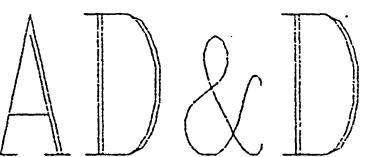
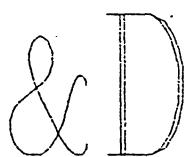
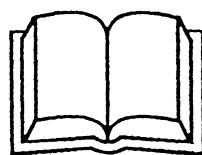


# MIN LILLE SKAT

2

af  
*Martin Laursen*  
Skrevet 1995

Et  &  Senarie



*Decennium Pagina*

Dette eventyr er skrevet, som en fortsættelse af "Min Lille Skat"

Der vil i selve eventyret blive refereret til "nye" og "gamle" spillere.

Med "nye", forstås spillere, som ikke har spillet første del,  
og "gamle" er så spillere, der har spillet første del.

I "Min Lille Skat" finder du også en beskrivelse af Nanzee og Haefele, som er de egentlige hovedpersoner i dette lille eventyr.

Der gøres endvidere opmærksom på, at dette lille eventyr lægger op til rollespil.

Hvis du ikke lægger vægt på dette, men i stedet lægger vægt på for meget ternerigerulning, kan dette eventyr blive meget kort (og kedelig).

Der ud over gøres der opmærksom på, at dette eventyr IKKE skal spilles, som det er skrevet, da det ellers også vil blive kort og kedelig. Marstenen skal selv fylde detaljer på, både ud fra egne ideér og hvad spillerne gør.

Sørg for, at spillerne har en så besværlig tur, som overhovedet muligt, men sørg for, at I alle har det sjovt!

MED VENLIG HILSEN  
OG GOD FORNØJELSESS  
Marvin Laursen

## SYNOPS:

### Eventyret kort:

Nanzee skal følges helt hjem, og dette bliver pålagt de 6 helte.

Haefele, den gamle troldmand, som har lært Nanzee et par triks, vil følge dem lidt på vej. Men Alva, den hvide baron er ikke død, som man måske skulle tro, og han er stadig på jagt efter Nanzee og vil gerne have hævn over de 6 helte.

Alva har fået en ny medsammensvoren ved navn Kathleen Nuniseck.

Da vores lille heltegruppe nærmer sig egnen, hvor Nanzee har hjemme sker der foruroligende ting, som kun Nanzee ved, og hun er ikke så interesseret i at fortælle de 6 helte om sin opdagelse, så de 6 er (måske) alene imod Alva og Kathleen....

### OBS!:

Inden du starter spillet, find da ud af hvor mange af dine spillere, der har spillet første del af eventyret, og hvem der kender til Nanzee i forvejen. De behøver/skal ikke sige for meget om Nanzee, det er sjovere for de nye, som ikke kender Nanzee. De der kender til Nanzee i forvejen, spiller selvfølgelig med denne viden. De der ikke har spillet første del af "Min Lille Skat" er nye helte, som gruppen har hentet ind, og det er op de gamle i gruppen, hvor meget de nye skal have at vide!

P.S. hvis du ikke fatter hvad jeg mener med det ovenstående, så spørg migude på turneringen!

## 1. Eventyret Starter:

Eventyret starter ved middagsbordet i Haefele's tårn, samme dag som de "nye" i gruppen er ankommet (tag de "gamle" med uden for døren og for klar dem angående maden. (Du kan eventuelt også her få at vide hvor meget de ved om Nanzee)).

Maden er usynlig, da Haefele's kokkepige laver mad der smager meget godt, men ikke ser godt ud.

Haefele forklare, at Nanzee bliver nød til at komme hjem til sin fødebane, nærmere bestemt sit fødehjem, og det er vel meget passende, at de 6 helte følger hende hjem, og da han ikke har noget vigtigt for, vil han følge dem lidt på vej. Det er jo også længe siden han sidst har været ude på lidt eventyr. Her kan han evt. begynde på et eller flere lange eventyr fra sin ungdom, lav dem så fantastiske som overhovedet muligt og meget, meget detaljeret. Hvis spillerne ikke stopper han, lad da Nanzee begynde at kede sig.

Hvad hun finder på for at stoppe Haefele, er fuldstændig op til dig.

Lad Haefele komme med udtalelsen: "Fælles tro, styrker!". Dette er et clue til hvorledes Nanzees smykke kan hjælpe med at gøre Nanzee rask igen (forklaring følger senere i eventyret!).

Når hun har fået Haefele stoppet kan hun begynde at kommentere de "nye" i gruppen, og eller gå ud for at lege på den gule blomstereng. Hun kan evt. "forvirre" sig over i den usynlige by (se kort A1), hvor et helt lille eventyr kan udspille sig, helt efter masterens hoved, eller dette eventyr kan få en alternativ start, igen efter masterens hoved.

Hvis de 6 helte spørger, vil Haefele forklare dem vejen til Nanzee fødebane (se kort A2), hvis de ikke spørger, fortæller han dem ikke noget!

Haefele beder dem om at gøre sig klar, har de brug for mere udrustning, kan de jo bare købe ind i landsbyen. Gør de opmærksom på, at der ikke er nogen landsby i nærheden, forklare Haefele grundigt, men noget nedladende om den usynlige landsby.

## 2. Den Usynlige Landsby

Landsbyen (kort A3) ligger få kilometer fra tårnet, og var i sin tid meget hæret af røverbander.

På grund af dette, var den efterhånden blevet så grim, at Haefele ikke kunne holde ud at se på den mere, og derfor gjorde han den usynlig. Dette havde også det heldige udfald, at røverne ikke kunne se den mere.

Beboerne er glade for denne udvikling, men kede af, at de ikke ser så mange (venlige) fremmede i byen.

De lever dog nu i fred og ro, og de fleste i byen er landmænd, men der finde dog en kro (sjælden besøgt), en købmand (med et lille, men dog varieret udvalg), og en smed. Fremmede er velkommen, men bliver studeret nærmere.

Eventuelt besøg i landsbyen, bliver du nød til at spille ud fra disse få oplysninger, men det klare du da også fint, ikk'?

## 3. Afsted på eventyr

Når de er klar til at drage afsted, vil Haefele gå Forrest og vise vej, og han sætter straks kursen mod Nord!!! Hvilket jo er den forkerte vej, hvis du kigger på kort A2 (det er selvfølgelig også den forkerte vej, selv om du ikke kigger på kortet!).

Hvis gruppen gør ham opmærksom på dette, vil han rose den pågældende, og fortælle personen, at han altid har regnet denne person for gruppens leder, og at han er glad for, at denne person bestod denne lille prøve, og endvidere, synes han, at denne person skal føre gruppen resten af vejen.

At han i virkeligheden er formærmet, viser han ikke på nuværende tidspunkt, men lad ham referere til det senere.

Hvis gruppen ikke ved hvilken retning de skal i, ja så har de et problem, og det er helt op til dig, kære master, hvad du vil udsætte dem for!!!!

Men vær rigtig ond ved dem!

## 4. På Vildspor

Er de kommet på vildspor, fordi de ikke ved hvilken retning de skal i, så lad bare dagene gå med en irriterende Nanzee og en glemme gnaven Haefele.

Når du synes, at nu kan det være nok, så lad Nanzee begynde at undre sig over hvor de skal hen.

Når de så forklare, at de er ved at følge hende hjem, så lad hende håne dem lidt, for de er da lidt for dumme, hvis de tror de går i den rigtige retning. Find ud af hvor en 10 årig brokker sig over åndsvage voksne, der bare ikke kan finde ud af noget som helst.

