

Tidevandets Tempel



Et D&D scenarie til Fastaval 2020
af Troels Ken Pedersen

Indhold, praktisk og tak

Velkommen til!	3
Setting	4
Spilpersonerne	7
Regler	8
Spilstil	12
Forspil	15
Dungeon-beskrivelse	19
Efterspil	47
Væsner	48
Hjælpeark: Tid & kultister	51
Handout: Døde spilpersoner	52
Menu	53
Karakterark	55
Dungeon Master-kort	73
Spiller-kort over Tidevandets Tempel	74

Deltagere: 3-5 spillere og en Dungeon Master

Tid: 4 timer

Aldersgrænse: Ingen (men se side 14 vedr. yngre spillere)

Læsemænde: 3 sider (for spillerne)

Praktiske noter

Tidevandets Tempel tager 4 timer, og er for 3-5 spillere og en Dungeon Master.

Scenariet vil gerne printes ensidet, som landskab. Spiller-kortet vil gerne være A3, hvis det kan lade sig gøre. Ud over scenarie, skrivesager og D&D terninger skal du bruge et almindeligt spil kort og en piratmønt (den bliver udleveret på Fastaval). Systemet er D&D 5th edition, men bøgerne burde ikke være nødvendige for at køre scenariet, hvis bare *nogen* af jer ved hvad I laver. En del af scenariets stil er traditionel, gebrækkelig og inkonsekvent rollespils-dansk/engelsk. Derfor hedder spilleder Dungeon Master (eller DM), mens spillerne oftest er PC'ere, for Player Characters. Men nogle gange er de spilpersoner.

Tidevandets Tempel er en art fuldt uafhængig fortsættelse af mit tidligere scenarie Rotteprinsessen, som vandt scenarie-konkurrencen på Viking-Con 2018. De to deler nogle setting-elementer og temaer, men ingen andre personer end Månegudinden.

Tak for

Illustrationer: Oliver Nøglebæk

Spiltest: Cecilie, Marie-Luise, Nicolaj, Marie, Dennis, Danny, Mads, Elias, Niels, Morten, Rune, Jakob, Peter, Lærke, Terese, Nikolaj, Boyd, Jesper, Stig, Daniel

Sparring & feedback: Kristian Bach Petersen, Lotte Melchior Larsen & Forfatterkollektivet Arbejdstitel (Anne, Elias, Lærke, Mads, Marie & Terese)

Velkommen til!

Tidevandets tempel er et D&D dungeon crawl om en flok teenage pirater på rov i et underjordisk, delvist oversvømmet tempel, og det er et story game om en flok fortabte drenge i en fucked up situation. De er tvunget til at balancere mellem grusomhed og venlighed for at klare sig, og for at finde ud af hvem de egentlig er. Stilen er kulørt, beskidt, drabelig og menneskelig.

Spilpersoner

Hovedpersonerne er 3-5 store drenge på 16-17 år. De er pirater ombord på skibet Duehøgen, hvis kaptajn er en ambitiøs, hård og grusom mand. Drengene har sluttet sig til mandskabet med vekslende grader af frivillighed, og de fleste af dem er egentlig ikke glade for at være pirater. Missionen er en prøve for dem – får de røvet Månegudindens magiske træstatue, bliver de fuldbefarne pirater, og den som kommer ud som leder, vil blive rigt belønnet. Hvis de fejler, dør de alle.

Dungeon

Tidevandets tempel er et lille, men farligt dungeon som bebos af to stridende fraktioner af indespærrede kultister. De bygger fælder både som våben i deres borgerkrig og som elementer i deres tilbedelse af Månegudinden. Drengene bliver sat af når tidevandet er på vej ud, og samlet op når det er på vej ind igen – de har i alt tre timer, og er de ikke tilbage ved opsamlingspunktet med gudebilledet til tiden, kommer de aldrig væk. Undervejs vil vandets bevægelser og deres begrænsede forsyninger af fakler minde dem om tidspresset. Gruppen har et kort, så de skal vælge deres vej, men ikke spekulere på at fare vild.

Story game

Gennem korte, fortalte flashbacks kan spillerne trække ressourcer ind i spillets nutid. Ved at fortælle om fordækt venlighed ombord på Duehøgen kan de give hinanden kræfter til at fortsætte, og ved at fortælle om offentlig, status-søgende grusomhed mod andre spilpersoner kan de overvinde udfordringer, som ellers ville stoppe dem. Begge dele er knappe ressourcer, men hvor venligheden er individuel, styres grusomheden af gruppens leder – og lederskabet kan man strides om.

Ligesom gruppen kan vælge flere veje gennem templet, kan deres indbyrdes forhold også udvikle sig meget forskelligt. Det er mindst lige så vigtigt for spillet hvordan de håndterer venskab, magtkampe og svigt, som hvorvidt de når frem til det allerhelligste gennem prøvelsernes kammer eller de frygtelige illusioners afgrund.

Læsevejledning

Du bør læse scenariet grundigt nok til at have forståelse og overblik, før du kaster dig ud i at køre det. De første afsnit om setting, regler og spilstil er vigtige for at forstå dungeonet. De indledende øvelser i at køre scenariet, indtil I er i selve templet, kan køres med afsnittet "Forspil" i hånden. Beskrivelsen af hvert enkelt dungeon-område er i to dele. Første del opsummerer i punkter og oversigt og er beregnet til støtte under spillet. Anden del indeholder den mere detaljerede beskrivelse af hvad der foregår og hvorfor – jeg regner med at du har læst det hele på forhånd og kan huske indholdet ud fra første-delene. Desuden regner jeg med at du får brug for siderne med stats for væsner og for hjælpearket "Tid og kultister", mens du kører selve dungeonet.

Setting

Vi er i en europæisk-senmiddelalder-agtig setting, sådan lidt beskidt og korrupt. Der er helt sikkert folk som vil fortælle dig om kampen mellem Lys og Mørke, og de er formentlig ude efter dine sparepenge. Magi findes, men hvis du løber ind i noget som virker overnaturligt, er det oftest bare snyd eller misforståelser – vi taler om udpræget low fantasy.

Piraterne

Scenariet tager udgangspunkt i piratskibet ***Duehøgen***. Skibet beherskes af en grusom mand, der blot er kendt som ***Kaptajnen***. Lige nu besøger det en øde og landlig egn, hvor ***Tidevandets Tempel*** gemmer sig. Skibet var her også for tre år siden, og her sendte Kaptajnen en anden gruppe drenge ind i templet for at røve en sagnomspunden magisk gudestatue af træ. Første gruppe fejlede – nu prøver Kaptajnen med et nyt hold af rekrutter, PC'erne.

Templet

Tidevandets tempel er et oldgammelt tempel til ***Månegudinden***. Gennem generationer er det blevet fyldt med fælder ud fra en idé om at fælder kan være hellige prøvelser, som tjener til at bevise folks åndelige værd (og udslette de uværdige). Månegudinden gik af mode som fremtrædende kult for et par hundrede år siden, da nye mysterier kom frem som talte om frelse og efterliv. Desuden var hendes kultister involverede i blodige mord og (fejlslagne) politiske intriger, som gjorde kulten upopulær.

Kultisterne

Beboerne i denne fjerne egn af kystlandet har holdt fast i månekulten, selv efter de kongelige og de lærde forsvandt ud af billedet. Igennem det sidste par generationer har Tidevandets Tempel tjent de lokale som en art fængsel. Mænd (kun mænd!) som har begået en tilstrækkelig alvorlig forbrydelse bliver gennem en skakt sænket ned i templet, hvorfra det på grund af geografien er meget svært at flygte. Der lever de så og udfører ritualer til Månegudindens ære. Så længe vogterne ovenfor kan høre at sangene bliver sunget, bliver de ved med at sænke forsyninger ned, i mængder som aftager over tid ud fra en forventning om at nogle af de nedsænkede dør.

Ud over at synge sange vogter fangerne også helligdommen og vedligeholder og udbygger fælderne. Begrundelsen for alt dette er en tro på at når nogen lider i Månegudindens navn, vil det bringe en tilsvarende mængde af lykke til de familier og samfund som de kom fra, som en slags kosmisk balance. Dette er begrundelsen for at ***orto-kultisterne*** (de ortodokse) opfører sig som de gør, og de udgør den største af de to grupper i templet. For et halvt års tid siden skilte ***forvandlerne*** sig ud – de prøvede at gøre oprør mod den strenge orden og fejlede, men slap væk og forskansede sig i templets langt mindre gæstfrie sydside. Her overlever de indtil videre med hjælp fra en skrækindjagende ***havfrue***, som forvandlernes leder ***Golzar*** har sluttet venskab med. Golzar har i templets allerhelligste genopdaget oldgamle doktriner om (tilsyneladende) forvandling gennem afsløring af hidtil skjulte egenskaber, og disse hellige forvandlinger regner de for et bedre mål end at hjælpe samfundet ved at lide.

Men situationen er ustabil. Ortoerne har klar overlegenhed i antal, forsyninger og position. Indtil videre håber de på at forvandlerne sulter ihjel, men de er ved at blive klar over at det lader vente på sig. Og deres første forsøg på angreb er løbet ind i rasende modstand. Hvis de virkelig satte alt ind på et stormløb, ville de dog formentlig kunne løbe forvandlerne over ende, og de er ved at tage sig sammen til at gøre det, så snart de får frisk mandskab ned oppefra. De frygter dog forvandlernes kræfter og er specielt panikslagne for havfruen. Forvandlerne er godt klar over at de ikke har styrken til at vinde lige nu, så i overensstemmelse med deres tro håber de på at noget skal ske, som ændrer situationen. PC'ernes indtog kommer formentlig til at ændre situationen, men ikke nødvendigvis til forvandlernes fordel.

Leo er orto-kultisternes strenge og autoritære leder. Leo er en tidligere ridder, som efter at være blevet dømt til tjeneste i templet (for mord) har opkastet sig til kultisternes leder. Han er en kraftig, midaldrende mand med gråsprængt, mørkt hår og skæg. Han regerer med både råstyrke, disciplin og list – efter Golzar og forvandlernes oprør for et halvt år siden genvandt han kontrollen over de fleste af kultisterne ved at presse en ung mand ved navn **Mateu** til at tage bo i Gudindens hoved i den store sal, så "hun" nu bekræfter Leos autoritet.

Er Golzar helten? Jeg kan godt *lide* hende, men jeg kunne også godt være nervøs for at hvis hun tager magten over templet og overlever 5-10 år, kunne hun ende med at være langt mere rædsom end Leo. Og under alle omstændigheder er hun en biperson i forhold til de unge piraters historie.

Golzar er forvandler-kultisternes karismatiske midtpunkt. Golzar blev dømt til tjeneste i templet for tyveri. Hun sneg sig til at udforske, og i det allerhelligste (område 9, se side 45) afslørede Gudindens ansigt at Golzar er en kvinde. Hun sluttede også venskab med havfruen. Efter hendes oprør mod Leo slog fejl, forskansede hun og hendes overlevende følgere sig. Golzar er glødende dedikeret til Gudinden og sin vision om den forvandlende krafts potentialer, men hun er også ret praktisk anlagt i hvordan hun forfølger sin vision. Forvandlernes livsform – kampparat sanselighed under rædsomme forhold – er i høj grad et udtryk for Golzars personlighed.

Månegudinden

Der er helt klart en overnaturlig kraft i templet. Meget af templets magi er mekanik og bedrag, og en del af den reelle magi er ret subtil. Og nogle ting, som for eksempel illusionernes afgrund, er tvetydige. Men kraften er der. Er Gudinden rent faktisk en person med et synspunkt, eller bare en kvalitet ved stedet og menneskene? Jeg er ikke sikker, og jeg har trods alt skrevet scenariet.

Kulten, eller Månegudinden, eller hvordan det nu er, har to aspekter eller værdier – den ene er *flod og ebbe*, den anden er *forvandling ved afsløring*. Indtil forvandlernes oprør var den anden værdi næsten helt undertrykt, for orto-kultisterne går kun op i den første.

Flod og ebbe går ud på at verden er i balance, en balance som Månegudinden personificerer. I det store og hele udligner alt sig, men på kortere sigt veksler højvande og lavvande, lykke og ulykke, og at for eksempel lykke er fremherskende på ét tidspunkt eller ét sted hænger sammen med ulykke til andre tider og på andre steder. Orto-kulten er et forsøg på at *game* dette princip.

Forvandling ved afsløring går ud på at der under overfladen er skjult sandheder, som under de rette omstændigheder kan komme frem. Det kan f. eks. betyde at en person som er varulv ved at blive til et blodtørstigt bæst afslører sit sande indre, som det i virkeligheden var i forvejen. Eller det kan betyde, som i Golzars tilfælde, at en mand viser sig at være kvinde, fordi det var hendes indre sandhed.

I begge tilfælde er der tale om værdier og prioriteter, men ikke i klassisk god vs. ond forstand. Og dette er i øvrigt en setting, hvor "hvem er de onde?" helt grundlæggende er et af de mindre interessante spørgsmål, man kan stille.

