske formularer. Karaktererne har måske brug for forsyninger, båden trænger til reparation eller de fjendtlige linjer spærrer for videre færd ad floden. De må ligge til kaj.

Udfordringer: Forhandle med den sindssyge og nedslidte leder af Drow garnisonen (4) Bevæge sig ubemærket igennem fjendtligt område (4) Bevæge sig igennem fjendtligt område i båd (6) Nedkæmp Duergar stormtropper (4) Modstå magiske/gift angreb (4)

Optrapninger: Fjenden angriber garnisonen, imens karakterer





tererne er der. Garnisonens øverste officer beslutter sig for at tvangshverve karaktererne. Garnisonens leder viser sig at være et familiemedlem. The Aboleth bliver ramt af et angreb. Der opstår mytteri blandt Drow soldaterne, der forsøger at tiltvinge sig kontrol over båden. En Duergar snigmorder udser sig en af spilpersonerne som mål.

### Itsy Bitsy Drider

*“And then I realized they were stronger than we because they could stand that these were not monsters, these were men...”*

Imens spilpersonerne holder hvil på en øde flodbred, bliver et eller flere af dem opmærksomme på en svag kalden. Stemmen virker bekendt og forsøger at lokke karakteren væk fra gruppen. Hvis en eller flere af dem lokkes væk, går de i et baghold, hvor en Drider venter. Driders er hæslige væsener, halvt Drow, halvt edderkop, forbandet af Lloth selv. De er drevet af et intenst had til deres tidligere slægtninge og ønsker ikke andet end at hævne sig på Lloth og andre Drows og kan tjene som et eksempel på, hvad der sker, skulle man fejle i Lloths øjne.

Udfordringer: Få øje på en ventende Drider (4) Snige sig ubemærket væk fra gruppen (4) Opdage anden karakter i fare (4) Nedkæmp Drider alene (5) Modstå Driders lammende gift (5)  
Optrapninger: Drideren viser sig at være bror eller søster til en af karaktererne. Væsenet overmander en karakter og tager ham som gidsel. En karakter bliver forgiftet. Drideren advarer om, at der venter dem en skæbne lig hans/hendes.

### Uglebjørnens Klan

*“I should have been a pair of ragged claws scuttling across floors of silent seas...”*

The Aboleth rammer bunden på et sted, hvor floden er lav. Gruppen kan ikke komme videre, før vandet stiger. Ved nærmere inspektion, viser den nærliggende stenstrand at være dækket af knogler, kranier og ben. For i mørket bor en familie af Uglebjørne. Aggressive og voldsomme væsner. Og sultne...

Udfordringer: Undgå at blive overrasket af en fremstormende Uglebjørn (4) Nedkæmp Uglebjørn (4)  
Optrapninger: Kampen tiltrækker flere/andre monstre. Efter kampen finder karaktererne en rede med Uglebjørne æg/unger. (brug kun denne, eller andre kamp encounters, hvis spillerne kan bruge dramaet og spillet i kampens hede til noget.)

### Svirfneblinernes endeligt

*“In this war, things get confused out there. Power, ideals, the old morality, and practical military necessity. But out there in the Underdark, it must be a temptation to be God. Because there’s a conflict in every Drow’s heart, between the rational and irrational, between good and evil. And evil does not always triumph.”*

The Aboleth glider stille forbi en flodbred, hvor der ligger en landsby befolket af Svirfnebliner, en race af gode gnomer, der lever, og overlever, i The Underdark. Såfremt nogen på bredden får øje på skibet og dens last af Drows, opstår der vild panik i landsbyen. Det er i en Drows natur at slå ned på denne svage og underlegne race. Men kan spillerne blive enige om hvilken skæbne, der vil møde gnomerne, og vil nogen sige stop for en eventuel nedslagtning?





Udfordringer: Nedkæmp Svirfneblinerne (2) Overvind Svirfneblinernes vogter/sheriff (3) Undslip brand, der udbryder mellem hytterne (3)

Optrapninger: En kæphøj Drow går i et baghold. Der udbryder brand. En eller flere karakterer slår bremsen i overfor nedslagtingen. En enlig Drow render på en mor med børn, der gemmer sig. Nogen kommer landsbyen til undsætning.