## 5. På Rette Vej

Er de kommet i den rigtige retning følg da ruten og se stederne i "Min Lille Skat".

De ting, som passer ind i historien, lad dem ske igen.

Lad dem bare blive overfaldet af en Kender og hans minotaur'ere. I Rose's Tea Room er de i første omgang ikke velkomne, men når kromutter Rose opdager, at de er i selskab med Haefele og Nanzee og de da yderst velkomne, så længe de lover ikke at lave balade!

Lad bare tryllekunstnere opræde om aftenen. Hvis du kan få Nanzee med i hans tryllenummer uden protest fra spillerne/eller på trods af protest fra spillerne, så brug det som kidnapning af Nanzee, på vejne af Alva, den hvide baron.

Hvis "gamle" spillere forhindre dette, så er det også i orden, og rejsen fortsætter næste dag, men hvis kidnapningen kan lykkes, så gør det, og de "gamle" spillere har fortjent at blive taget ved næsen på denne måde! Nanzee dukker dog snart op igen, og fortæller om nogle sjove mennesker uden kød og hud.

Kathleen er en af gæsterne på kroen. Hun er jo smuk og forførnde, så hun vil forsøge at forføre gruppens human fighter. Lykkes dette, vil hun kaste en charm person på ham, når han sover, og efterlade handout H2. Hun tør ikke gøre noget på nuværende tidpunkt, da Nanzee stadig kan forvandle sig.

## 6. Mod Vest

Da de drejer mod vest, begynder Nanzee at få det skidt, hun klager sig dog ikke meget i starten. Hun siger kun, at hun har lidt ondt i maven.

Haefele kan ikke umiddelbart se, hvad der er galt, men efter et par dage, beslutter han, at han vil tage hjem efter noget medicin og evt. et par spells, som kan hjælpe stakkels lille Nanzee.

Haefele gør sig klar til et teleport-spell, men desværre kan han ikke huske det, så han begynder at gå tilbage, med ordrene, at han nok skal komme i tanke om dette lille spell, som han i hvert fald kunne da han var ung, og "Hvad man i ungdommen nemmer, man ej i alderdommen glemmer!"

Hvis de 6 taler om at rejse med tilbage eller tage Nanzee med tilbage, så er det altså bedst hun kommer hjem, for der er noget hjemmeh, som både hun og de 6 helte får brug for. Hvad det er, og hvad det skal bruges til kan Haefele ikke se, men han fornemmer, at hvis de ikke når det, så er hele landet og guderne i fare!

Haefele kan ikke bruge sit teleport spell på grund af Kathleenens magi i området.

Nogle ville måske spørge, hvorfor Haefele ikke kan finde ud af dette, men han er jo gammel, glemme, distret så hvordan i alverden skulle han en idé om at undersøge området for sådan en magi?

Først når han er uden for området, kan han bruge sin teleport spell, men kan han komme i tanke om det????

## 7. Videre mod vest

Nanzee får det dårligere og dårligere, jo længere mod vest de kommer.

Hendes humør falder, og til sidst kan hun kun sige: "Jeg vil hjem!"

På det sidste stykke vej, bliver overfaldet af små skelet-bander, for at give dem en lille forsmag på hvad der venter dem.

På et af skeletterne kan de finde handout nr. H1

Hvis de fortæller Nanzee om brevet og dets indhold, bliver hun meget bange; og vil meget hurtigt hjem, og begynder at tale om, at Alva jo er død! Kathleen kan kun være hende der har fået tilnavnet "Gude-udfordreren"!

## 8. Forklaring På Nanzees "Sygdom", Og Kathleen Plan

Nanzee er ikke syg, men mærker den ondskab, som er begyndt at herske i denne del af landet. I første del af Min Lille skat" blev en gruppe sendt mod vest for at undersøge ryget om udøde, som hærgede i denne del af kongeriget.

Kathleen Nuniseck er en magtgal troldkvinde, som har planer om, at overtage magten, først i kongeriget, derefter over hele planeten, og til sidst vil hun udfordre guderne, denne plan har hun prælet med flere gange, men ingen tror hende, og derfor har hun fået tilnavnet "Gude-udfordreren" mest for sjov.

Det ser dog ud til, at hendes plan er ved at lykkes. Hun har en mægtig hær af udøde, der er begyndt at hærge den vestlige del af landet. Og med hjælp fra den afdøde Alva, som hun allerede havde et godt sammenarbejde med inden han døde, skal det hele nok falde i hak! Hvis ikke det var for den "*lille møjunge*" til Nanzee og hendes venner.

Men Kathleen Nuniseck har taget højde for dette. Over hele den vestlige del af landet, har hun kastet en spell, der gør, at Nanzee ikke kan bruge meget af sin magi, specielt ikke den del, som forandler hende til en drage.

Nanzee, er selvfølgelig ikke interesseret i, at fortælle de andre om hendes svaghed, og derfor bliver hun så tavs, foruden at det gør mere og mere ondt, efter hver forsøg, hvor hun har prøvet at forvandle sig til drage.

## 9. Hvad De Skal Have I Nanzees Hjem

I den hytte, som er bygget over Nanzees dragehule findes et smykke, som Nanzee har fået af den øverste gud. Dette smykke kan ophæve Kathleenens magi, således at nanzee kan forvandle sig til drage og tage kampen op imod Kathleen og Alva, men kun hvis de 6 helte sammen ønsker at Nanzee skal blive "rask" igen!

## 10. Hytten

Nanzees hytte er under bevogtningen, og Nanzee er for svagt til at for klare om en hemlig indgang, som findes i lunden nær hytten. Den kan dog findes med lidt held (hvor meget held er helt op til masteren, men hjælp dem nu ikke for meget!).  
Uden for hytten har Kathleen og Alva slået lejer, og de er begge til stede. Alva ser ikke for godt ud efter mødet med Nanzee, hvor han forøvrigt døde.

## 11. Den endelige kamp?

Hvordan vil heltene komme ind i huset?

Går de lige på og kæmper?

Leder de efter den hemmelige indgang?

Venter de på Haefele? (han kommer først efter ca. 3 dage, så Alva & Kathleen kan sagtens nå at sætte en eftersøgning i gang i området, og så må man jo se, hvor lang tid de kan holde sig skjult! Nanzee får det jo også dårligere og dårligere!)

Eller har de en helt anden plan?

Mulighederne er mange, og det er jo altid svært at forudse hvad spillere gør, så her vil jeg lade det være fuldstændig op til spillere og master om hvad der skal ske!