Slutte sig til kultisterne? Det er usandsynligt men muligt at PC'erne slutter sig til den ene eller den anden fraktion, formentlig efter at have valgt side i krigen. Hvis det sker, må du improvisere. Og du bør ikke på nogen måde antyde eller opmuntre det – sker det, bør det være fuldstændig spiller-drevet.



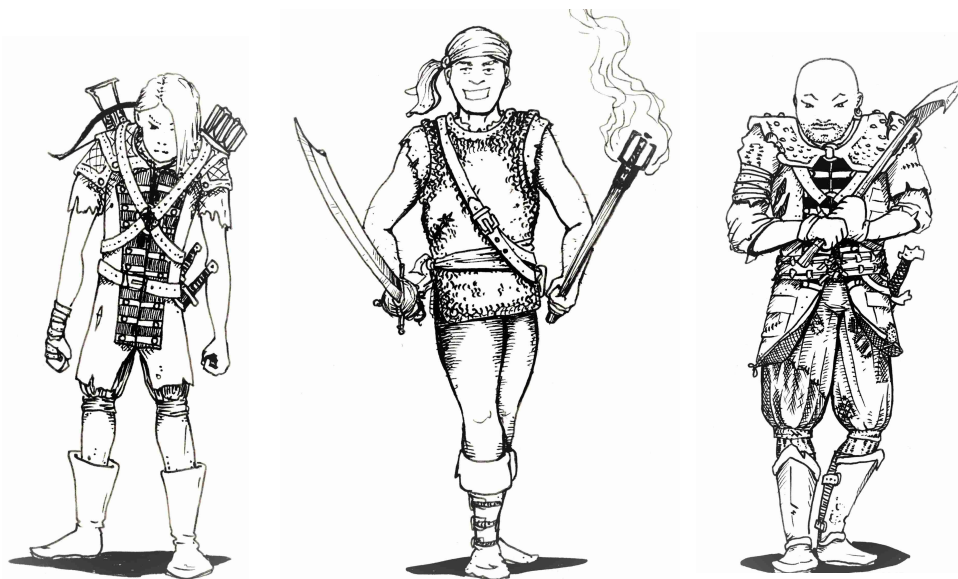
Warhammer? Sort of, men ikke rigtig – det overnaturlige er tvetydigt her, ikke lavet af penistentakler med hugtænder.

Spilpersonerne

Fra start af er PC'erne fyldige karakter-kerner, men det er ikke til at sige hvem de viser sig at være, før de kommer under lidt pres. Der er seks karakterer, og kun 3-5 af dem vil blive valgt (ud fra menuen på side 53-54). Meget af deres dynamik kommer an på dels specifikke kombinationer af karakterer, dels hvordan deres forhold arter sig i spil. Story-game reglerne betyder at spillerne undervejs udforsker PC'ernes fortid gennem flashbacks såvel som gennem deres hårrejsende nutid i templet. Fra begyndelsen af etablerer de lidt anslag til relationer, i form af små punkter af beundring og foragt for hinanden, og de etablerer en skitse til et hierarki.

De er teenage-drenge på 16 eller 17 år. De er alle pirat-rekrutter ombord på Duehøgen, hvor de har været i lidt over et år. To af de mulige hovedpersoner (Alon og Dio) er stukket af fra deres familier for at slutte sig til Kaptajnen, to er blevet solgt af deres familier (Cort og Felix), og to er blevet kidnappet (Bran og Egin). Én af drengene er som udgangspunkt et godt og venligt menneske (Felix), én er som udgangspunkt et grusomt røvhul (Dio), og resten er mere tvetydige. Det er dog værd at bemærke at Dio sagtens kan ende med at knytte venskaber, og i test-spil har jeg set Felix begå mord med koldt blod. Alle drengene har noget i klemme, og problemer med pirat-livet.

Drengenes hierarki bygger som udgangspunkt på hvor gode de er til at true (færdigheden "nidstirre"), hvor deres styrke varierer fra +0 (Alon) til +7 (Bran). Undervejs vil venskaber, fjendskaber, ulykker og måske endda mord dog også vise sig vigtige – det ER sket i test at Alon endte med at løbe med lederskabet på målstregen. PC'erne kan læses på side 55 til 72.



Regler

Scenariet anvender Dungeons & Dragons 5th edition regler med et par tilpasninger og tillægsregler, der giver scenariet et element af story game. PC'erne er level 2 og ingen af dem mestrer nogen magi, hvilket holder regel-kompleksiteten nede. Regelkundskab er ikke nødvendigt for spillerne, men man bør sikre sig at alle er med på følgende basics:

T20 + bonus mod sværhed – angreb, færdighedsrul, saving throws

Fordel og ulempe – i stedet for plusser og minusser

Action-økonomi i en runde – handling + bonus handling + bevægelse + reaktion

Tilpasning af D&D

Nidstirre – færdigheden "Intimidate" er skrevet om til "nidstirre", som er str + cha + proficiency bonus. Piraternes interne konfrontationer vil ofte afgøres af "nidstirre"-konkurrencer, og her skal råstyrke have lov til at fylde noget.

Låse & fælder – "Thieves' Tools Proficiency" er skrevet om til "Låse & fælder" og låst til egenskaben Intelligence. Dette giver et enkelt-tal at skrive på karakter-ark og gør PC'erne Alon og Egin mere interessante som koncepter. Man finder/udregner fælder med Undersøge, og åbner/afmonterer med Låse & fælder. Nogle fælder er åbenlyse men kræver håndtering, nogle er nemme at undgå hvis man bare har luret dem, og nogle kræver begge dele.

Initiativ – spillerne slår for initiativ som normalt, men modstandere har bare en initiativ stat på 10+dex bonus, så DM ikke behøver at slå for initiativ og holde rede på andet end spillernes tal. Denne regel er ikke som sådan nødvendig for scenariet, men templets indbygges stats er skrevet ud fra det, og det er med fordi det gør DMs liv nemmere. Ignorér reglen hvis du har lyst.

Tillægsregler

Der er to sæt af dem, et om lederskabs-konflikter og et om flashbacks, der trækker ressourcer (og komplikationer) fra fortiden ind i nutiden. Flashbacks involverer spillekort til at holde styr på sagerne.

Lederskab – lederen får den store belønning til sidst, og lederen kontrollerer puljen af grusomhedskort. Lederen er markeret ved at have en piratmønt foran sig. Helt grundlæggende, hvis en PC siger "nu gør vi sådan", og gruppen derefter gør sådan, så er dén person leder nu. DM kan tage mønten fra en leder som fremstår svag og give den til én som fremstår stærkere. Hvilket vil sige at hvis lederen vil holde fast på lederskabet, er han nødt til at bestemme alt, eller i det mindste tage æren for alle beslutninger.

Bemærk at dungeonets første område, havhulen, er sat op til at fremprovokere beslutninger, hvilket gør det til en tutorial i lederskabs-konceptet.

Lederskabs-konflikter – hvis nogen nægter at bøje sig for lederens beslutninger, eller hvis lederen tager æren og nogen kalder ham på det, kan det komme til en Nidstirre-konkurrence. De to kamphaner stirrer ondt på hinanden og griber deres terninger. De øvrige kan vælge at synligt og åbent støtte den ene eller den anden, eller holde sig udenfor konflikten. Så ruller de to t20 + Nidstirre, og hvis en af siderne er i undertal, har denne ulempe. Nuværende leder tæller for to, så alt andet lige vil udfordreren have ulempe. *Man kan ikke bruge flashbacks (se nedenfor) i lederskabs-konflikter eller i kampe, der vokser ud af dem.*

Hvis taberen IKKE vil underkaste sig, kommer det til reel, skarp PvP-kamp. Alle som involverede sig ruller for initiativ, og de på den tabende side har ulempe på initiativ-rullet. Dette er hvad man melder sig til, når man bakker nogen op i en konflikt. Ikke-involverede PC'ere kan blande sig fra runde to, hvis de har lyst. Kampen er ikke nødvendigvis til døden, men kan sagtens være det.

Eksempel: Bran er leder for tre andre, og de kommer til Prøvelsernes Kammer. Bran (som undervejs har været noget af et røvhul) har en nøgle, men synes at statuen med nøglehullet ligner en fælde, så han giver nøglen til Felix og beordrer ham til at stikke nøglen i nøglehullet og dreje. Felix nægter, så Bran lægger en hånd på huggerten og snerrer "Du skal!" – en klar lederskabs-konflikt. Felix nægter, og de to andre er virkelig trætte af Bran, så de bakker Felix op. Bran tæller som to, fordi han er leder, men mod tre har han alligevel ulempe. Ikke desto mindre er hans Nidstirre meget stærkere end Felix's, så Bran vinder konkurrencen. Men Felix har to mand til at bakke sig op mod én, så han insisterer, og alle ruller initiativ, Felix og hans to venner med ulempe. Havde Bran bakket ud af konflikten, var Felix blevet leder indtil videre – men Bran havde nok overlevet.

Flashbacks: Venlighed – kan bruges til at hele skade. Hver spiller har ét venligheds-kort, hjerter med tal, ♥. De kan tilbyde venlighed til en andens PC, som har det hårdt (ikke deres egen). Accepterer modtageren ikke, er venligheden ikke brugt. Hvis den anden accepterer, fortæller modtageren kort om engang i fortiden, på Duehøgen, hvor de havde det svært, og den venlige fortæller så hvordan de diskret og privat hjalp den anden, på en måde som gjorde en forskel. **Målet for venligheden genvinder i nutiden 4t6 hit points** – dette kan forhindre en spilperson i at gå ned, selv om de ellers ville være gået på 0 hit points. Kortet skal derefter ligge synligt "tappet" (vendt vandret) foran modtageren. Det er ret vigtigt at folk helt selv kontrollerer deres venlighed – man kan ikke beordres til at bruge det, og DM bør afbryde det, hvis nogen prøver at styre andre til at bruge venlighed af praktiske årsager.

Eksempel: Alon bliver stukket ned af en kultist og går på nul hit points. Corts spiller afbryder ved at række et venligheds-kort frem og tilbyde venlighed ♥, som Alons spiller accepterer. Alon fortæller så kortfattet om engang på Duehøgen hvor Alon havde forsøgt at forklare en ældre pirat at han tog fejl omkring knuder, og havde fået slemme tæsk og bagefter lå i et mørk hjørne af lasten og græd. Corts spiller tager så over og fortæller hvordan Cort fandt Alon og akavet klappede ham på skulderen og sagde, "Du havde ret." Tilbage i nutiden får Alon 4t6 hit points og falder alligevel ikke om. Alons spiller tager venlighedskortet fra Corts spiller og lægger det vandret foran sig, så man kan se at det er brugt.

Flashbacks: Grusomhed – kan bruges når nogen er ved at fejle et vigtigt rul. Den nuværende leder kontrollerer puljen af grusomheds-kort (spar med tal, ♠), som der ved spillets start er fem af. Lederen kan bruge dem selv, eller tilbyde dem til andre. Accepterer den anden ikke, er grusomheden ikke brugt. Når man bruger et grusomheds-kort, skal man kort fortælle om hvordan man engang i fortiden, på Duehøgen, var offentligt grusom mod en af de andre PC'ere (levende, og ikke den nuværende leder) for at hævde sin egen status blandt piraterne. Tortur, lemlæstelse og voldtægt er off limits, mens tyveri, tæv og groft drilleri er OK. Målet for grusomheden tager ét hit point skade, og den grusomme kan rulle et t20 rul om med fordel, også selv om de har fået at vide, at de lige har fejlet et rul. Kortet skal derefter ligge synligt "tappet" foran grusomhedens offer. Når en ny dreng griber lederskabet, får han hvad der er tilbage af ubrugte grusomheds-kort.

Eksempel: Dio er ved at afmontere en fælde, så drengene kan komme forbi den næste dør, men ruller lavt på sit rul for Låse & Fælder. Cort er leder, og Corts spiller tilbyder Dio et grusomheds-kort ♠, som Dios spiller tager imod. Dios spiller fortæller så om hvordan Dio på Duehøgen gjorde grusomt nar af Felix ved at stjæle og udstille hans strikketøj foran de andre pirater, som grinede højt. Felix tager et hit point skade og lægger grusomhedskortet vandret foran sig, så man kan se at det er brugt. Dio kan nu rulle Låse & Fælder om, med fordel, og får afmonteret fælden så gruppen kan komme videre.

SAND SVAGHED og SAND STYRKE – Hvis en spilperson rører Gudindens ansigt ved lavvande i det allerhelligste, vil de få afsløret (dvs. selv definere) en sandhed om sig som enten er en svaghed hvis de fejler, eller en styrke hvis de ruller godt. Hver spiller kan kun få én sandhed. SVAG sandhed repræsenteres ved et klør billedkort, ♣, som spilleren har liggende foran sig, og STÆRK sandhed ved et ruder billedkort, ♦. Det afgøres af et wisdom saving throw mod sværhed 12. Umiddelbart bagefter vil alle andre kunne se sandheden skrevet på personens ansigt – og dette skal du som DM gøre klart.

Du kan (og skal!) bruge SVAG sandhed mod spilleren på det værst tænkelige tidspunkt ved at give dem ulempe på et rul, de netop skal til at foretage. Forklar det enten ved den konkrete svaghed som de definerede, eller ved at de distraheres af tanken om Gudindens åbenbaring. Derefter tappes kortet og er brugt.