### Hjerneslagternes Haller

*“We want to stay here because it’s ours - it belongs to us. It keeps our family together. I mean, we fought for that. While you Drow... you are fighting for the biggest nothing in history!”*

De rejsende kan have brug for en rolig havn på turen - til at hvile, heale eller reparere. Et sådant sted kunne være øen, som de to Illithider Xintar og Quarl kalder deres hjem. En stor mørk ø i en lige så stor og mørk underjordisk sø. Her lever de et isoleret og dekadent liv omgivet af slaver og eksotiske fugle hentet på overfladen, der nu flakser blinde rundt i mørket, ude at stand til at orientere sig. Men de to sæere og enigmatiske hjerneslagtere føler at forandringer er på vej. Måske er enden nær? For dem selv eller for hele The Underdark? Er der måske et lys i mørket?

Udfordringer: Forhandl en aftale med Illithiderne (4) Undgå at blive kontrolleret/hypnotiseret af Illithiderne (4) Stjæl noget fra Illithiderne uden at blive opdaget (3) Overvind en Illithid i nærkamp (3) Mental dyst mod Illithid (5)

Optrapninger: Spilpersonerne gør Illithiderne vrede. En Illithid forsøger at spille karaktererne ud mod sin artsfælle. Illithiderne forudser en af spilpersonernes skæbne. Illithiderne ønsker at (for)handle. Illithiderne sender deres slaver imod karaktererne. Illithiderne forsøger at forhindre karaktererne i at rejse.

### Lightport

*“We must heal them. We must put the light into them. Orc after orc... Drow after Drow... village after village... army after army...”*

The Aboleth og spilpersonerne kommer frem til deres endelige mål. Farer og konflikter overlevet indtil nu vil hurtigt virke små og trivielle, for foran dem venter lysets hjerte. Problemet for gruppen er, at dette end-of-level monster ikke vil slås. Han vil derimod udbrede budet om kærlighed og fred og gøre det med en så gal, voldsom, inspirerende og giftig overbevisning at det forhåbentlig kan skræmme og lokke spillerne mere end hele The Underdark's hær af væsener, modstandere og løfter. Derudover er Lightport også fyldt med Drixals tilhængere og disciple, der med stålsat overbevisning vil forsvare og ofre sig for deres nye sorthudede messias.

Udfordringer: Den gale flok af hvidklædte tilhængere (3) Kæmp imod Drixals garde af elitevagter (5) Undvig Drow, eller andet væsen, der kender dig og din mission (3) Snige sig ind i Drixals inderste kammer (6) Vind (den mentale) kamp med en Drixal Brieche, der nægter af løfte sit våben (?)

Optrapninger: Gruppen bliver genkendt af en gal tilhænger, der stammer fra Menzoberranzan. De bliver trængt op i et hjørne af Drixals tilhængere. Gruppen bliver overmandet og spærret inde. Drixal udråber Shridas barn til frelseren, der vil bringe lys til The Underdark. Drixal inviterer spilpersonerne til middag og en diskussion om godt og ondt. Drixal konfronterer aggressivt, men ikke voldeligt, spilpersonerne med deres egen lyse side.

*“Lightport og mødet med Drixal Brieche skulle gerne være den episke finale på Apocalypse Drow og klimaks for alt det had og drama der opbygget frem til nu. Der er ikke en fastlagt måde, at spille Lightport, og ikke mindst Drixal på. Han kan være aggressiv og spille op til karaktererne uden at selv at ville slå (først). Han kan være mild og filosoferende eller bombastisk og missionerende. Han kan være meget synlig i Lightport eller en næsten usynlig mytisk skikkelse. Scenesæt ham på sådan vis, at det skaber mest drama, epik og spænding for dig og dine spillere”*



# SZOZAR MAGHTERE

Nobel krigsherre og soldat med stærkere æresbegreber end godt er for en Drow.

## EGENSKABER, NØGLER OG VEJ

Krigsherre (Du har kæmpet utallige slag og hundrevis af fjender har bidt Underdarks kolde sten efter mødet med dine våben) - *Kampduelig, Sværd, Taktik, Dueller*