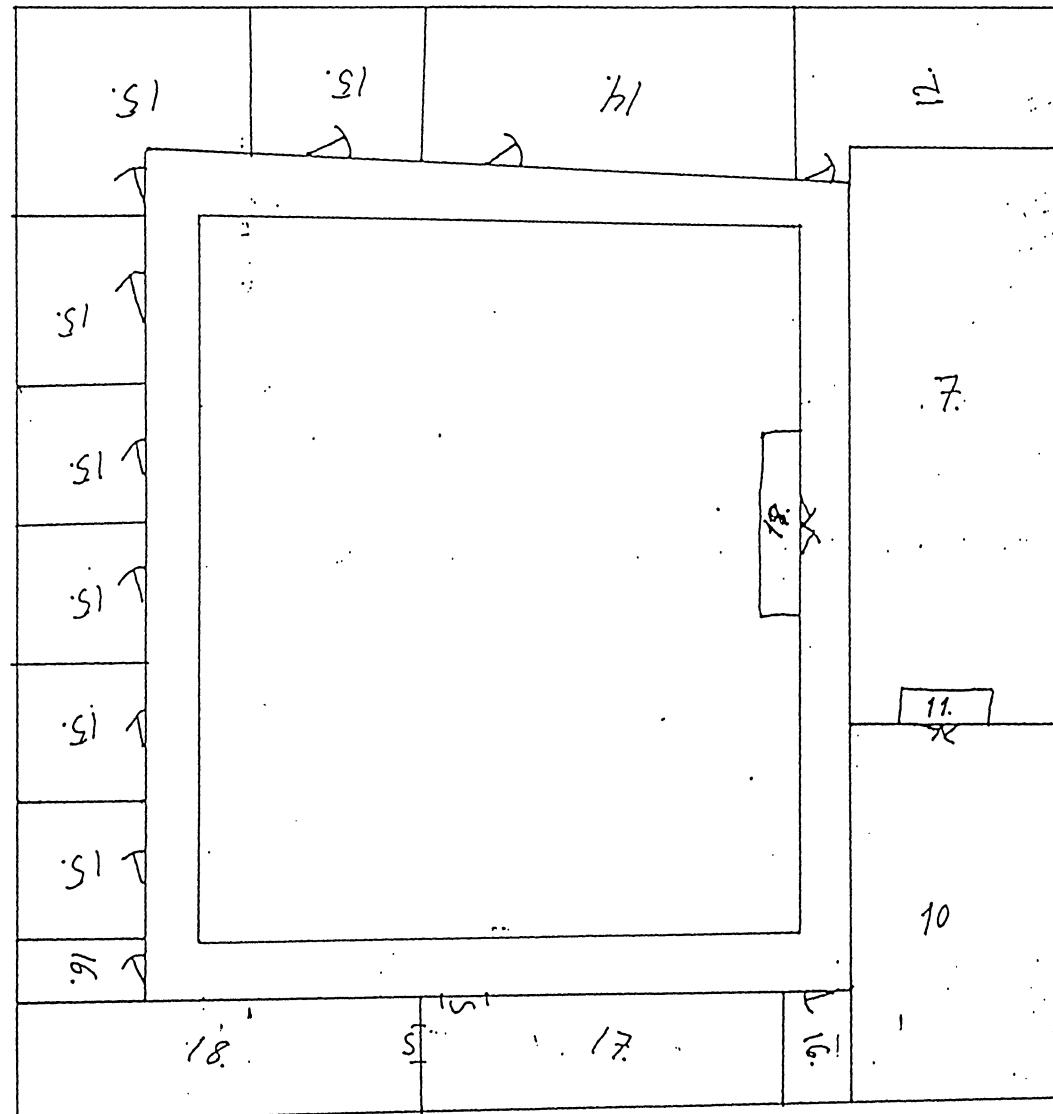
Forhåbentlig har spillerne en god plan, så de kan få Nanzee ind i huset og på den måde lave et endeligt opgør med Kathleen, Alva og deres dødshær.

Med Nanzee som drage må der gerne være mange omkring huset!

Uanset hvordan det ender (heltene vinder/skurkene vinder) stopper eventyret her.

L. SAC

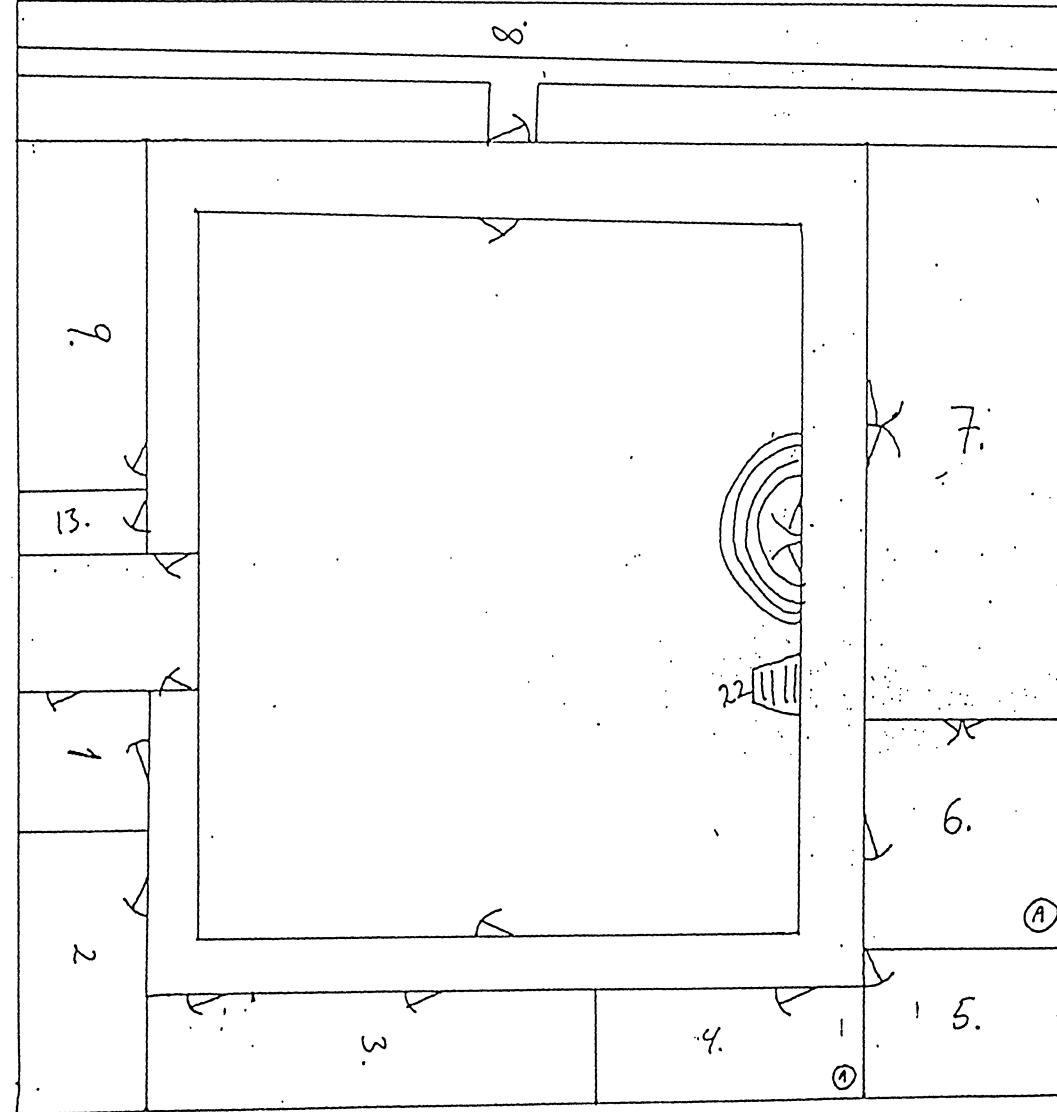
ALVAs  
BORG



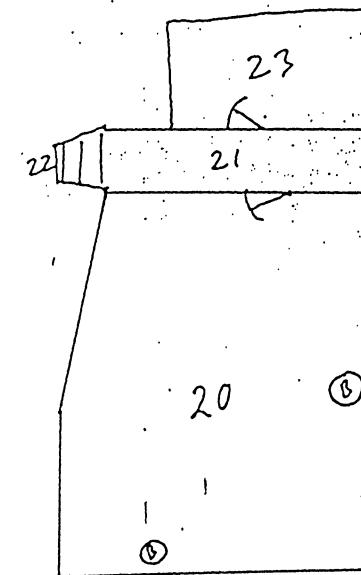
2m

82

ALVAS  
BORG



ALVAS  
BORG



2m

PS



# The Living City

## Rose's Tea Room

by Bob Kindel

This small, three-storied, grey stone building covered on three sides by climbing ivy sits at the very end of a quiet, dead-end street. Trellises full of well-tended roses climb the front wall, and flowers of various kinds—many from far lands—fill the neat flower beds that line the flagstone walk. Only the tasteful green sign bearing the graceful gold letters "Rose's Tea Room" identifies the place as a public house and inn.