Spilleren kan bringe STÆRK sandhed i spil ved at tappe det for at give sig selv fordel (på forhånd) på et rul.

Se Det allerhelligste, side 43.

Eksempel: Egin rører ved Gudindens ansigt i det allerhelligste, og ruller 10 på sit wisdom saving throw, så spilleder fortæller hvordan han i et syn svæver i nattehimlen, hvor månen ser ind i ham og ser en skjult sandhed om, hvordan han på én eller anden måde er svag – og Egin spiller skal selv definere det. Spilleren siger at månen ser ind i ham og finder at hans pirat-coolness er fuldstændig løgn – inden i er han bare en bange dreng. Da Egin rejser sig, står dette klart for alle – dvs. spilleder fortæller de andre spillere, at de tydeligt kan se på Egin's ansigt, hvad han har indset om sig selv. DM giver Egin's spiller klør

knægt ♣, som han skal have liggende foran sig. Senere i spillet forsøger Egin at bluffe sig vej forbi kultister, og bruger DM kortet til at give Egin ulempe på hans Lyve-rul. Kortet bliver lagt vandret ("tappet") foran Egin's spiller.

Hjemsøgende spilpersoner – Hvis en PC dør i løbet af de første to timer i templet, dvs. før afslutningen af lavvande, kan de optræde som spøgelse og bruge én gang normal venlighed (uanset om de har brugt venlighed eller ej) og én gang special-grusomhed, hvormed de kan gøre 1t4 skade og tvinge en spiller til at fejle et rul som de ellers var ved at klare, hvis ikke de klarer et **sværhed 15 charisma saving throw**. Skaden tager målet under alle omstændigheder.

Se handoutet Døde spilpersoner side 52.

Eksempel: Bran er blevet myrdet af Dio ved lavvande og er blevet et spøgelse. Selv om Bran allerede har brugt sit venligheds-kort, får han et frisk, som han bruger til at hjælpe Cort. Og da Dio prøver på at liste sig forbi kultister og klarer sit snige-rul, bruger Brans spiller et flashback om hvordan Bran på Duehøgen tævede Dio. Dio tager 1t4 skade og skal rulle et karisma saving throw for at undgå at blive opdaget alligevel.



Spilstil

Tidevandets tempel er et dungeon crawl, og det er også et story game om fortabte drenge der prøver på at blive til voksne mænd i en grusomt fucked up situation. Og det er ret vigtigt at spillerne er med på hvad spillets stil er, både med hensyn til dungeon crawling og story gaming.

Dungeon crawling

Det er *udforskning*, ikke en serie encounters. Hvad det betyder er at templet er et stykke fiktiv virkelighed, som hænger sammen på egne præmisser, og som spillerne må udforske dele af for at opnå deres mål. Dette har en række konsekvenser:

- 1) Det er meget muligt at der er dele af stedets indbyggede fortælling, som spillerne aldrig får udforsket. Og det er OK, bare det føles virkeligt.
- 2) De (mulige) kampe er IKKE designede som balancerede encounters, som spillerne skal kunne kæmpe sig vej igennem. Kampe kan være totalt nemme, eller de kan være fuldstændig dødbringende – der er situationer, hvor "succes" vil sige at undgå at rode sig ud i en alt for farlig kamp.
- 3) Det er vigtigt at du ikke præsenterer møder med kultisterne som kampe, spillerne pr. definition skal udkæmpe, men som levende virkelighed, spillerne må forholde sig til.

Hvis DM ikke siger noget, er der ikke noget. Det vil være kedeligt, hvis spillerne stopper op og ruller for *Undersøge* hver halvanden meter, så det bør være en pagt mellem dig og spillerne, at hvis du ikke siger noget, så er der ikke noget. Du kan dog godt være tricky

– fælden er ikke nødvendigvis lige der hvor du beskriver, men der er ikke fælder midt i en tom korridor, måske med mindre du begynder at blive poetisk omkring skimmelsvampen på væggen...

Spillerne har tre timer i selve templet, og scenariet anvender tid i og udenfor fortællingen én til én. For eksempel vil kampe være lidt langsommere, men mange andre ting vil være hurtigere. Real time anvendes stadig som det, spillets deadline måles op imod. Hvis spillerne gør noget, som ville tage uhensigtsmæssigt meget tid, så træk tiden i stedet for bare at spole gennem det. Hver vandstand af normal-lavvande-normalt tager én af spillets tre timer.

Kamp er relevant, men langstrakte, taktisk komplicerede kampe er ikke hvad scenariet handler om. Modstanderne er farlige men skrøbelige for at understøtte korte men brutale kampe.

I templet er der to stridende fraktioner af kultister. Det kan måske i nogle situationer være fristende for dig som DM at udspille samtaler mellem kultister. Det er en fristelse, som du bør modstå. Samtaler mellem kultister bør næsten altid foregå off stage, for det er meget kedeligt for spillerne, hvis du fører lange samtaler med dig selv. *Spillerne* må gerne tale med kultister, og når det sker er det vigtigt at kultisterne fremstår som mennesker, ikke upersonlig kanonføde. Det betyder ikke at du skal fortælle en masse om dem – bare lidt detaljer, der antyder at der er mere i dem end stat blocks.

Der er to kort over templet – spillernes, som de får udleveret når missionen starter (side 74), og DM's kort (side 73) med område-numre og noter. Spillerne er altså fri for at kortlægge, og I kan bruge kortet til at overskue stederne i spil, men DM har selvfølgelig lidt ekstra indsigt.

Story game og gruppedynamik

Det er ikke meningen at spillerne bare skal spille en samling skingrende psykopater. Det er heller ikke meningen at de bare skal spille gode kammerater i krig. Det er meningen at de skal spille for at finde ud af hvad der sker, og hvordan deres relationer og indstilling udvikler sig.

En stor del af det spændende i spillet er udviklingen PC'erne imellem. Der er en række elementer i spillet som kan skubbe udviklingen i uforudsete retninger, men det er også en vigtig opgave for dig som DM at prikke lidt til spillerne, hvis de låser sig helt fast. Specifikt bør du blande dig hvis de HELT holder op med at holde øje med hvem der er leder, om lederen træffer beslutningerne og om beslutningerne har gode eller dårlige konsekvenser. Hvis der bliver truffet en beslutning af en anden end lederen, og lederen ikke ret hårdt tager æren, skal du tage piratmønten og grusomhedskortene fra lederen og give dem til den nye leder. Eller hvis du kan se at det er ved at ske, kan du true lederen til at træde i karakter og enten beslutte noget andet eller i alt fald brovte højlydt. Og hvis lederen tager æren for noget som helt åbenlyst er en andens idé, kan du prikke til dem og spørge om de er OK med at æren og belønningerne bliver taget af lederen.

Storygamets grusomheds-flashbacks kan potentielt indeholde grænseoverskridende elementer, som kan trykke på nogle spilleres knapper på måder der ikke er gode. Det er defineret (og står på karakter-arkene) at man ikke må fortælle om tortur, lemlæstelse og voldtægt, men dels kan det hænde at folk i kampens hede glemmer grænserne, dels kan også mindre grusomheder være ubehagelige nok for nogle spillere. Hold øje med spillerne, når der bliver fortalt grusomhed OG bagefter, og grib ind hvis du fornemmer væsentlig

dårlig stemning. Bemærk også at spillerne er udstyret med sikkerheds-frasen "STOP SPILLET".

Variabelt spillerantal, bundet tid

Scenariet fungerer med 3-5 spillere, og der er 6 mulige karakterer. Antallet af kultister (og et par steder, giftslanger) er skaleret efter antallet af spillere, men ellers er udfordringerne de samme. Flere PC'ere betyder selvfølgelig flere ressourcer, men på den anden side betyder flere spillere også at ting tager længere tid. Og en af spillets mest dødbringende udfordringer er tidsbegrænsningen, som illustreres af tidevandet og af fakler, der brænder ud.

Fra Kaptajnen har sat PC'erne af ved indgangen, har de tre timer, som også er tre timers real time i spillokalet. Der er et tids-ark (side 51) for at hjælpe med at holde styr på den overordnede tidsramme, tidevandet og vandstanden, samt PC'ernes forsyning af fakler – ting som minder spillerne om tidspresset undervejs.

Dungeon Masters roller

Udover at spille NPC'ere i de få situationer, hvor spillerne faktisk taler med dem, har DM to meta-roller at bruge som redskaber: Kaptajnen og Månegudinden. Der følger en bestemt mimik og en bestemt indstilling med hver af dem, og de kan være nyttige redskaber for DM til at skubbe til spillerne på relevante måder. Kaptajnen repræsenterer på sin vis grusomhed, eller en helt specifik tilgang til grusomhed, mens Månegudinden ikke nødvendigvis repræsenterer venlighed. Hun er i DMs hænder primært Forvandlernes gudinde og interesserer sig for, hvordan kombinationen af omvæltninger og indre liv forårsager tilsyneladende forvandlinger af personer og situationer.

Bortset fra når de bogstaveligt optræder i fortællingen er det ikke sådan at du skal fortælle at nu er du Kaptajnen eller Månegudinden, du skal bare diskret blive til dem.

Kaptajnen – I spillets start og slutning er Kaptajnen en "rigtig" birolle. Når du er Kaptajnen, så fyld en masse i rummet og *se intenst undersøgende* på spillerne. Og se *lidt* snedig ud. Brug Kaptajnen, hvis du skal gribe ind i lederskabs-anliggender, f. eks. for at tage mønten fra en spilperson som viser svaghed og give den til en stærkere. Eller hvis du skal give taktiske råd og påpege at det ville være tåbeligt at give sig i kast med en svær kamp. Sig f. eks. "Kaptajnen ville nok sige at kun tabere giver sig i kast med kampe, de ikke let kan vinde." Eller hvis spillerne er ved at løbe tør for tid.

Månegudinden – Månegudinden er en "rigtig" birolle, hvis nogen rører hendes ansigt i det allerhelligste ved lavvande eller udløser statuens kraft. Når du er Månegudinden, så hav et lille smil på som ikke helt når dine øjne, og lad dine hænder være udtryksfulde.

Vær også Gudinden når du bruger spilleres SVAG SANDHED (fra det allerhelligste) mod dem, eller når de selv bruger STÆRK SANDHED. Og hvis du skal introducere døde PC'eres spillere til kunsten at være spøgelse (se handout side 52).

Hun kan desuden bruges som DM-synsvinkel, når spillerne i bred almindelighed udforsker templets mysterier.



Forspil

Introduktion til spilstilen. Vi starter ved holdfordelingen (på Fastaval).

1. **Setting.** Vi er i en europæisk-senmiddelalder-agtig setting, sådan lidt beskidt og korrupt. Der er helt sikkert folk som vil fortælle dig om kampen mellem Lys og Mørke, og de er formentlig ude efter dine sparepenge. Magi findes, men hvis du løber ind i noget som virker overnaturligt, er det oftest bare snyd eller misforståelser.
2. **Udforskning.** Spillets indhold er et stykke opfundet virkelighed, ikke en serie afbalancerede encounters.
 - **Kampe** kan være gevaldigt nemme eller utrolig farlige – i nogle situationer er "succes" at lade være med at kaste sig ud i en kamp mod dårlige odds.
 - **Stedet** har en fortælling, og der er grunde til at ting er som de er. I bør prøve at forstå ting for at løse problemer, men det er HELT i orden hvis I ikke fatter alle sammehænge – det er meget vigtigere at I kan MÆRKE at ting hænger sammen.
3. **Story game.** Scenariet handler rigtig meget om spilpersonernes forhold, og om pirat-livet ombord på Duehøgen.
 - **Moral** – spilpersonerne er ikke nødvendigvis onde skurke eller gode helte. Der er nogle house rules om venlighed og grusomhed, og dem bør I bruge, både til at score livsnødvendige ressourcer og til at finde ud af hvem jeres spilpersoner er.

D&D kvik intro. Stadig ved holdfordelingen.

1. **T20 + bonus mod sværhed.** F. eks. T20 + angreb mod armor class.
2. **Fordel og ulempe.** Har du fordel, rul 2t20 og tag den bedste. Har du ulempe, rul 2t20 og tag den dårligste.
3. **Action-økonomi.** I en kamprunde kan man foretage én **bevægelse**, én **handling** og én **bonus-handling** (hvis man har specialevner der kan anvendes som sådan). Uden for sin tur kan man tage én **reaktion**, hvis man får noget at reagere på.

Tillykke, I kan nu D&D 5th edition og skal fordeles ud i spilgrupper, hvis I er på Fastaval.

Alder & holdfordeling på Fastaval: 13-14-årige kan godt spille spillet, men det er en god idé at sørge for at der bliver støttet ekstra op om dem fra DMs side, specielt i forbindelse med grusomheds-flashbacks. Til holdfordeling skal derfor meget unge spillere i grupper, hvor DM er forberedt på at hjælpe hele spillergruppen med sammen at finde på fortidig grusomhed, som alle ved bordet er OK med.