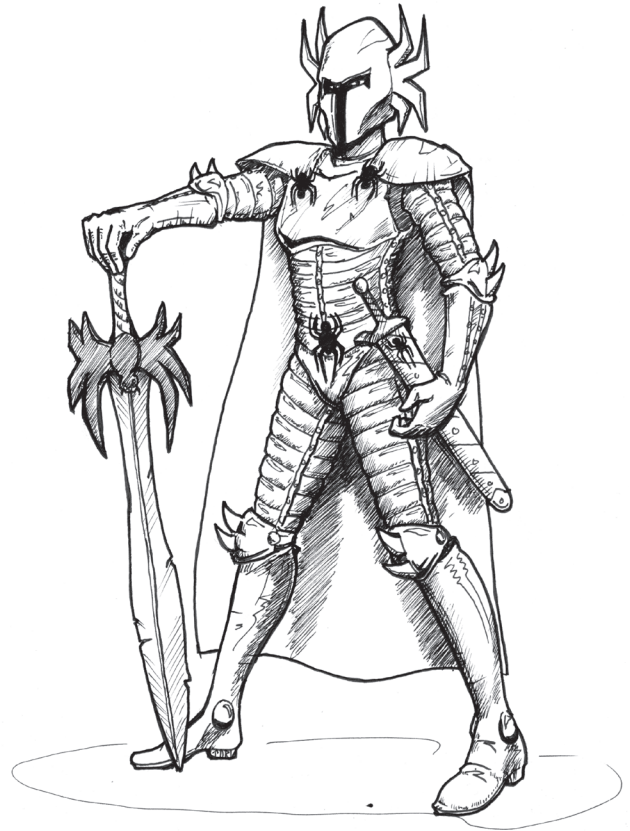
Karismatisk (Du er smuk og farlig. Når du taler lytter og lystre folk) - *Smuk, Overbevisende, Kommando, Truende*

Fysisk pragteksemplar (Din krop er en veltrimmet kampmaskine. Når andre bryder sammen af træthed, kan du fortsætte) - *Atletisk, Stærk, Udholdende, Modstandsdygtig*

Ærens Nøgle (I Drow samfundet løses konflikter og tvister ofte med en kniv i ryggen eller et forgiftet bæger vin. Du ønsker det anderledes. *Brug nøglen, når du opfører dig nobelt og ædelt*)

Kaos Nøgle (Drow blodet er podet med kaos og selvom du undertrykker det, kan du mærke, at det pulserer og lokker. *Brug nøglen, når du smider tøjlerne i blodrus eller følelsesudbrud*)

Krigerens Vej (En gang i scenariet kan du slå alle terningerne i en kamp om.)



[ ] Såret [ ] Forgiftet [ ] Vanæret [ ] Udmattet [ ] Fanget [ ] Afvæbnet [ ] Død

## REGLER

Du starter scenariet med en dice pool på 7 terninger.

Når du forsøger at overvinde en forhindring, starter du med én terning.

Hvis du har en egenskab, der hjælper eller understøtter, tilføjes en terning. Det kan ske fra flere egenskaber.

Hvis egenskaben har en markør, der også supplerer, tilføjes endnu en terning. Flere brugbare markører giver flere terninger.

Efterfølgende kan du vælge at tilføje lige så mange terninger fra din dice pool, som du ønsker.

Herefter rulles terningerne. Rul på 4 eller der over er succeser. For at forhindringen overvindes, skal du have flere succeser end sværhedsgraden på opgaven. Den vil normalt være 3.

Hvis rullet er succesfuldt, mister du terningerne fra din dice pool. Føljer rullet, beholder du de terninger du investerede fra dice poolen og tilføjer en ekstra terning til den (max 10).

Når du bruger en nøgle, får du en ekstra terning i din dice pool.

## DE ANDRE

Shrida: "Vi havde en kort romance, men hun kasserede mig som et brækket våben. Mine følelser for hende er stadig stærke, selvom hun ikke gengælder dem"

Bergin: "Troldmand og Shridas bror. Jeg respekterer ham for hans rang og hans slægt"

Istiril: "En skamplet på Menzoberranzan og vores æt. En æreløs enspænder, der fornægter sin opgave og sin arv"

Jevan: "Den slimede kujon er ikke værdig til mit blik. Jeg holder et skarpt øje med ham og hans giftige i knive i mørket"

# BERGIN BAENRE

Drow adelig, troldmand og yderst ambitiøs og jaloux på sin søster og kvinder generelt.