Those who enter during business hours (mid-morning to 10:00 p.m.) are generally met by a soft-spoken, motherly halfling. This is Rose herself, a quite pleasant halfling woman of middle years. The rumor that she was a noted adventurer and "finder of lost treasure" is dismissed as a running joke.

The tea room itself is a large, well-lit area with seven tables and two booths. The waiters, Gil and Tombil, serve the patrons a variety of food. Although Rose refers to her meals as "light repasts," most non-halflings consider them substantial enough. Delicate pastries and cucumber sandwiches are supplemented by meat pasties and thick servings of scones and curds. In addition to a variety of herbal teas (the herbs for which are grown in Rose's extensive gardens and greenhouse), a patron may also sip fine meads and fruit wines. It is a thoroughly pleasant place to dine, far from the more boisterous inns frequented by the hoi polloi.

People who are loud or troublesome are not seated, or—if they begin to make trouble after they get a table—they are asked to leave. If Rose's legendary persuasiveness is not enough, she will as a last resort call her old friend Darby to handle the situation. Darby, a much-scarred dwarf of fearful aspect, is the janitor and generally stays in the kitchen. He clashes with the decor, since he is obviously a dangerous warrior. But rumor has it that he and Rose are very old friends and that she finds work for him because of their long association.

The inn has a number of rooms for overnight stays upstairs, but those inquiring about one are usually told that they are either full or reserved. Those who do manage to get rooms at

the inn are uniformly prosperous-looking and quiet, though in other respects such as ages, race, or gender they are quite diverse.

All-in-all, Rose's is a nice place to spend a quiet hour or two when one tires of more active inns.

What is known to very few people other than the guildmasters of various thieves' guilds through the lands is that Rose is a retired thief/spy of great skill. Not being political, Rose chose not to vie for the leadership of her own guild. When she reached an age and financial status that started her thinking of retirement, she decided to open an inn. She had never worked in Ravens Bluff, so she decided to settle down there. She deliberately ran a genteel, quiet place that would fool the authorities, then spread the word that those who needed a quiet safe house could be served at the Tea Room. Spies and thieves who needed to lie low, as well as rival guildmasters who needed a neutral site for negotiations could—at a high price—have a safe place with no questions asked. Rose and her associates are the Tea Room's best defense, and they rely on no traps to guard the place except for some stout locks and a special "nightingale floor" on the third story. This special floor is constructed to be squeaky to prevent intruders from entering silently (-35% to all move silently rolls on this floor). Note: DMs wishing to use Rose's establishment in their campaigns should feel free to elaborate upon or even change the details of the place, as these are surely not common knowledge even among the thief communities in Ravens Bluff.

As the years have passed, Rose's reputation has spread among the elite of the underworld. By common consent, this reputation is never shared with low- or mid-ranking individuals. Thus, Rose's Tea Room remains a haven for those who know that—following the cliché—appearances are often deceiving.

### Important NPCs

**Rose Greenfern:** AL N; AC 5; MV 6"; T12 (spy kit); hp 40; THAC0 15; #AT 1; Dmg by weapon type; S 8, D 17, C 13, I 15, W 14, Ch 15, Cm 13; dagger +2, ring of protection +2.

**Darby Waraxe:** AL LN; AC 3; MV 12"; F/T 9/11; hp 48; THAC0 12; #AT 2; Dmg by weapon type; S 18, D 15, C 14, I 9, W 10, Ch 8, Cm 7; equipment: battle axe +1, chain mail, shield.

Darby is specialized in the use of the battle axe (THAC0 10, Dmg 1d8+5), though he can wield any cleaving and crushing weapon proficiently. Darby serves as the Tea Room's janitor, though his real purpose is to remove any troublesome guests and to provide security for the others.

**Sarun Sharib:** AL N; AC 6; MV 12"; W6; hp 12; THAC0 19; Dmg by weapon type; S 7, D 14, C 12, I 16, W 14, Ch 15, Cm 14; wand of paralyzation (12 charges), dagger +2.

Spells: affect normal fires, burning hands\*, detect magic\*, friends, light, mending\*, read magic, unseen servant\*, flaming sphere, fool's gold, glitterdust, Melf's acid arrow\*, pyrotechnics, shatter\*, stinking cloud, dispel magic\*, item, slow\*, water breathing. Those spells marked with asterisks (\*) are the ones Sarun usually has memorized.

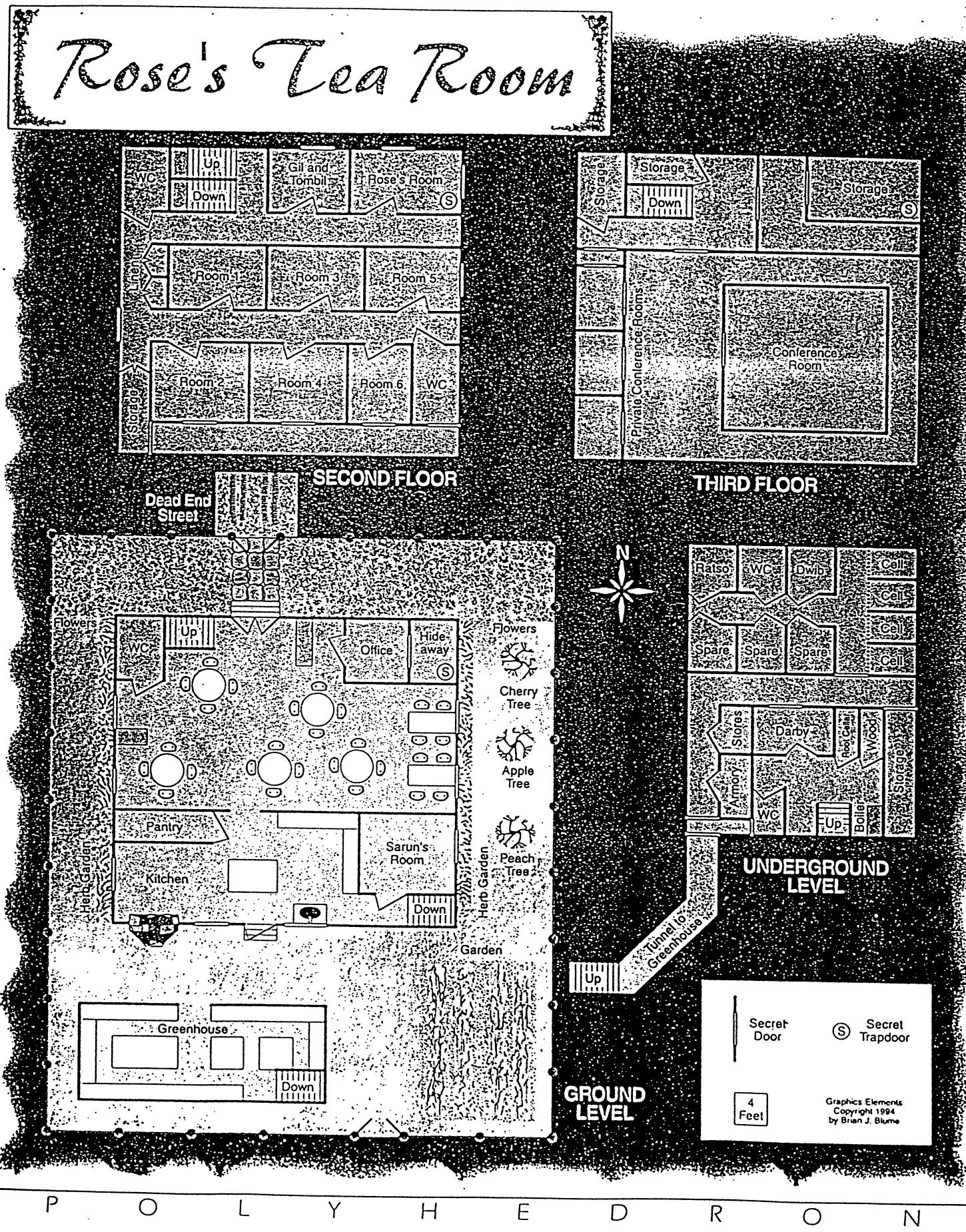
Sarun is an elven wizard who serves as both cook and alchemist. She uses Rose's rare herbs for both purposes.