Casting. Når gruppen er samlet i spillokalet og I har hilst på hinanden, lægger du karakter-menuen frem. Giv spillerne et øjeblik til at se på menuen, og bed dem så om at sige nogle karakterer, de kunne være interesserede i. Derefter bør de ret let kunne forhandle sig frem til en karakter-fordeling – der er trods alt seks karakterer, og maksimalt fem spillere. Fordelingen bør være noget som alle kan leve med, og bør ikke afgøres af nogle spilleres hurtige reaktioner i at gribe ud efter karakterer.

Bed så spillerne om at læse side 1 og 2 af deres karakterer – side 3 er bedre at bruge som støtte når DM forklarer særregler, hvilket sker straks efter at spillerne har læst de første to, og stillet eventuelle spørgsmål. Oprids hurtigt D&D 5E basics, hvis der er helt grønne spillere til stede.

Cort som åndssvag?: Hvis en spiller får Cort og skærer ansigter og tale med sløret stemme for at fremstå dum nok, så bør du gribe ind. Spillet kan ikke holde til det, og den slags er i det hele taget ikke fedt.

Særregler. Forklar lederskab & konflikter, flashbacks og tryghed, kortfattet og ud fra oversigten – DM kan evt. gribe side 3 fra en spilperson, der ikke bliver spillet.

Duehøgen, styrker og svagheder. Introducér kort Duehøgen og Kaptajnen, og den generelle baggrund at alle PC'erne har været på skibet i lige over et år. Bed så spillerne hver især præsentere deres karakters styrker og svagheder for de andre, samt hvordan de kom med i besætningen. Disse ting står på karakterarkene, på side 1.

Status. Bed spillerne tavst læse deres nidstirre-bonus, træde ud på gulvet og så danne en status-linje efter hvor meget status deres karakterer har i pirat-besætningen. Udpeg en ende af rummet hvor folk med lav status skal være, og en ende hvor folk med høj status skal være. I tilfælde af konkurrence om den samme plads i linjen skal spillerne stirre hinanden ondt i øjnene og sige deres nidstirretal.

Beundring. Bed spillerne tage plads ved spilbordet, og bed så hver spiller sige en ting som de beundrer ved en af de andre PC'ere. Det bør ikke være en lang udredning.

Foragt. Bed hver spiller om at sige en ting som de foragter ved en af de andre PC'ere.

Missionen. Prolog – her begynder I at spille faktisk rollespil. Start med at beskrive selve Duehøgen og situationen ombord.

- **Duehøgen** er et middelstort krigsskib, et sejlskib med kasteller for og agter.
- Skibet **befinder sig** et stykke fra de store sejlrunder, nær en vildsom kyst i en fjern og landlig egn.
- Det er **hen under aften**, og i det fjerne mod øst tårner høje, stejle, mørke klinger sig op. Det er tidligt efterår, og vejret er klart men blæsende.
- **En bådsmand** sender PC'erne op til Kaptajnen, der står på det forreste kastel og skuer ind mod land.

Kaptajnen fortæller:

- Et lille **hjelpekib** ville være godt for forretningen. Det kunne...
 - ...gå ind i havne hvor et piratskib ville vække bestyrtelse...
 - ...det kunne være ekstra transport...
 - ...det kunne være lokkemad.
- Han tænker at det skulle hedde '**Duen**'. Og kommandoen over sådan et skib kunne være en rigtig god første kommando for en lovende, ung pirat. Men det ville ikke være gratis at udruste, hvilket bringer os til...
- Inde i de **mørke klinter** som man kan se østpå er der en delvist oversvømmet hule, og her ligger **Tidevandets Tempel**, en helligdom for den næsten glemte Månegudinde.
- Her findes et **gudebillede af træ**, som siges at have mirakuløse kræfter. Og det er der en køber, som vil betale rigtig gode penge for. Desværre har han en rigtig god beskrivelse af statuen, som han ikke vil dele, så vi kan ikke bare lave ham en kopi. I alt fald er det en menneske-stor træstatue.
- Til aften, **når tidevandet er på vej ud**, bliver I drenge sat af ved hulen. Og så har I tre timer til at skaffe gudebilledet og komme tilbage til indgangen, hvor I kan blive samlet op når vandstanden er rigtig igen. Det er en fantastisk chance! Alle overlevende bliver rigtige, fuldbefarne pirater, og den som kommer ud og ligner en rigtig leder får kommandoen over Duen.

Lederskabet fra start. Vis spillerne pirat-mønten. Kaptajnen spørger så, hvem af dem som føler sig stærk nok til at være anfører fra start?

- **Er der to** (eller flere), som trænger sig på? Sæt det op som en Nidstirre-konkurrence mellem de to stærkeste, men sig at andre ikke kan støtte, for lige her kan det ikke føre til vold. Vinderen får pirat-mønten.
- **Er der kun én?** I så fald udser Kaptajnen den af de øvrige som har højest nidstirre og opfordrer/udskammer dem til at gribe efter magten. Tag så en nidstirre-konkurrence, og vinderen får pirat-mønten.
- **Dungeon-kort og fire fakler** bliver udleveret til lederen af bådsmanden. Lederens første opgave er at fordele disse ting. Kortet er en kopi af et gammelt kort, lavet på pergament og med vandfast blæk.

Pause. Hvis nogen skal hente forsyninger eller lette sig er nu et godt tidspunkt, for dungeon crawl-delen er på tid.

Påmindelse om spilstil

- **Udforskning** – ikke afbalancerede encounters; stedet har en fortælling som spillerne ikke behøver at forstå i sin helhed.
- **Story game** – brug spillet til at finde ud af hvem spilpersonerne er, og lad være med at lægge jer alt for hårdt fast på noget sort/hvidt fra start.

I båden! Tidevandet venter ikke, og Kaptajnen gider ikke høre på at de planlægger og studerer kortet. Kaptajnen og otte fuldbefarne ror PC'erne til den mørke klint i en langbåd, mens aftensolen kryber mod horisonten bag dem. Bølgerne viser tænder, og mågerne skriger sørgmodigt i aftensolen.

- **Opsamling:** Om lidt over tre timer vil båden komme ind i nærheden af hulen for at se efter dem – hvis de vil samles op, skal de signalere med en fakkel. Har de ikke gudebilledet, kan de lige så godt lade være med at signalere.
- Kaptajnen fortæller henkastet om **det første forsøg**, for tre år siden. Her sendte han en lignende gruppe drenge ind for at gøre et forsøg.
- Én af dem kom tilbage og rablede noget om "**en afgrund af rædselsvækkende illusioner**".
- **Konsekvenser:** Kaptajnen fortæller ikke resten uden at være blevet spurgt – den overlevende kaldte båden ind for at blive samlet op uden at have gudestatuen, så Kaptajnen smed ham i vandet som den fiasko, han var.
- **Utilgængelighed:** Som de nærmer sig er det klart, at klinten er umulig at bestige, og ethvert forsøg på svømme bort, selv med et bræt at klynge sig til, vil ende i at man drukner eller bliver slået til plukfisk af bølgerne mod klinten.

- **Hulen er virkelig stor** – 10 meter høj i den nuværende vandstand, og 12 meter bred. Man kan se at den højeste vandstand er mindst tre meter over den nuværende, som i alt fald er en meter over lavvande. Til venstre for hulemundingen er der en bred, ujævn afsats, som indtil for nylig var oversvømmet. Her er det lige ved denne vandstand nogenlunde praktisk at sætte folk af eller samle dem op, hvis man har lidt is i maven over bølger og skarpe klipper.

Og så er det tid til område 1, havhulen. Notér starttidspunktet på dit tid-og-kultister ark (side 51), og gå i gang med dungeon crawling.



Dungeon-beskrivelse

Alle ni dungeon-områder præsenteres i to dele, en opsummering og en uddybende beskrivelse. Meningen er at du som DM læser begge dele grundigt under din forberedelse, og så vidt muligt udelukkende benytter dig af opsummeringen under selve spillet. Område-præsentationerne henviser desuden til afsnittet Væsner, hvor du finder potentielle modstanderes stats samlet.

Opsummeringerne indholder en række faste punkter.

Indledning – stikord til hvad området går ud på, og hvad du skal sige til spillere der træder herind. Peg gerne på spillernes eget kort, når du skal beskrive og forklare. Og brug mere malende ord til spillerne end stikordene.

Oversigtskort – et let forstørret udsnit af DM-kortet.

Lys – lysforhold i området. Beskrivelsen dækker hvad der er, hvis ingen har fakler med. Fakler lyser godt op i 30 fods afstand, og dårligt ud til 60 fod (~20 meter). Og det er en reel mulighed i spillet, at PC'erne løber tør for fakler. Og ja, så må de klare sig i mørke og skal være kreative for at få tilkaldt båden til sidst.

Tidevand – nogle områder er dog altid over vandet. Ellers kommer det an på tidspunktet i spilblokken. De to vandstande som er relevante i scenariet er 'normal', vandstanden i starten og slutningen af scenariet, og 'lavvande', som er tilstanden i scenariets midterste time. 'Normal' er ca. en meter over 'lavvande', og højvande er små tre meter over 'normal'. Den samlede variation i vandstand i området er altså små fire meter hen over en gennemsnitlig tidevandscyklus.

Trusler – her er kun stikord, relevante færdigheder og saving throws (ST), sværhedsgrader (DC, for Difficulty Class) og skade, samt henvisninger til Væsner. I nogle områder er mængden af trusler afpasset alt efter om der er tre, fire eller fem spillere, mens andre er konstante. Det er i øvrigt stærkt sandsynligt at spillerne gør noget, som de angivne færdigheder og sværhedsgrader ikke tager højde for – så er det heldigt at der er en levende DM til stede!

Fortælling – hvad er den dramatiske grundidé med netop dette område. Det giver noget for DM at pejle efter, men hvis der kommer til at ske noget andet end hvad 'fortælling' forudsætter, er det helt fint.

Derudover kan der være andre, unikke enkeltpunkter i opsummeringen.

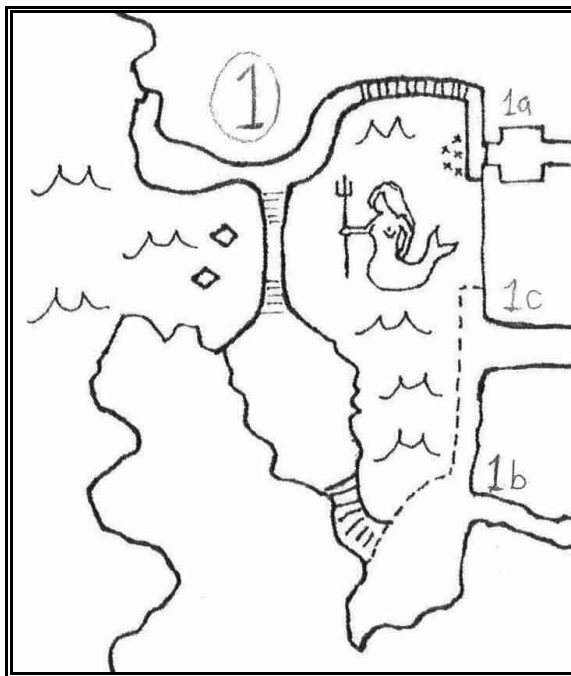
Den uddybende beskrivelse – fritekst, med nogle elementer fra Trusler **fremhævet**. Tre af de større områder har dele af deres præsentation splittet op i underområder, 1a, 1b osv.

Når spillerne kravler i dungeon, bør du straks begynde at bruge hjælpearket Tid & kultister, side 51, til at holde rede på tid, vandstand og fakkel-forsyning. Det er en smule arbejde, men både skiftende vandstande, og fakler som sprutter og går ud, er rent trylleri til at minde spillerne om tidspresset.

1: Havhulen

Huleåbningen er 12 meter bred og 10 meter høj. *Til venstre* er der en ujævn afsats, hvor man kan blive sat af. I *midten* af løbet er der en delvist naturlig bro. Det er livsfarligt farvand både at sejle og svømme i.

Lys: I starten af spillet kommer der kraftigt lys fra aftensolen i vest, som skinner ind i hulen. I slutningen vil der være lys fra måne og stjerner over havet, men hulen selv vil henligge i totalt mørke (med mindre nogen har fakler).



Hvad man kan se af de tre udgange (1a, 1b og 1c) fra indgangen/broen:

- **1a, norddøren:** En smal, udhugget trappe går op til en smal afsats foran en stendør, fem meter over vandet. Bronze-pigge foran.
- **1b, sydgangen:** Høj, ujævn sprække, små to meter bred og fire-fem meter høj.
- **1c, midtergangen:** Jævn, hvælvet åbning, tre meter bred og op til to meter over vandet.

Tidevand: Ved *normal vandstand* er afsatsen uden for hulen en halv meter over vandoverfladen, og vandet i den sydøstlige ende af havhulen er ca. en meter dybt. Ved *lavvande* er afsatsen halvanden meter over vandet, og svær at bruge, og den sydøstlige ende af havhulen er lige omtrent tørlagt. Man kan se på væggene at højvande er knap tre meter over 'normal'. (Alle øvrige beskrivelser af dette område antager *normal vandstand*. Tilpas hvis nogen kommer her i spillets midte.)