## EGENSKABER, NØGLER OG VEJ

Ærkemager (Du er uddannet af de mest kompetente troldmænd i The Underdark og har været en flittig og arbejdsom elev) - *Forbudt kundskab, Viljestyrke, Sprog, Magi (smerte, kulde, illusion)*

Drow adelig (Din familie er godt placeret i Drow-samfundet og du ved, hvordan en adelig skal og bør opføre sig) - *Historie, Etikette, Rigdom, Koder*

Rænkesmed (Du har kun overlevet til i dag, fordi du er god til at spille folk ud imod hinanden og har et velsmurt tungebånd) - *Bedrag, Løgn, Smiger, Spot Svaghed*

Frihedens Nøgle (Dit liv har været dikteret og planlagt fra du blev født. Specielt som mand er du begrænset. Brug nøglen, når du bryder med konventionerne og søger det frie valg)

Misundelsens Nøgle (Du er drevet af dit begær efter mere. Mere af alt, specielt det du ikke kan/må få. Brug nøglen, når du tilraner dig noget, specielt hvis giveren ikke overdrog det frivilligt)

Magiens Vej (Én gang i løbet scenariet kan du rulle alle terningerne om, når du kaster magi)



[ ] Såret [ ] Forgiftet [ ] Vanæret [ ] Udmattet [ ] Fanget [ ] Afvæbnet [ ] Død

## REGLER

Du starter scenariet med en dice pool på 7 terninger.

Når du forsøger at overvinde en forhindring, starter du med én terning.

Hvis du har en egenskab, der hjælper eller understøtter, tilføjes en terning. Det kan ske fra flere egenskaber.

Hvis egenskaben har en markør, der også supplerer, tilføjes endnu en terning. Flere brugbare markører giver flere terninger.

Efterfølgende kan du vælge at tilføje lige så mange terninger fra din dice pool, som du ønsker.

Herefter rulles terningerne. Rul på 4 eller der over er succeser. For at forhindringen overvindes, skal du have flere succeser end sværhedsgraden på opgaven. Den vil normalt være 3.

Hvis rullet er succesfuldt, mister du terningerne fra din dice pool. Fejler rullet, beholder du de terninger du investerede fra dice poolen og tilføjer en ekstra terning til den (max 10).

Når du bruger en nøgle, får du en ekstra terning i din dice pool.

## DE ANDRE

Shrida: "Min hore af en søster. Hun har alt det, jeg higer efter og aldrig kan få"

Szozar: "Endnu en af min søsters elskere. For ædel til sit eget bedste, men værd at have på sin side i kamp, tjenende som skjold og sværd"

Istril: "Så god at han næsten lyser i mørket. Hvordan han har overlevet så længe, har jeg svært ved at forstå. Som så mange andre før ham, har han været en tur forbi min søsters seng"

Jevan: "Et lusket kryb, der handler i mord, løgn og hemmeligheder. God at have på sin side, men ikke en jeg et øjeblik vil stole på"

# ISTRIL OBLØDRA

Drow ranger og enspænder. Forsøger at være så god, som man kan tillade sig at være.

## EGENSKABER, NØGLER OG VEJ

Underdark ranger (Alene har du mødt og overvundet mangt en underjordisk fare, og du håndterer dine våben som en sand mester) - *To Våben, Spor, Jernvilje, Sten & Klippe*

Overlever (Du besidder ikke Drow-ætens naturlige ondskab, men takket være din overlevelsesdrift og stålsathed har du overlevet) - *Opmærksom, Desperat, Sover Let, Sjette Sans*

Atletisk (Din krop er dit våben og dit værktøj. Du er hurtigere, sejere og mere udholdende end dine fjender og frænder) - *Stærk, Smidig, Kulderesistent, Hurtig*

Egoets Nøgle (Du har altid opereret i udkanten af Drow-samfundet. Og er vant til at være og arbejde alene. Brug nøglen, når du passer på dig selv og sætter dig selv forrest)

Frelsens Nøgle (De fleste Drows er født onde, men giften flyder tyndere i dit blod. Du drømmer om et andet liv, men det kan være livsfarligt for en Drow. Brug nøglen, når du vælger det gode frem for det onde, eller får de andre til at gøre det)

Martyrens Vej (En gang i løbet af scenariet, må du rulle alle terningerne om, når du ofrer dig for en anden)



[ ] Såret [ ] Forgiftet [ ] Vanæret [ ] Udmattet [ ] Fanget [ ] Afvæbnet [ ] Død

## REGLER

Du starter scenariet med en dice pool på 7 terninger.

Når du forsøger at overvinde en forhindring, starter du med én terning.

Hvis du har en egenskab, der hjælper eller understøtter, tilføjes en terning. Det kan ske fra flere egenskaber.

Hvis egenskaben har en markør, der også supplerer, tilføjes endnu en terning. Flere brugbare markører giver flere terninger.

Efterfølgende kan du vælge at tilføje lige så mange terninger fra din dice pool, som du ønsker.

Herefter rulles terningerne. Rul på 4 eller der over er succeser. For at forhindringen overvindes, skal du have flere succeser end sværhedsgraden på opgaven. Den vil normalt være 3.