**Gil and Tombil:** AL N; AC 8; MV 12"; T5; hp 17, 14; THAC0 18; Dmg by weapon type.

Gil and Tombil are promising spies who have been sent by an out-of-town guildmaster to learn from Rose's experience. Other experienced thieves who show aptitude as spies may be sent by their own guildmasters to learn from Rose. (Thief PCs may be first introduced to Rose's Tea Room when they require guild training.) In addition to paying her a large fee, such apprentice spies work in the Tea Room to fit in. Rose teaches such students for two years before sending them away.

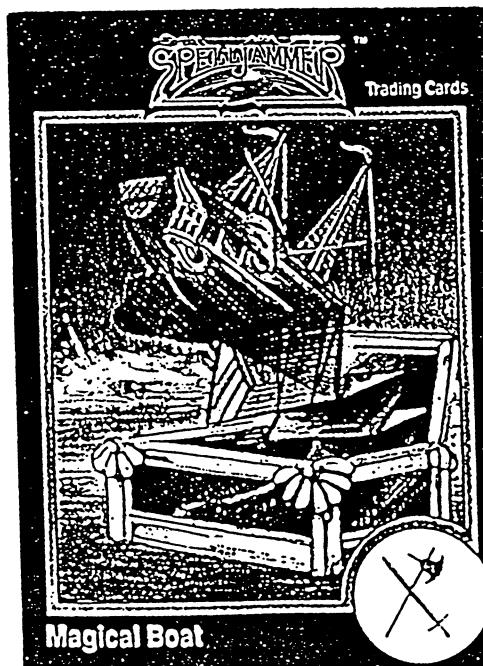
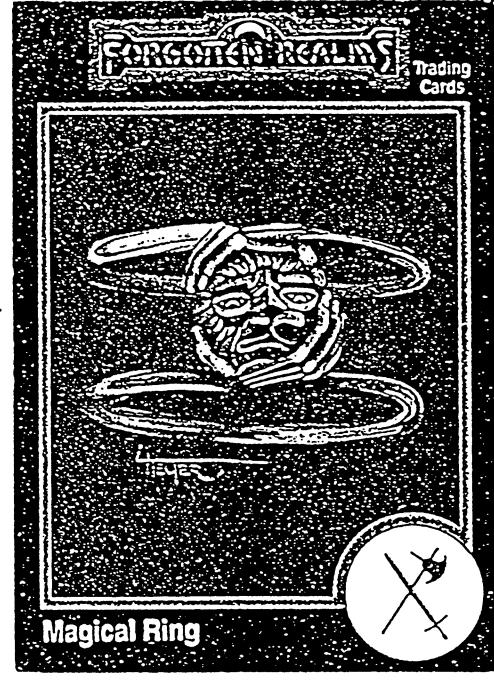
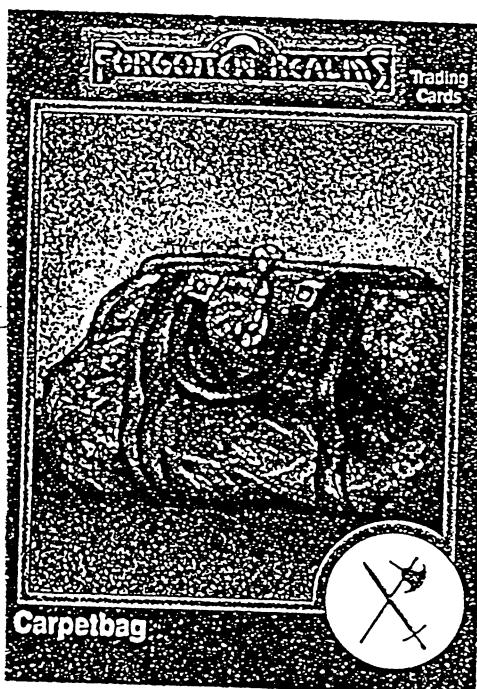
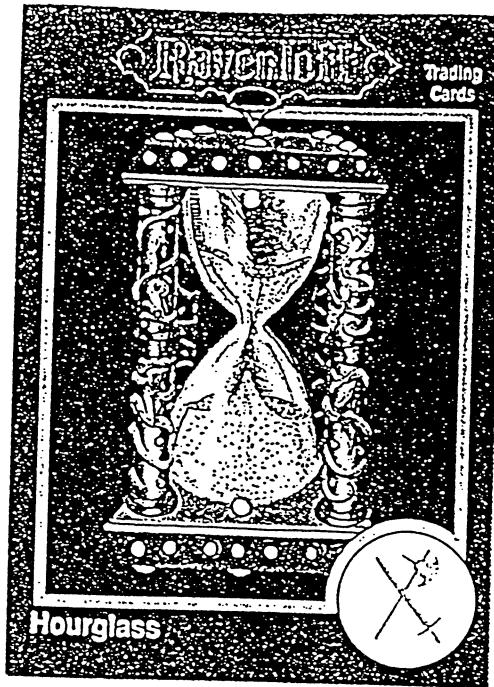
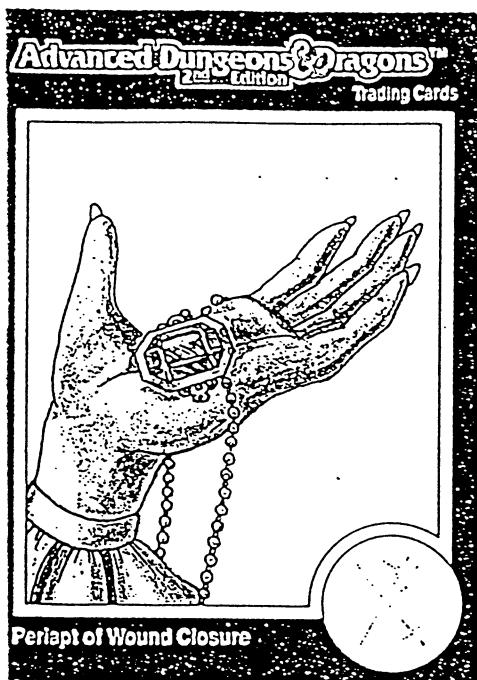
**Ratso and Dwib:** AL NE; AC 5; MV 12"; F/T 5/6; hp 28, 25; THAC0 16; Dmg by weapon type.

These two half-orcs are never seen in the public areas of the inn. They use a secret tunnel to enter the building. Under Darby's command, they provide security for thieves' conferences as well as the safe rooms. □



NANZEE

33



H1

Efterlad Nanzee til hendes skæbne, eller mod jeres.  
De døde vil få deres hævn, og J vil slutte jer til dem.  
Vi ved hvor J er, og J kommer til os.