Trusler:

- **Falde og slå sig** når man stiger i land. **Dex ST, DC 7, 1t4 skade** (og tab af værdighed).
- Måske rasende **kultister** ved scenariets slutning.

Fortælling: Havhulen er tutorial til PC'ernes hierarki. Først er der en chance for at lederen falder og bliver ydmyget, og derefter skal gruppen træffe en beslutning om hvilken, vej de vil gå. Dette er en åbenlys anledning til konflikter – på et sted hvor der i øvrigt ikke er påtrængende trusler.

1: Havhulen – uddybende

Hulen er et gab i en vældig, lodret klint, der tårner sig op mod himlen. Klinten er ufremkommelig og rækker langt mod både nord og syd – enhver svømmer vil blive slået mod klipperne og drukne, enhver klatrer vil styrte i døden. Salt-lugten er intens, og havfuglenes sørgmodige skrig kan høres over bølgenes brusen. Hvidt skum antyder lumske skær, og inde i hulen er bølgerne lavere. Man kan ane mindre, mørke huleåbninger – og en dør. Huleåbningen er omtrent 12 meter bred og 10 meter høj. Hulen er 20-25 meter dyb fra vest til øst, og den glatte østvæg er ca. 35 meter bred (nord-syd) og 10 meter høj. Her kan man se sporene af sidste højvande, omtrent tre meter over den nuværende vandstand.

Kaptajnens langbåd sætter PC'erne af på afsatsen på nordsiden af huleåbningen. At stige fra en båd ind på afsatsen ved normal vandstand kræver et *sværhed 7 dexterity saving throw* at gennemføre på en elegant måde – ellers ender man liggende på afsatsen, og tager 1t4 skade af faldet på de skarpe, glatte klipper. Foruden at Kaptajnen griner hånligt. (Bemærk at Bran har fordel pga. hans faresans – det vil ikke være fremhævet andre steder, men dette rul tjener som intro.) Når de er sat i land, sejler langbåden straks bort.

Når PC'erne først bliver sat af, er hulen oplyst af den synkende sols stråler fra vest. Efter en times tid går solen ned, og hulen bliver dunkel. Ude på afsatsen uden for hulen kan man stadig se (og ses), men ellers er der dunkelt, hvis ikke man har en fakkel.

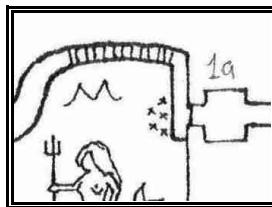
En delvist naturlig bro fører i en elegant bue hen over indløbet, hvis vand er fyldt med skær. En udhugget trappe fører fra afsatsen op langs nordvæggen til en smal platform i omkring fem meters højde over normal vandstand. Her, i nordenden af østvæggen, er der en stendør i klippen. Et halvt dusin grumme bronze-pigge stikker et par meter op af vandet under platformen.

På den anden side af broen er der et plateau, 5-7 meter bredt og 12 meter langt. Derfra fører en trappe ned til lavt vand i sydøstenden af havhulen, hvor man kan se en mørk, ujævn åbning i klippen, to meter bred, 4-5 meter høj og (normalt) oversvømmet. I midten af østvæggen er endnu en mørk åbning, tre meter bred og rundet foroven, klart formet af mennesker. I væggen syd for denne åbning er der en række små huller, der ligner håndgreb til at støtte sig til (og det er præcis hvad de er, selv om de ser lidt truende ud).



1a: Norddøren

En smal trappe hugget i klippen leder op til en *platform* og en *stendør*. Manglen på dørhåndtag viser at man skal åbne døren ved at skubbe. Under platformen truer grumme, meter-lange *bronze-pigge*, der stikker op af vandet.



Lys: Udenfor, aftensol i starten af spillet. Der er intet lys i rummet bag døren (men der falder selvfølgelig noget lys ind, hvis de får åbnet døren).

Tidevand: Altid over vandet.

Trusler: Platformen er en **fælde**, der smider folk ned på piggene, hvis man prøver på at skubbe døren åben.

- **Undersøge DC 12** for at identificere, **Låse & fælder DC 15** for at fæstne platformen (rul først når det gælder; at hjælpes ad kræver én ude på platformen).
- Hvis fælden udløses: **dex ST, DC 15**, skade er **1t4** hvis man er fæstnet med reb, eller **1t6+2t10** for at falde ned på piggene.

Bag døren: Løftestænger til at resette platformen, og en lille stang til at låse platformen.

Fortælling: Dette er den åbenlyst farlige vej, og NOGEN skal vove pelsen mere end de andre, hvis man skal frem ad den.

1a: Norddøren – uddybende

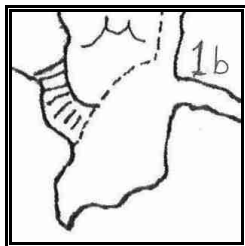
En smal trappe hugget i klippen leder op til en platform og en stendør. Manglen på håndtag viser at man skal åbne døren ved at skubbe. Trappe og platform er smalle nok til at det kun er i hjørnet at man kan passere hinanden uden at det bliver halsbrækkende.

Undersøge sværhed 12 afslører en sprække i platformen en meter før døren, og mellem platformen og væggen. **Låse & fælder sværhed 15** (og en jernspiger, eller dødbringende vold mod en daggert) vil kunne kile platformen fast – rul dog først, når nogen lægger vægt på. Ved dette L&F-rul kan man godt hjælpes ad (aid), hvis man er to der kan bidrage meningsfuldt – men den ene skal være ude på den usikre platform! Skubber nogen til døren uden at have kilet platformen fast, vil platformen folde sig ind i væggen og dumpe den formastelige ned på piggene, med mindre de klarer et **sværhed 15 dexterity saving throw** for at springe i sikkerhed. Er man fæstnet med et reb som holdes af mindst to andre, er konsekvensen af et fejlet saving throw kun at man slår sig for 1t4 skade, men falder man ned på piggene, gør det 1t6+2t10 skade, og så er man i ret mange problemer, hvis ikke man kan svømme. Er platformen klappet ned, er det reelt umuligt at få den op, og umuligt at få døren op.

Bag døren er et lille, uoplyst rum, tre gange fire meter, hvorfra en mørk, stille stengang fører videre. Der er to lange løftestænger (en på hver side af døren), med hvilken to+ personer kan hæve platformen igen, hvis fælden har været udløst, og et lille håndtag med hvilket man kan blokere platformen, så den ikke klapper ned når døren åbnes. Stendørens inderside har et håndtag, så den kan åbnes indefra ved træk.

1b: Sydgangen

Mostly *naturlig hule*, små to meter bred og fire-fem meter høj. Der kommer en *uhyggelig lyd*, netop når den første spil-person kommer hen til indgangen. Der er en inskription på væggen til højre for indgangen.



Lys: Tæt på mørkt, kun en smule strejf af genskin på loftet højt oppe, fra bølger i huleåbningen. Intet lys at se længere inde.

Tidevand: Ved *normal vandstand*, ca. 120 cm dybt. Ved *lavvande*, måske 20 cm dybt.

Trusler: Ingen (ved indgangen).

Inskription: "*Rør Gudindens ansigt / Åbenbaring forvandler*"

Fortælling: Dette er den mest åbenlyse vej at gå. Men hvis den bliver fremstillet VIRKELIG truende uhyggeligt, bliver det stadig et interessant valg.

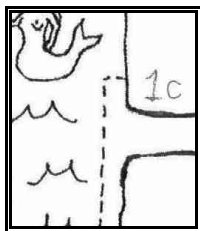
1b: Sydgangen – uddybende

Gangen er en ret rå, naturlig hule som har fået noget hjælp med hakker og mejsler. Den er små to meter bred og fire-fem meter høj, med lidt over en meter vand i ved normal vandstand. Gulvet er meget mere plant end man kunne vente af en naturlig hule. Til højre for gangen er der kradset tekst ind i væggen (hvem kan læse?), som siger "*Rør Gudindens ansigt / Åbenbaring forvandler*". Nede ad gangen er der intet lys at se og ingen lugt udover saltvand. Men i det fjerne høres et øjeblik sære og uhyggelige toner af noget som måske er sang – det minder om længst glemte ting, som man måske ikke helt har lyst til at huske. Og så er der kun lyden af bølgerne som blidt slår mod klipperne.



1c: Mellemgangen

Bred, udhugget gang. Man kommer til den sydfra via en *smal, oversvømmet afsats*. Der er huller i klippevæggen over tilgangen, som man kan holde fast i. Vandet lugter lidt af kloak.



Lys: Aftensol på væggen nord for gangen i starten, derefter ret mørkt. Intet lys at se længere inde.

Tidevand: Ca. en meter vand ved *normal vandstand*. Ved *lavvande* er gang og afsats i højde med vandet, men der slår små bølger ind over.

Trusler:

- Uden brug af håndgreb, **dex ST, DC 7** – ellers **ryger man i vandet**.

Fortælling: Her får de demonstreret på den mest banale måde i verden, at templet beboes af levende mennesker.

1c: Mellemgangen – uddybende

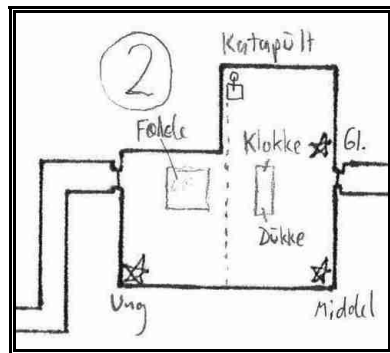
Man kommer til mellemgangen ved at gå langs læggen fra sydgangen på en afsats, som ved normal stand står under ca. en meter vand. Der er hugget håndgrebs-huller ind i væggen i skulder-højde, for afsatsen er glat, og bølgerne ret irriterende. Bruger man dem ikke, kræver det et **sværhed 7 dexterity saving throw** ikke at **ryge i vandet**, når der kommer en bølge (konsekvenserne vil så afhænge af hvorvidt folk kan svømme, og om der er andre som vil hjælpe).

Selve mellemgangen er tre meter bred og det hvælvede loft er ca. tre meter over gulvet på sit højeste. Det er groft udhugget af klippen. I den første time af spillet vil der være klart flow ud fra gangen, drevet af tidevandet. Nysgerrige spørgsmål vil afsløre (uden terningrul) at vandet her lugter lidt af kloak, og der kommer faktisk en lort flydende forbi. Gangen er aldeles mørk, og der er helt stille.



2: Den mekaniske gudindes march

Døren fra vest er af træ, ikke mere end et par år gammel. Den åbner ind i rummet. En *snor* forbinder døren til en mekanisme af træ, og hvis snoren slækkes eller kappes, starter "gudindens" march i den anden side af rummet via snoretræk.



I rummets anden ende står et bord med en *stor klokke* i den ene ende, og den *mekaniske gudinde* i den anden – på under ti sekunder (i praksis, én kamprunde) vil gudindens hammer ramme klokken. En *faldgrube* og en skjult *katapult* udløst af en snubletråd truer folk, der haster for at stoppe gudinden.

I rummet er der tre statuer.

Lys: Intet, og rummet er stort nok til at den anden ende vil være dansende skygger, hvis man kommer ind med en fakkel.

Tidevand: Altid over vandstanden.

Trusler:

- Ved vest-døren, **Undersøge DC 20, Låse & Fælder DC 18**.
- Ved handling på at se sig om – **Sanser DC 10** spotter faldgruben, **DC 15** også snubletråden, samme rul.
- **Faldgrube** m. sten-malet lærred – **dex ST, DC 15, atletik DC 13** for også at komme over.

- **1t6 skade** for at falde i hullet, og hullet rummer (spillere – 3) **giftslanger** (væsner, s. 48). **Håndtere dyr DC 13** for at berolige, **atletik DC 18** for at komme op.
- **Katapult-sten dex ST, DC 16** for at undgå, **3t6 skade** og **str ST sværhed 16** eller blive væltet.
- **Giftnål** under gudinde-kåbe hvis man griber, **50%**, se giften under Væsner s. 48.

Fortælling: Det paniske kapløb for at stoppe den mekaniske gudinde før hun når klokken. Fælderne her er kun farlige, hvis man har for travlt til at se sig for. Dette demonstrerer at mange af farerne i templet er baseret på manipulation og bedrag.

2: Den mekaniske gudindes march – uddybende

Rummet er stort, af uregelmæssig form men med glatte vægge og hvælvet loft, hugget i den mørke klippe. Det er orto-kultisternes anden forsvarslinje og et religiøst udsagn. Beskrivelsen efter lys og trusler antager at PC'erne kommer ind fra vest – ellers må du tilpasse. Der er femten meter fra dør til dør. Grundkonceptet i rummet er at en lille, mekanisk gudinde bliver startet af den vestlige dør. Hun marcherer med en hammer langs et bord mod en klokke. I sig selv er hendes march mod klokken ufarlig, men hvis man skynder sig meget for at stoppe hende, er der to andre fælder at falde i, og hun selv har en giftnål under kåben. Der står stenstatuer i både det nærmere og det fjernere hjørne mod syd.