Hvis rullet er succesfuldt, mister du terningerne fra din dice pool. Fejler rullet, beholder du de terninger du investerede fra dice poolen og tilføjer en ekstra terning til den (max 10).

Når du bruger en nøgle, får du en ekstra terning i din dice pool.

## DE ANDRE

Shrida: "Fyrig præstinde som en periode forførte og tryllebandt mig med sin farlige charme. Giftig, men svær at modstå"

Szozar: "Min diametrale modsætning. En hjernevasket drone og kampmaskine, der før eller siden loyalt vil blive sendt i døden af en Drow matriark"

Bergin: "Svag og svigefuld troldkarl og billedet på alt, hvad der er galt med min slægt"

Jevan: "Outsider som mig selv. Han bevæger sig på farlig grund, og jeg ved, at han hemmeligt tilbeder en anden gud end Lloth"

# JEVAN BRAERYN

Drow lusker, tyv og spion. Skjult tilbeder af den forbudte gud Ghaunadaur, Gud for slimes & oozes.

## EGENSKABER, NØGLER OG VEJ

Mesterspion (Du er en mester udi i skyggearbejde i verdens mest intrigante og farlige samfund.) - *Lusk, Knive, Forfalskning, Snigløbe*

Ghaunadaur tilbeder (Du er Udvalgt af Slimets Herre, og dine skridt er direkte guidet af Guden selv, der også har skænket dig sine nådegaver) - *Slimet, Modstandsdygtig, Gift, Hallucination*

Glat (Du er umulig at holde fast på. Løgn falder dig så naturligt som sandhed, og du har endnu ikke mødt et fængsel eller en kæde, der kan holde dig) - *Tricks, Flugt, Bluff, Opfindsom*

Hedningens Nøgle (Du tilbeder Ghaunadaur, og hvis du bliver afsløret, vil det koste dig livet. Brug nøglen, når du gør noget til Ghaunadaurs ære og trodser Lloth og slipper afsted med det)

Anerkendelsens Nøgle (Hele dit liv har du levet i skyggen og udført dine gerninger i det skjulte. Noget i dig higer efter at være en del af noget større og søge accept. Brug nøglen, når du høster anerkendelse fra de andre eller gør noget uselvsk)

Slimets Vej (En gang i løbet af scenariet kan du hidkalde en sværm af oozes, slimes og jellies, der lystre din ordre)



[ ] Såret [ ] Forgiftet [ ] Vanæret [ ] Udmattet [ ] Fangeret [ ] Afvæbnet [ ] Død

## REGLER

Du starter scenariet med en dice pool på 7 terninger.

Når du forsøger at overvinde en forhindring, starter du med én terning.

Hvis du har en egenskab, der hjælper eller understøtter, tilføjes en terning. Det kan ske fra flere egenskaber.

Hvis egenskaben har en markør, der også supplerer, tilføjes endnu en terning. Flere brugbare markører giver flere terninger.

Efterfølgende kan du vælge at tilføje lige så mange terninger fra din dice pool, som du ønsker.

Herefter rulles terningerne. Rul på 4 eller der over er succeser. For at forhindringen overvindes, skal du have flere succeser end sværhedsgraden på opgaven. Den vil normalt være 3.

Hvis rullet er succesfuldt, mister du terningerne fra din dice pool. Fejler rullet, beholder du de terninger du investerede fra dice poolen og tilføjer en ekstra terning til den (max 10).

Når du bruger en nøgle, får du en ekstra terning i din dice pool.

## DE ANDRE

Shrida: "Edderkoppe strigle. Jeg både frygter og hader hende, hendes kræfter og hendes Gudinde"

Szozar: "Et stykke værktøj i hænderne på Lloth. Han kunne ekspedere mig hinsides med et enkelt hug og bør nok ikke tirres"

Bergin: "Shridas broder og en dygtig troldmand. Hans had til hende kan vendes imod ham, og hende, og hans ambitioner kan gøre ham blind og brugbar"

Istril: "Ranger og en oplagt syndebuk. Lige som mig bevæger han sig på kanten af, hvad man kan tillade sig som Drow. Hans hjerte og manglende koldblodighed bliver hans endeligt"



# SHRIDA BAENRE

Drow adelig, præstinde for Lloth og leder af missionen, der skal fjerne Drixal Brieche. Højgravid.