Alva & Kathleen

H2

Tak for i nat Skat.

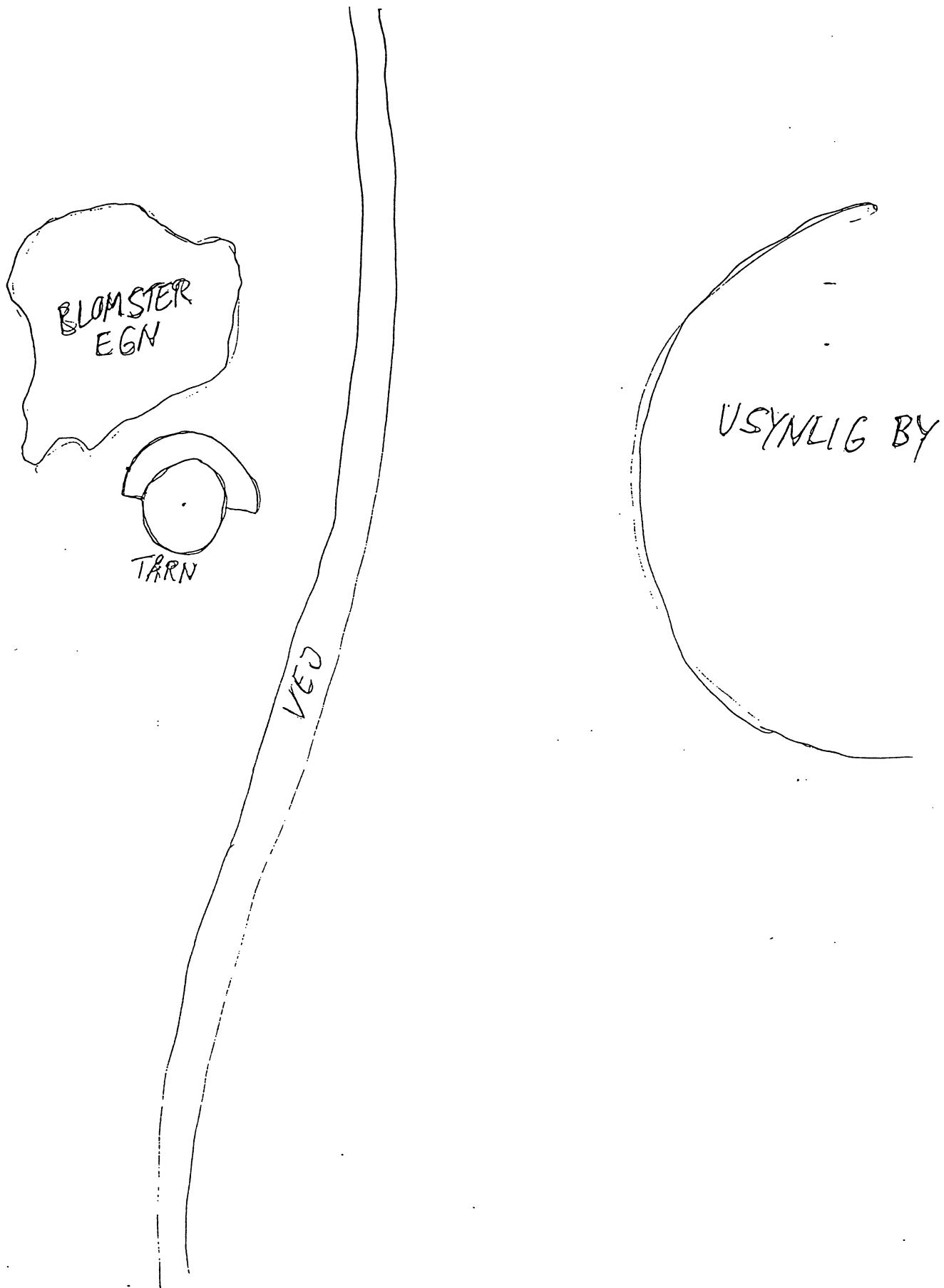
Ån er du min, og end ej dødsriget kan bryde dig fra mig.

Vi ses igen, i kamp måske. Så da ved min side, og svigst dine benner.