Vest-døren er af træ, rimeligt ny. Den er forholdsvis tæt, men der er naturligvis nok sprækker til at man kan ane, at der er mørkt på den anden side. Døren åbner indad, og der er et dørhåndtag af træ som åbner døren. **Undersøge sværhed 20** (ja, det er lumsk) kan,

hvis man da undersøger døren, afsløre at der er en snor på den anden side, som forbliver stram, så længe døren er lukket. Med ***låse & fælder sværhed 18*** kan man få en dirk gennem døren og hale snoren ind, mens man åbner døren.

Åbner man døren UDEN at hale snoren ind, slækkes snorens greb i en mekanisk anordning af træ ca. tre meter skråt til højre for døren, og dette sætter gang i den mekaniske gudindes march. Små ti meter inde i rummet (30 fod) står et bord, ca. en meter bredt og tre langt. I den venstre/nordlige ende står en stor klokke af blankpoleret bronze, fra den højre sydlige ende traver, spillende en spilledåse-melodi, en ca. 60 cm. høj, kutteklædt skikkelse med hvidt ansigt frem mod klokken med en hammer i hånden, og vil nok nå frem om små ti sekunder. Er de kommet sikkert gennem døren, står "gudinden" stille.

Er gudinden i march, så bed dem om at slå initiativ, sig at hammeren rammer klokken i starten af runde to, og spørg dem hvad de gør, men giv dem IKKE tid til at planlægge og koordinere. Hvis nogen vil se sig (grundigt) for, så sig at det vil kræve deres handling. Hvis de er med på det og klarer et ***sanser sværhed 10***, så fortæl dem at 3x3 meter gulv ser forkert ud. Kommer de op på ***sanser sværhed 15***, så fortæl dem om snubletråden kort før bordet (og de kan advare andre).

Løber man direkte fra døren mod bordet, løber man ud på det "forkerte" gulv som er lærred malet som sten. Det kræver et ***dexterity saving throw sværhed 15*** ikke at falde i – klarer man det, kan man vælge at kaste sig omkuld på sin egen side (automatisk succes og éns tur slutter) eller prøve at springe over. Dette kræver et rul mod ***atletik sværhed 13*** – ved fiasko ryger man i hullet alligevel. Hullet er 3½ meter dybt og noget beskidt. Faldet gør 1t6 skade, og i hullet er der én giftslange hvis der er 4

spillere (se Væsner, side 48), eller to giftslanger hvis der er 5 spillere. Slangerne handler i runde to, og angriber hvis ikke man forholder sig cool med ***sværhed 13 håndtere dyr*** (+wisdom, hvis ikke man har færdigheden men prøver alligevel). Folk uden for hullet har ulempe på at angribe slangerne. At klatre op kræver ***sværhed 18 atletik***, men hjælp oppefra giver fordel.

Snubletråden er af silke, og svær at se hvis man har travlt (men ellers gør ***sanser*** eller ***undersøge sværhed 10*** jobbet). Løber man ind i den, udløses katapulten og smider en stor sten som det kræver et ***sværhed 16 dexterity saving throw*** at undgå. At blive ramt gør 3t6 skade og så skal man tage et ***sværhed 16 strength saving throw*** for at undgå at vælte (og så slutter éns tur).

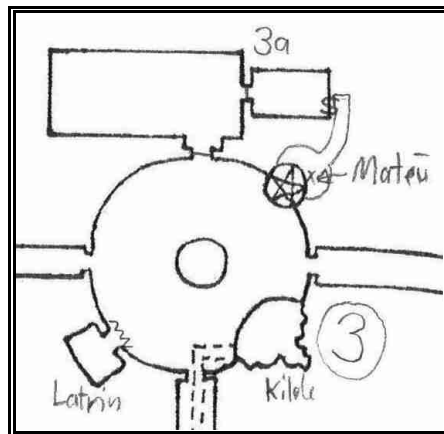
Den ca. 60 cm høje mekaniske dukke har en krop af træ og messing under sin kåbe. Hammeren er ligeledes en fin lille én af træ og messing. Hendes ansigt er af porcelæn og meget smukt. Det er let nok at vælte hende, hvis bare man når frem, men hvis man griber hende uforsigtigt, har man 50% chance for at blive stukket af en ***gift-nål*** under kåben – giften svarer til slangernes (for det er slangegift, se – igen – Væsner, side 48). I øvrigt sker der ikke andet end et dæmpet "gong" eller to ved at hun når frem og slår på klokken. Det er muligt at kreative spillere kan anvende hende kreativt. Når fjederen er trukket op, har hun ca. seks meters march i sig og spiller sære toner.

Katapulten er for stor til let at tage med. Derudover står der tre lyse sandstens-statuer i rummet, alle kvinder i folderige kåber med hænderne fremstrakt. Den sydvestlige er en ung kvinde, den sydøstlige en midaldrende kvinde og den nordøstlige en gammel kvinde. De har alle en sølvmonet i højre hånd og en vissen blomst i venstre (der sker intet farligt ved at tage disse).

3: Salen hvor Gudinden taler

Salen er 15 meter i diameter. Loftet er 12 meter oppe, med en skakt i midten. Lav platform i midten. På SØ side, et bassin. På NØ side, gigantisk kvinde-ansigt af bronze, med mørke øjne.

En masse mænd (anført af Leo som står mod NØ) synger op mod loftet, hvor der kommer en kurv ned i en kæde.



Lys: Rummet er klart oplyst af **tre fakler** – en på hver side af bassinet, og en i en væg-holder i den nordvestlige ende. Kultisterne har flere fakler på lager i det nordlige siderum.

Tidevand: Altid over vandstanden.

Trusler:

Liste hen til: (ringeste ruller) **Snige DC 10**, fordel for ceremoni, ulempe for mistro.

Liste forbi: (ringeste ruller) **Snige DC 18**.

Søde ord: **Lyve DC 15**.

- En masse **orto-kultister** (se Væsner, side 48, og antal på Tid & kultister, side 51).
- **Leo**, ortoernes leder (Væsner, side 49).
- Der er i 3a kurve med **giftslanger** (Væsner, side 48).

Kultisternes ceremoni: Først, alle (minus 2) til stede med sang, mens kurven sænker forsyninger ned. Så går Leo og de fleste nordpå, og efterlader (antal PC'ere) kultister på platformen.

Ansigtets replikker: Når indespærrede Mateu har tændt lys i øjnene, og de får regnbue-skær.

- PÅ KNÆ FOR MIG, USLE DØDELIGE!
- TILSTÅ DINE SYNDER MOD FÆLLESSKABET!
- DRÆB BESPOTTERNE, TROFASTE TILBEDERE!
- HELLIG ER LIVETS CYKLUS! (Hvis Mateu skal træde vande, men det ville være pinligt ikke at sige noget.)

Fortælling: Der er en masse mennesker, der bor her og har det lidt hårdt. HOLY SHIT! – og et gigantisk, talende gudinde-hoved! Altså, religionens aspekt af udbytelse og manipulation.



3: Salen hvor Gudinden taler – uddybende

Her bor de ortodokse kultister. Salen er rund og 15 meter i diameter. Loftet er hvælvet og samler sig 12 meter oppe i en skakt, 1½ meter bred, som fører op. Gennem den bliver mad, og en gang imellem nye kultister, sænket ned af de lokale landsbyboere – så længe kultisterne udfører deres ritualer og synger deres sange. Rummet er tydeligvis en naturlig hule, som er blevet udvidet og tilvirket, men den rå klippe er klart synlig ved kilden i det sydøstlige hjørne. I midten er der en lav, rund forhøjning, 30 centimeter høj og 3½ meter i diameter. Visuelt domineres rummet af et gigantisk bronze-ansigt med mørke øjne på den nordøstlige side af rummet. Inde i hovedet sidder en hemmelig kultist klar til at spille Gudinden.

Rummet er klart oplyst af tre fakler – en på hver side af kilden, og en i en væg-holder i den nordvestlige ende. Kultisterne har flere fakler på lager i det nordlige siderum (3a).

Det lille rum mod sydvest er dækket af et laset tæppe, og der lugter dårligt allerede uden for tæppet. Det er orto-kultisternes latrin, hvor der står to træ-kar, som de tømmer ud i slagmarkens vand ved højvande.

Mod sydøst er der en kilde, hvor en lille strøm af ferskvand pibler frem fra den rå klippe og ned i et basin af sten. Der er en overløbs-kanal i gulvet, ti cm dyb og 40 cm bred, som fører ud af gangen mod syd. Der er dog langt fra vand nok i bassinet lige nu til at det flyder over.

Mod nord leder en trædør ind til kultisternes sovesal (3a).

Der er en ret stor mængde orto-kultister i området, inklusive deres leder Leo, og hvis de i samlet flok overfalder PC'erne, vil det formentlig være katastrofalt. Ud over almindelige våben har kultisterne kurve med giftslanger, som (bogstaveligt) kan blive kastet ind i kampen. Det totale antal orto-kultister er baseret på antallet af spillere, og der er plads til at holde styr på det på arket Tid & kultister, s. 51.

Ceremonien

Kultisterne synger en sang, så deres fangevogtere over skakten kan høre at de udfører deres religiøse pligter, og sænker forsyninger ned til dem. Under ceremonien er Leo til stede, plus alle kultister med undtagelse af to (dvs, 9, 14 eller 19). Leo står foran Gudindens ansigt, og de andre er i en cirkel rundt om forhøjningen. Mens de alle synger lovprisninger til Gudinden, bliver en kæde med en stor kurv sænket ned fra skakten i toppen af rummet. Kultisterne er alle mænd, lidt på den magre side men ikke decideret udsultede. De er i et bredt udvalg af aldre, fra ca. 15 og op til 60 eller så. De er blege, deres tøj er laset og deres hår kort og tjavset. Et par af dem ser ikke så raske ud. Kun Leo er velnæret, velklædt og tydeligt fysisk formidabel, og udstyret med brynjeskjorte og sværd. Hans skæg er fyldigt og udstråler autoritet. Tre af kultisterne træder frem og tømmer kurven, mens resten synger taksigelser. Så hejses kurven op igen, og de fleste (anført af Leo) bærer mad, et par brædder og en mindre vidjekurv (med slanger) ind ad norddøren, som de lukker. Et antal mænd svarende til antallet af spillere bliver tilbage. De stiller sig på platformen og synger videre (selv om én af dem hoster). Vær gerne super klar omkring at alle kultisterne er alt for mange til at kæmpe mod og vinde.

Når PC'erne først nærmer sig, er ceremonien i gang. At snige sig ad en af gangene uden dør hen til indgangen og kigge ind uden at blive opdaget kræver et rul mod **snige sværhed 10**, med **fordel** under ceremonien, eller **ulempe** hvis kultisterne har grund til at være vagtsomme. Dårligste snige-færdighed i gruppen slår (dvs. én, ikke alle). Kommer de først i stilling uden for en af døråbningerne, kan de enten prøve at **liste** sig forbi på lette fødder (eller bare prøve at storme forbi), de kan bruge **søde ord**, eller de kan **kæmpe** sig forbi. Alle disse ting vil være udfordrende men ladsiggørige hvis de fleste af kultisterne er gået efter ceremonien, eller ret uladsiggørige hvis de prøver lykken, mens alle kultisterne stadig er der.

Fremgangsmåder

Listefødder: Hvis PC'erne ikke er blevet taget i at liste sig hen til rummet, og kultisterne ikke er vagtsomme, kan de enten bare storme udenom platformen og hen til en af de andre indgange, mens kultisterne er overraskede. Ellers kan de forsøge at snige sig forbi – dårligste sniger skal rulle mod **snige sværhed 18**, for rummet ER ret åbent.

Søde ord: PC'erne kan de prøve at tale med kultisterne. Det vil kræve et slag mod **lyve sværhed 15** at præsentere sig på en sådan måde at kultisterne ikke bare slår alarm (sværere hvis PC'ernes indgangsvinkel er for utroværdig). Slår kultisterne ikke alarm, vil Gudinden blande sig efter et minuts tid (og kultisterne vil reagere med synlig religiøs ærefrygt). Inde i hovedet sidder nemlig en kultist som de andre ikke kender til, og det tager ham et minuts tid eller to at gøre de lamper klar, som får Gudindens mørke øjne til at flamme op med et mystisk regnbue-skær. Se opsummeringen (s. 27) for Gudindens indspark. Det er dog ikke umuligt at de kan

undgå kamp og i alt fald få et forspring, hvis de efterlader kultisterne tilstrækkeligt forvirrede. Men er de på nogen måde ærlige om deres hensigter, går det galt.

Hvis ikke PC'erne rimelig hurtigt kommer videre, vil Leo blive alarmeret af Gudindens stemme, og efter et minut eller to yderligere komme til med resten i hælene. Kommer PC'erne i konfrontation med Leo, vil det hurtigt komme til kamp, med mindre de er ekstraordinært kvikke.

Kamp: Et frontalangreb vil skulle slå al modstand ned i løbet af surprise runden, hvis ikke resten af kultisterne skal blive alarmerede. Og selv da vil Gudinden blande sig for at skræmme PC'erne og holde dem hen med snak, til Leo kommer.