## EGENSKABER, NØGLER OG VEJ

Ypperstepræstinde for Lloth (Du er den ottebenede Dæmondronnings udvalgte og kanalisere hendes gift og essens) - *Religion, Kampduelig, Magi: (Smerte & Mørke), Edderkopper*

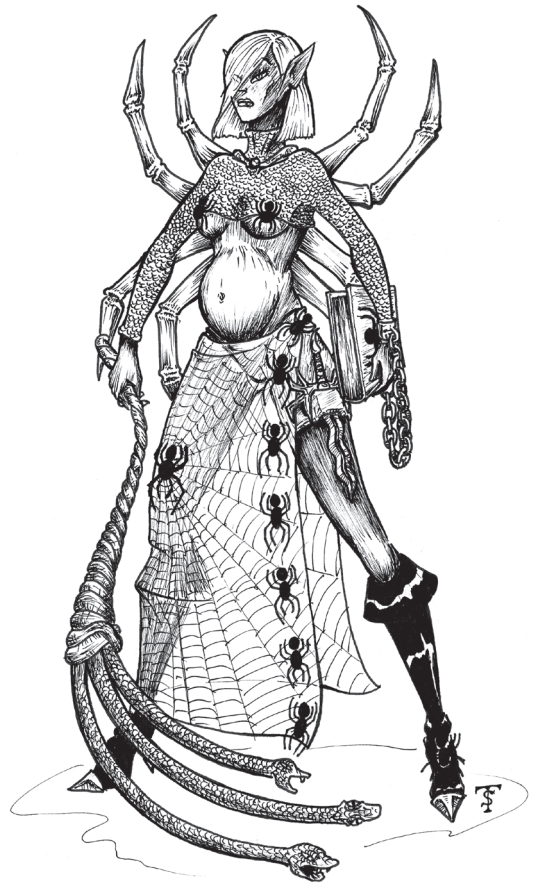
Drow adelig (Du er trænet i traditioner og høvisk tale og kender din plads i Drow-samfundets hierarki) - *Etikette, Ordre, Historie, Afpresning*

Snedig (Ingen kommer til tops i Edderkoppens Kirke og bliver der, uden at kunne tænke tre træk frem med list, løgn og snyd) - *Snyd, Veltalende, Forførelse, Gift*

Afkommets Nøgle (Du er højgravid, hvilket har vækket nye følelser i dig. *Brug nøglen, når du gør noget på grund af, eller for, barnet*)

Ansvars Nøgle (Som ene kvinde, hviler der et stort ansvar på dig. Skulle missionen mislykkes, vil det betyde døden for dig og vanære for Huset Baenre. *Brug nøglen, når du driver missionen frem og holder styr på dine underordnede*)

Matriarkens Vej (Én gang i løbet af scenariet kan du beordre en mand til at lystre. Alt under "dræb dig selv" er muligt)



[ ] Såret [ ] Forgiftet [ ] Vanæret [ ] Udmattet [ ] Fanget [ ] Afvæbnet [ ] Død

## REGLER

Du starter scenariet med en dice pool på 7 terninger.

Når du forsøger at overvinde en forhindring, starter du med én terning.

Hvis du har en egenskab, der hjælper eller understøtter, tilføjes en terning. Det kan ske fra flere egenskaber.

Hvis egenskaben har en markør, der også supplerer, tilføjes endnu en terning. Flere brugbare markører giver flere terninger.

Efterfølgende kan du vælge at tilføje lige så mange terninger fra din dice pool, som du ønsker.

Herefter rulles terningerne. Rul på 4 eller der over er succeser. For at forhindringen overvindes, skal du have flere succeser end sværhedsgraden på opgaven. Den vil normalt være 3.

Hvis rullet er succesfuldt, mister du terningerne fra din dice pool. Fejler rullet, beholder du de terninger du investerede fra dice poolen og tilføjer en ekstra terning til den (max 10).

Når du bruger en nøgle, får du en ekstra terning i din dice pool.

## DE ANDRE

Bergin "Min hvalp af en bror. Trods sine magiske evner, er han er essensen af den svage mand i vores samfund"

Szozar: "Tidligere elsker. Stærk og smuk, men hans noble hjerte har dømt ham til fortabelse og et grimt endeligt"

Istril: "Vild og skæmmende god. Han overlevede at sige nej til mig efter, jeg en gang havde fanget ham i mit spind. Jeg ved ikke helt hvorfor"

Jevan: "En lus og snigmorder, der skal holdes i skak. Du ved, at Lloth har et særligt øje til ham"