Kærligst

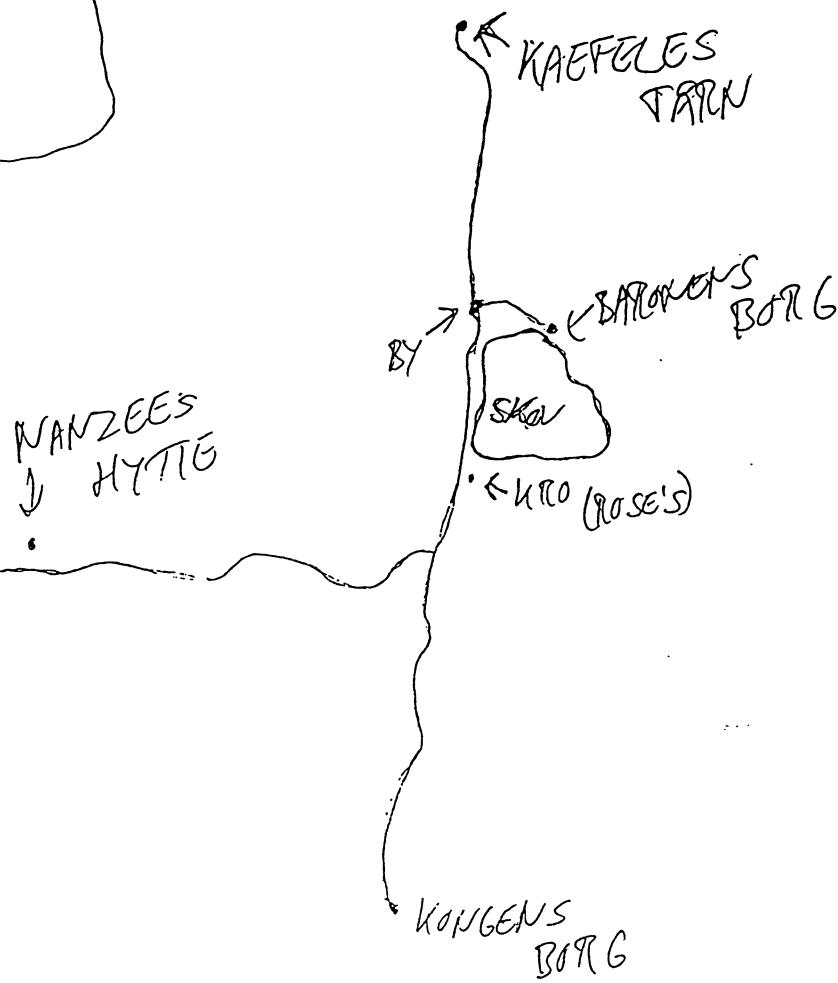
Kathleen Anniseck

# A1 Haefeles Tårn og Omgivelser (incl. Usynlig By)

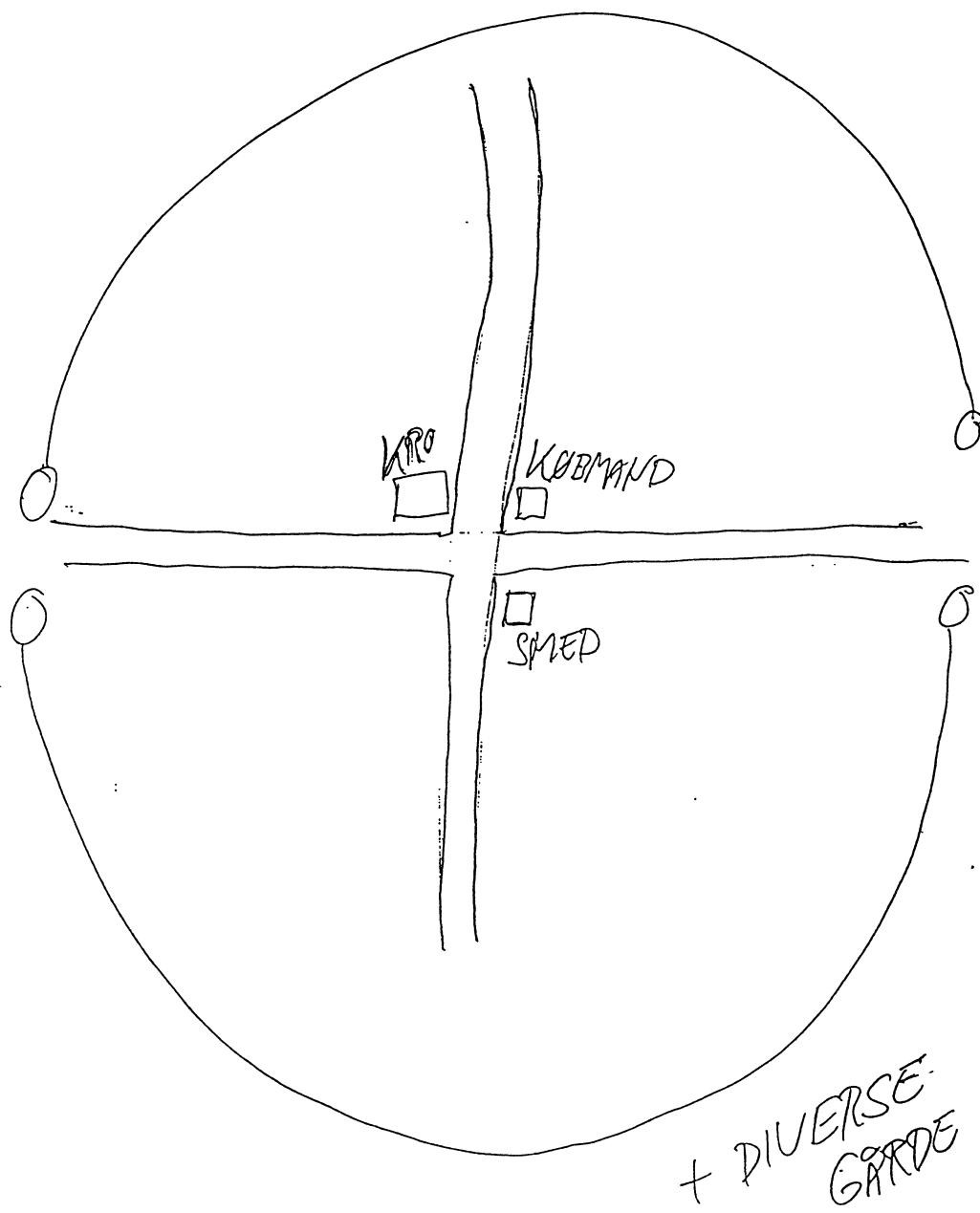


## A2 Kort over Landet (incl. Nanzees Fødegn mod vest)

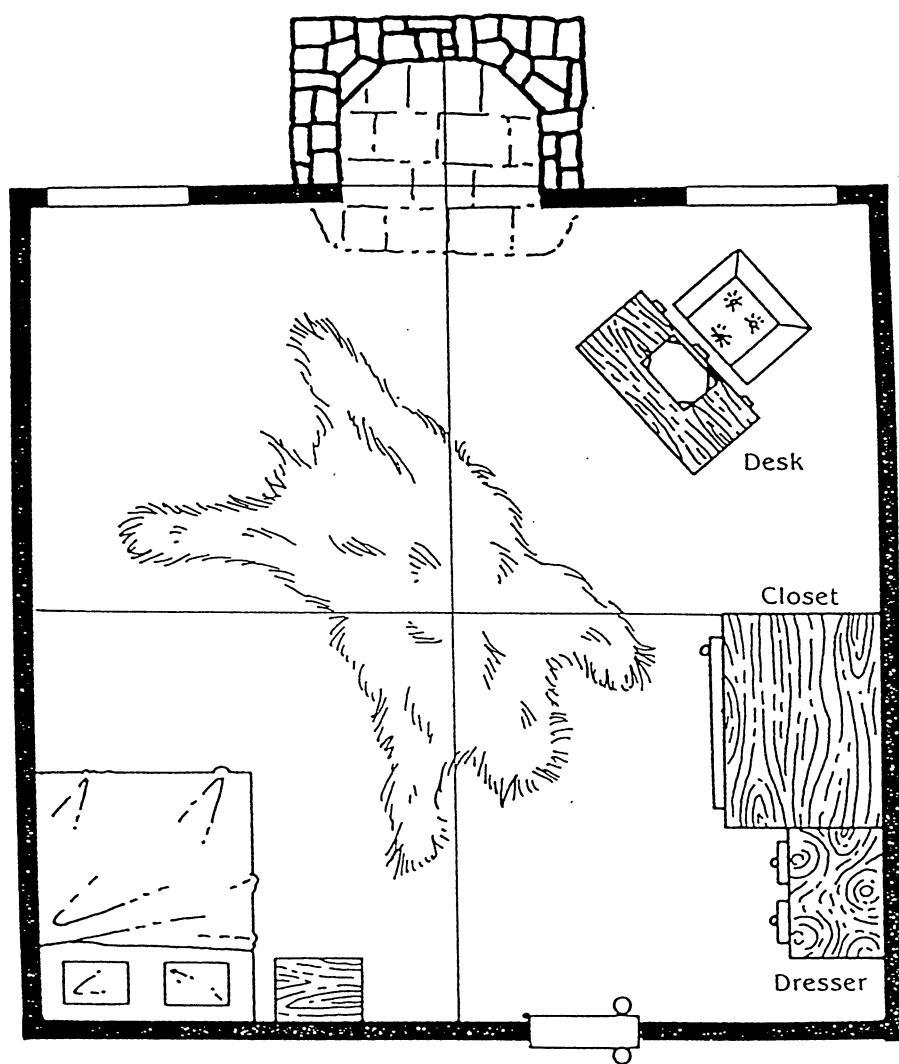
### Marsters kort



### A3 Den Usynlige Landsby



# A4 Nanzees Hytte



# A5 Nanzee Hule



## Beskrivelse af Kathleen Nuniseck:

Hun er 10 level Wizard, med en drøm om at blive gudinde.  
Hun har Animate Dead næsten ubegrænset, efter hun under  
mustiske omstændigheder havde et skænderi med en af  
dødrigets små guder.