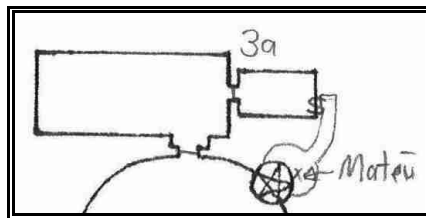
I øvrigt er det meget muligt at spillerne bliver kreative. Improvisér i så fald.

Kultisten i Gudindens hoved

Mateu er ret langt ude i tovene efter et halvt år i et lille, mørkt kammer hvor han kan se folk men kun interagere med dem som Gudinden, bortset fra måske 10 minutter om dagen med Leo, som giver ordrerne og er den eneste, som overhovedet ved at Mateu er i live. Mateu kan godt lokkes eller presses "off script" med enten snedighed eller lidenskab.

3a: Orto-kultisternes kvarterer

En lavloftet stensal, og en trædør ind til Leos rum. Det er usandsynligt, men ikke umuligt, at PC'erne skulle komme her. Er orto-kultisterne ved at tabe, vil de forsøge at trække sig tilbage hertil og barrikadere sig.



Lys: Rummet er dunkelt oplyst af et par lys.

Tidevand: Altid over vandstanden.

Trusler: En masse kultister, kurve med giftslanger.

Hemmelig dør *Undersøge DC 16* at finde, *DC 20* at åbne (samme rul).

Fortælling: Hvis de kommer herind, har de nok brugt for meget tid på for svære kampe.

3a: Orto-kultisternes kvarterer – uddybende

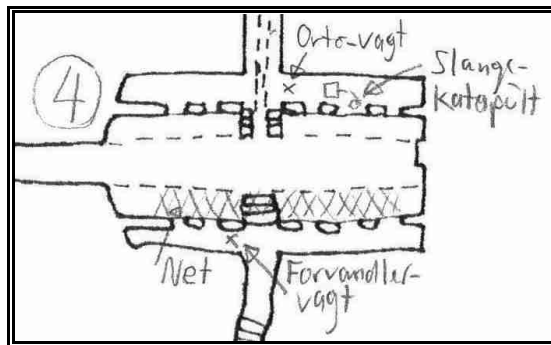
Siderummet mod nord indholder sengelejer af tæpper og gamle sække, tønder og kasser med mad, samt lagre af diverse våben (et par spyd, en stridskølle, en huggert) og fakler. Der er også kurve med *slanger* og kurve med hamstere. Det er (dunkelt) oplyst af et par billige lys, der stinker af fårefedt.

Leos rum indeholder en seng af trækasser, brædder og tæpper samt en kurv med ca. hundrede sølvstykker, tyve guldstykker og tre armbrøstpile med sølv-hoveder. Og en porcelæns-natpotte med låg. Der er desuden en hemmelig dør ind til rummet bag Gudindens hoved. Hvis de leder, og *undersøge-rullet kan klare sværhed 16*, kan de finde men ikke åbne døren, og når de op på *20*, kan de finde den rigtige kombination af sten som åbner døren ind til Mateu.



4: Slagmarken

Stor sal med *hævede gallerier* i nordsiden og sydsiden, og en kanal i midten. Meget stejle *trapper* fører op til gallerierne. *Net med muslinge-bjælder* dækker dele af platformen under det sydlige galleri. Der er et mægtigt *halvmåne-relief* på østvæggen, og en stor *inskription* under det. Dette er ingenmandsland mellem ortoerne og forvandlerne. Sang fra begge fraktioner anes i det fjerne, og de skurrer mod hinanden.



Lys: Der falder en LILLE smule lys ind fra fakler i ortoernes sal mod nord, men i praksis er der helt mørkt. Orto-vagten har en **fakkel på en stang** med flint og fyrstål vedhæftet, så han kan skubbe den ud i salen (den stopper når den stikker skråt ud). Idet han skubber den ud, bliver den antændt og flammer op. Det gør han, hvis der er mørkt og han hører mistænkelige lyde.

Tidevand: Ved *normal vandstand* er der lidt over en meter vand i kanalen, mens platformene er blotlagte men våde. Ved *lavvande* er kanalen næsten tom, og bunden er ret ulækker.

Trusler: Begge fraktioner har en vagt i deres galleri. **Sanser DC 15** hører at der er nogen.

- **Orto-kultisten** i det nordlige galleri har en **katapult med slanger**. 3 spillere – 1 slange. 4 spillere – 2 slanger. 5 spillere – 2 slanger plus en backup i kurv. Kastede slanger angriber som reaktion og lander ca. tre meter vest for trappen, hvis ikke de har ramt nogen. Se Væsner, side 48.
- **Forvandleren** i det sydlige galleri har **store sten** og kaster efter lys og bjælde-ringlen uden selv at komme til syne. **Snige DC 14** for ikke at rasle muslinge-bjælder i nettet. **Sten: dex ST DC 12**, skade **1t10** og **str ST DC 12** eller blive **smidt i kanalen**. Se Væsner, side 48.

Inskription: "*Verdenshavet lyder mit bud*".

Fortælling: PC'erne kommer i klammeri med den ene vagt, og opdager at den anden vagt hepper på dem. Det præsenterer dem for konflikten mellem de to fraktioner på en morsom/grotesk måde.

4: Slagmarken – uddybende

For enden af den lange kanal/gang ligger 'slagmarken', ingenmandsland mellem de to fraktioner af kultister, og for øvrigt stedet hvor begge sider tømmer deres latrin-kar. I midten er der en kanal, lidt over en meter dyb og 3-4 meter bred; på hver side af den er der en platform af grov klippe, ca. to meter bred. Derefter er der fire meter op til to rækker af store, uregelmæssige åbninger ind til gallerier bagved. Midtvejs gennem salen er der stejle trapper op til begge sider. Loftet ovenover er grove sten-hvælvinger. På væggen for enden af den 25 meter lange sal kan man se (hvis man kommer

inden for de ca. 20 meter, som er yderkanten af en fakkels lysskær) en stormægtig udskæring af en halvmåne med et ansigt, som kigger mod højre. Under månen er en inskription, som man kan læse hvis man kommer tættere på og har lys (og kan læse) – den lyder "*Verdenshavet lyder mit bud*". Med mindre alle kultister er grundigt forstyrrede, runger salen af fjern sang. Store dele af sydplatformen er dækket af et net af vævet tang, i hvilket der sidder muslingeskaller, der fungerer som bjælder.

Der er næsten fuldstændigt mørke, bortset fra hvad PC'erne har med af lys. Har de intet lys med, kan de ane et ganske svagt orange skær fra galleriet mod nord – det er det fjerne genskin af orto-kultisternes fakler. Orto-vagten har en fakkel på en stang med flint og fyrstål vedhæftet, så han kan skubbe den ud i salen (den stopper, når den stikker skråt ud). Idet han skubber den ud, bliver den antændt og flammer op. Det gør han, hvis der er mørkt og han hører mistænkelige lyde. Ved normal vandstand er kanalen oversvømmet mens platformene er blotlagt men våde. Ved lavvande er kanalen næsten tom, og bunden er ret ildelugtende – tidevandet bærer det meste væk, men ikke alt. Ved højvande er platformene oversvømmede, og vandet når ca. to trediedele op ad trappen.

I det nordlige galleri er der en orto-kultist på vagt som kan udløse en katapult, der smider med giftslanger. I det sydlige galleri lurker en forvandler-kultist som har store sten at smide i hovedet på folk. Ved 3 spillere er der én slange i katapulten; ved 4 spillere er der to slanger; ved 5 spillere har vagten en ekstra backup slange i en kurv. Tang-nettet på sydsiden er der for at bjælder af muslingeskaller kan give støj, som vagten kan bruge til at smide de store sten efter.

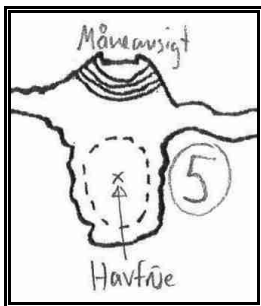
Sanser sværhed 15 kan afsløre at der er nogen i gallerierne, som hvisker eller nynner ganske dæmpet. At bevæge sig på den sydlige platform uden at støje kræver **snige sværhed 14**. Støjer nogen på den sydlige platform, vil der komme en stor sten ned fra oven. Med et **sværhed 12 dexterity saving throw** kan man undgå at få en stor sten i hovedet for 1t10 skade – og bliver man ramt, kræver det et **sværhed 12 strength saving throw** ikke at blive smidt i vandet. Aner orto-vagten indtrængende på den nordlige platform, vil han først udløse slange-katapulten, og hvis det er mørkt, så faklen. Katapulten står nede mod østenden af nord-galleriet og kaster med en krum arm og ikke så voldsom kraft slangerne ud og hen ad platformen fra øst mod vest. Normalt ligger de i en overdækket kurv, hvor låget bliver flået af, når katapulten affyres. Har vagten en backup slange, ryger den i fjæset på den første angriber som kommer op ad trappen.

Hvis de kommer ud i konflikt med vagten i ét galleri, og der er lys nok til at den anden vagt kan se lidt af hvad der forgår, vil den anden vagt heppe på PC'erne – fjenders fjender og så videre. Hvis PC'erne er kvikke, kan de bygge i alt fald kortvarigt på dette.

Hvis PC'erne forsøger at tale, må du improvisere. Er de lidt snedige, er det slet ikke utænkeligt at de kan få noget information, men igen, husk at der sidder en vagt på den anden side. Og hvis det giver mening, kan du godt sætte vagten på den anden side til at blande sig.

5: Havfruens hule

Høj, naturlig hule; gangen fort-sætter på den anden side. Mod nord, en stejl trappe op til et stort relief af et *måneansigt*, med bred mund og mørke, blanke øjne. Mod syd, *stille vand*.



Lys: I starten af spillet kan man ane solnedgangens lys ad tunnelen mod vest, men det lyser ikke hulen op, og ellers er der aldeles mørkt.

Tidevand: Ved *normal vanstand* er der ca. meterdybt vand (over lidt ujævn bund) i hulens nordlige ende og rundt langs væggen. Det dybere vand (angivet af stiplet linje på kortet) er tre meter dybt. Ved *lavvande* er der måske 10 cm vand på gulvet, og det dybe vand er to meter dybt.

Trusler: Hvis de stopper op og er aktivt årvågne: **Sanser DC 10** hører sang i det fjerne (hvis ikke forvandlerne er blevet forstyrrede endnu), mens **DC 18** spotter også bobler og måske lidt bevægelse i vandet mod syd.

- **Måneansigtet:** *Undersøge DC12, L&F DC 15* for at tage nøgle-daggerten, stabby fælde **dex ST DC 14** (ulempe med hånd i mund), skade **2t10**.
- **Havfruen:** *Kun aggressiv* hvis de er på vej ud med statuen. Se Væsner s. 50. Bemærk at saving throw mod sangen er FØR initiativ. Hun kommer op ude i det *dybe vand* – går nogen i nærkamp med hende før hun selv har angrebet, falder de i det dybe vand. Bemærk også at havfruens mængde af hit points er *afpasset* antallet af spillere.

Havfruen intro:

- *Kraftfuld, glat og grå.*
- *Håret ligner tang.*
- Store, mørke *øjne*.
- *Munden* er bred og fyldt med spidse tænder.
- Hendes *bryster* ses mest på grund af store, mørkegrå brystvorter.
- I sin mægtige højre hånd har hun en *trefork*.
- Hun *synger* – en sælsom, dybt umenneskelig og utrolig smuk lyd som af et helt kor fra havets dyb.

Fortælling: De kommer forbi uden de store problemer og overvejer måske lidt om der kunne være noget farligt i vandet. Når de kommer tilbage med statuen og tror de er lige ved at slippe sikkert ud, konfronteres de af templets mest skrækindjagende vogter, som desuden er scenariets eneste helt utvetydigt magiske element.



5: Havfruens hule – uddybende

Hulen er altovervejende naturlig og ret irregulær. Mod nord går stejle, udhuggede trappetrin fem meter op til et vældigt fuldmåneansigt. Mod syd er der bare vand at se. Hulen er ca. 12 meter nord-syd, og 6-7 meter øst-vest.

Hvis nogen lytter efter og ruller **sanser**, kan **sværhed 10** afsløre ekkoer af sær sang fra øst-gangen (hvis ikke begivenheder har bragt forvandler-kultisterne til tavshed), og hvis de når op på **sværhed 18**, bemærker de et par bobler og lidt bevægelse i det dybe vand.