Str:	12
Int:	19
Wis:	15
Dex:	14
Con:	12
Chr:	19
AC:	5
THACo:	15
HP:	40
ALG:	EVIL

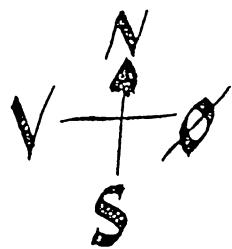
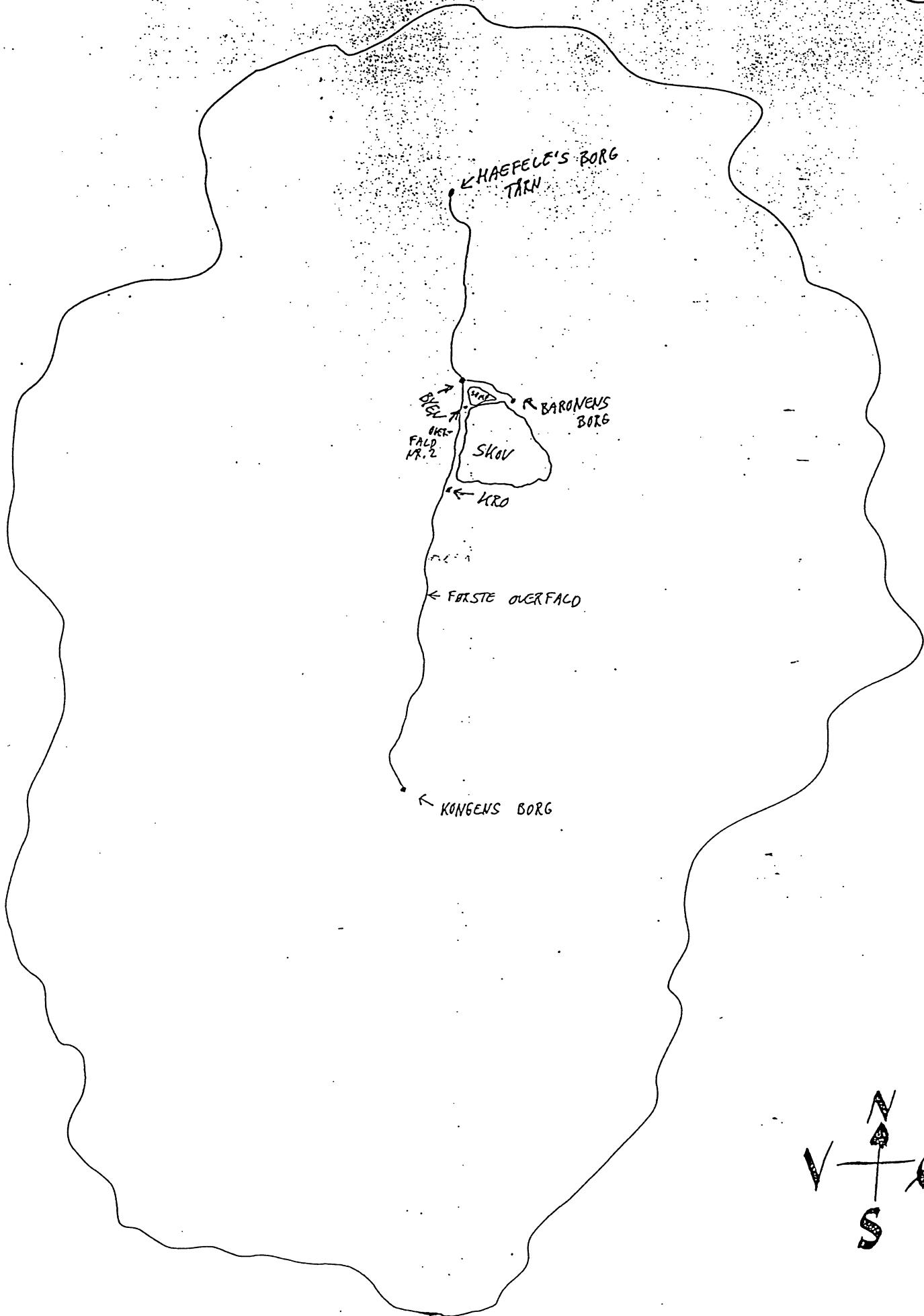
AC har hun ve hjælp af bracers.

Hun går altid i smukke kjoler.

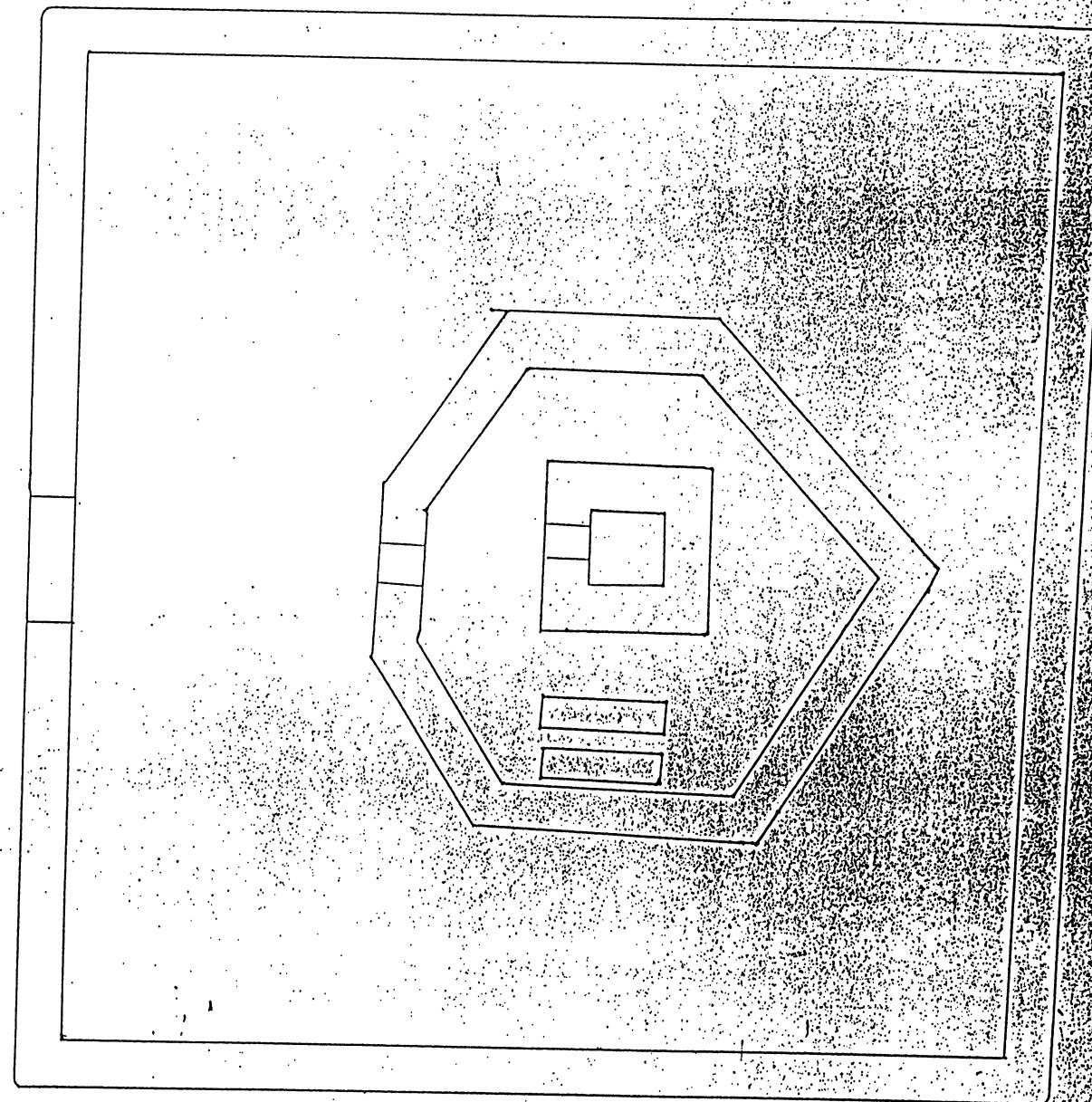
Hun er lusket, og spiller sit spil godt, men har tendens til  
galskab (sindsyge).

Spells: Vælg selv.

Specielt spell: Disorder Know Alignment, som gør, at hvis  
en kaster Know Alignment, får han det modsatte at vide!



KONGENS  
BORG



100m

62