En stejl, udhugget trappe med ni trin fører op til måneansigtet, som dominerer hulen. Det fint udskårne relief er mere end to meter i diameter. Måneansigtets øjne er mørke og reflekterer fakkelskæret – det ene har ridser og sprækker, og ser ud til at have været knust og repareret. De ligner (og er) glas, og der er intet andet end sten bag dem. Munden er bred og udgør en synlig sprække ind i klippen. Kigger man ind, kan man se at der på tungen, en meter eller så inde, ligger en daggert med mørk klinge (den er af anløbet sølv) og ca. 10 cm nøgle, der stikker ud af skæftet. **Undersøge sværhed 12** vil afsløre at der ikke lader til at være nogen fælder omkring måne-ansigtet, men at kniven er fæstnet med en metal-bøjle, og at man kan ane to spidser af bronze på den ene og den anden side af kniven – der vil nok ske noget slemt, hvis man prøver på at pille den ud uden at være ret fingernem. Forsigtige forsøg på at tage kniven vil opdage bøjlen uden rul, mens et frisk greb bare vil udløse fælden. **Sværhed 15 låse & fælder** frigør nøgle-daggerten uden at udløse fælden. Det er umuligt at få den fri med andet end snilde fingre – snor, redskaber osv. gør ikke jobbet. Udløses fælden, kræver det et **sværhed 14 dexterity saving throw** (med ulempe hvis man har

armen inde i munden) at undgå de to bronze-pigge som med voldsom kraft skyder ca. en meter ud af munden og derefter langsomt trækker sig tilbage. Hvis en anden er åbenlyst involveret i problemet og ikke udtrykkeligt har sagt at de holder god afstand, skal de også rulle. Piggene gør 2t10 skade.

I det dybe vand gemmer **havfruen** sig. Hvis nogen dykker ned til hende, tager hun dem. Men det er kun hvis nogen forsøger på at bringe gudebilledet ud gennem hulen at hun kommer frem og angriber. Og selv hvis hun kommer frem, afbryder hun evt. forfølgelse, når hun har dræbt sit første offer. Se Væsner, side 50.

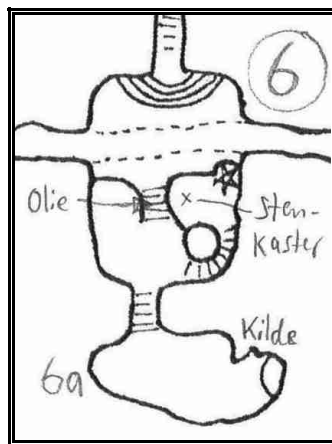
Havfruen er kraftfuld, glat og grå. Hendes hår ligner tang, hendes øjne er mørke, og hendes mund er bred og fyldt med spidse tænder. Hendes bryster ses mest på grund af store, mørkegrå brystvorter. I sin mægtige højre hånd har hun en trefork. Og hun synger, en sølsom, dybt umenneskelig og utrolig smuk lyd som af et helt kor fra havets dyb.

Charmer havfruen alle med sin sang (usandsynligt), trækker hun én under vandet som drukner, og et minut senere vågner de andre af deres døs. Ellers angriber hun fortrinsvis ikke-charmede mål. Bliver hun såret, skrider hun, og dette vækker pr. definition alle charmede. Har du lyst til at kaste lidt godbidder til charmede PC'eres spillere, kan du beskrive hvordan kampen omkring dem lyder som bølgenes brusen, og skrig (bortset fra havfruens, som ville vække dem) lyder som havfugle.

Nede i sit vand har hun blandt andet et fiskenet, femten meter reb og et horn af en stor konkylie, hvis nogen bruger noget tid på at dykke efter det. Jeg tror måske at havfruen engang var en menneskelig præstinde for Månegudinden. Hun er interesseret i mennesker, men kan ikke tale.

6: Forvandlernes hule

Høj hule, delvist tilhugget. *Trappe* op mod nord. Sydøst, *meget høj afsats*, fem meter oppe, med *statue*. Sydvest, *lavere afsats*, to meter oppe. *Trappe* op mellem afsatserne, leder til den lave. *Kanal* gennem den lave, nordlige del af hulen. Syngende, nynnende, messende *forvandle*. Hvis PC'erne har nærmet sig med en tændt fakkel, vil Forvandlerne være i beredskab. Så bør du ADVARE med Kaptajnens stemme om at det ligner en farlig kamp, hvis de vil storme den befæstede sydende af den store hule.



Lys: Intet. Forvandlerne har tre fakler i 6a, men ingen måde at få flere, så de er kun til nødstilfælde.

Tidevand: Ved *normal vandstand* er der ca. 120 cm vand i den dybe øst-vest kanal, og ca. 30 cm på fladerne som omgiver kanalen. Ved *lavvande* er der 20 cm vand i bunden af kanalen.

Trusler:

Liste forbi: **Snige DC 10** (dårligste ruller) ved normal vandstand, **DC 16** ved lavvande. Begge dele KUN i mørke!

Søde ord: **Lyve DC 15** (og en god historie) kan få dem forbi, hvis ikke Golzar er til stede og de handler hurtigt. MEN IKKE hvis de har gudestatuen med!

- **Fælde** på trappen mod syd – fiskeolie. **Dex ST DC 12**, skade **1t4** ved fald, og tur slutter.

- En masse **forvandler-kultister** (se Væsner, side 48-49, og antal på Tid & kultister, side 51). Ved 3 spillere, i alt 3 plus stenkasteren og Golzar, ved 4 spillere 6 kultister, og ved 5 spillere 9 kultister plus stenkasteren og Golzar. Er de ikke i beredskab, vil en del af dem være i 6a.
- Én kultist er **stenkaster** på den høje afsats. Angreb +4 (med fordel), skade 1t10+2 OG **str ST DC 12** eller blive væltet, range 20 fod. Skal bruge lys.
- **Golzar**, forvandlernes leder (Væsner, side 50). Golzar vil normalt være i 6a, hvis ikke kultisterne er alarmerede.

Fortælling: Der er mange gode og skrækindjagende muligheder her, men allerhelst vil jeg se PC'erne møde en kvinde med levende slanger i håret og på armen.



6: Forvandlernes hule – uddybende

Denne højloftede hule af mørk klippe er blevet udvidet en del af menneskehånd. Tide-strømmen ind til det allerhelligste løber gennem den nordlige ende, mens den sydlige ende er hævet, og den sydøstlige ende er en høj platform, der tårner sig op over resten af hulen. Her i hulen holder forvandler-kultisterne til og prøver efter bedste evne at gøre det til et rart sted – men de har ikke så meget at arbejde med. Hulen er 10-11 meter øst-vest og 15 meter nord-syd.

Som udgangspunkt er hulen aldeles mørk bortset fra hvad lys PC'erne har med. I kildesalen (6a) har forvandlerne et lager på tre fakler, som de vil tænde en af, hvis de føler at de har brug for lys som de selv kontrollerer (så deres stenkaster kan ramme) – men de har ikke adgang til flere fakler, så de er pænt nærige med dem.

Normalt er der ca. 120 cm vand i den dybe øst-vest kanal, og ca. 30 centimeter vand i den nordlige ende rundt om den udhuggede trappe op til gangen mod nord, og fra kanalen hen til den sydlige platform. Ved lavvande er der 20 cm. vand i bunden af kanalen, og de øvrigt lave områder er bare våde, ikke oversvømmede. Ved højvande er den lave platform i øvrigt oversvømmet, og kultisterne trækker sig tilbage til kilde-salen og den høje platform.

Der er en simpel men irriterende fælde, idet midten af trappen op til den lavere sydlige afsats er smurt ind i fiskeolie og meget glat. Den største trussel er naturligvis Golzar og resten af forvandler-kultisterne. Én af dem er klar på den høje platform til at kaste store sten mod indtrængende. Deres totale antal er baseret på antallet af spillere, og der er et felt til at holde styr på det på hjælpearket Tid & kultister, side 51. En del af dem er inde i kilde-

salen (og to af dem holder vagt andetsteds). Hvis forvandlerne er i beredskab, bør du sige MEGET DIREKTE at det er en stærk position med kamp-beredte forsvarere – Kaptajnen ville sige at kun tabere roder sig ud i kampe, de ikke let kan vinde.

Hulen er ret imponerende, og højt på kanten af den høje platform troner en lys sandstens-statue af en statelig kvinde i en folderig kåbe, strimet med rød algevækst, meget synlig mod den mørke baggrund. Trappen op til den høje platform snor sig bagom en næsten tre meter tyk søjle. Den høje platform er 5 meter over den våde flade mod nord, og 3 meter over den lave platform (som selvsagt er 2 meter over den våde flade).

De fleste af forvandlerne er normalt på den lave, sydlige platform, hvor de synger, nynner, klumper sig sammen for varmens skyld, reder hinandens hår og skæg med fingrene eller den ene kam, de har, eller renser fisk og skaldyr og banker tang mørt til at spise koldt. Typisk alt sammen i fuldstændigt mørke, hvor de bruger stedkendskab, følesans og hinandens nymmen til at orientere sig. Trappen fra den våde flade op til den lave platform er ca. to meter bred, og de midterste 80 cm er smurt med fiskeolie – forvandlerne selv bruger kun siderne. Bruger man trappen uforvarende og med fart på, kræver det et ***dexterity saving throw mod sværhed 12*** – ellers falder man og tager 1t4 skade, og éns tur slutter. Og er der forvandler i nærheden, vil de ikke være sene til at drage fordel. At komme direkte fra den våde flade og op på den lave platform uden at bruge trappen kræver 15 fods movement og et ***sværhed 12 atletik-tjek***, hvis ikke det skal udløse et reaction-angreb (med fordel) fra forsvarerne.

Kamp-taktik: Der er her og i 6a Golzar og 4/7/10 forvandler-kultister (alt efter om der er 3, 4 eller 5 spillere). Aner forvandlerne ingen uråd, er der én af dem i skjul på den øvre platform, 3/4/5 på den nedre platform og 0/2/4 plus Golzar i kilde-salen (6a). De på den nedre platform er bevæbnet med knive, mens der står et par spyd og kastespyd parat inde i kilde-salen. Og der ligger et dusin store sten klar til at kaste på den øvre platform. Golzar og hvad der måtte være af forstærkninger vil troppe op på slagmarken i starten af runde to, hvis det kommer til kamp.

Aner kultisterne uråd (PC'erne har nærmet sig med åben ild eller de fremskudte vagter i områderne 4 eller 7 har advaret dem) er der stadig én på den øvre platform. Alle andre er på den lave, med en fakkel parat til at tænde så stenkasteren på den øvre platform kan ramme. Golzar vil starte i dækning bag et par andre, så hun ikke er til at skyde ned fra start. De vil så forsøge at drage maksimal fordel af stenkasteren, og slå hårdt til mod folk der falder på trappen eller prøver at klatre op. Under alle omstændigheder kæmper forvandlerne med stor vildskab og beslutsomhed. De messer en skræk-indjagende kampsang.

Stenkasteren på øvre niveau kaster hoved-store klippeblokke ned. Inden for 20 fod af den øvre platform angriber han med +4 & fordel, gør 1t10+2 skade og et hit kræver et **strength saving throw sværhed 12** for at undgå at blive væltet omkuld. Længere væk (og så er rummet ikke større) har stenkasteren i stedet ulempe. Med mindre man venter på at komme til at skyde netop som han kaster, har angreb mod ham ulempe, da han er i skygge og dækning.

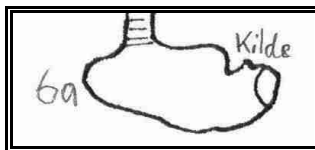
Snigeri: Ved normal vandstand kan man prøve at snige sig forbi, hvis man gør det i mørke og ved at holde sig i kanalen. Den dårligste sniger ruller mod **snige sværhed 10**. Ved lavvande er det noget sværere at komme forbi uden at plaske hørligt i det lave vand. Dårligste sniger ruller mod **snige sværhed 16**. Men hvis de så løber, kan de i alt fald umiddelbart nok komme forbi – men forvandlerne vil være i beredskab herefter, og måske begynde at handle aktivt når de har overvejet situationen.

Søde ord: Er Forvandlerne overraskede, og er PC'erne hurtige og frække nok, vil et **lyve sværhed 15** tillade dem at komme forbi uden at Forvandlerne reagerer eller forfølger dem. Stopper PC'erne op og taler deres sag, vil Forvandlerne ret hurtigt kalde på Golzar, som ikke er så nem at løbe om hjørner med. Forvandlerne vil insistere på at PC'erne bliver nede og ikke kommer op på platformen. Hvis PC'erne fortæller at de er kommet for at tage gudebilledet, vil de menige forvandlerne gispe, men Golzar vil være mere cool. Hun vil dog bare trække tiden og så midt i en sætning angribe – **sanser sværhed 15** for ikke at blive overrumplet. Hvis PC'erne er mere vage og siger at de er kommet efter skatte, vil Golzar dog tro dem, hvis talspersonen kan klare **lyve sværhed 12**, og hun vil fortælle at slave-kultisternes mester Leo har templets skat, og hun vil være frisk på at koordinere et angreb, men vil lade sig overtale med udstyr – fakler, reb, tøj mm. Men selv om hun for så vidt vil være en nogenlunde ærlig allieret, vil hun være omhyggelig med ikke at blotte sig og sine, og når de går efter gudebilledet, vil hun reagere.

Hvis de prøver på at transportere gudestatuen forbi, vil forvandlerne angribe øjeblikkeligt, med mindre spillerne finder på et eller andet fabelagtigt kreativt.

6a: Kildesalen

I østenden af denne lavloftede hule-sal pibler en lille, naturlig kilde ud i et udhugget basin. Der kommer ikke mere end at forvandlerne bruger det meste – ellers bærer de det overskydende vand ud i en spand for at undgå at have en lille bæk gennem deres sovesal.



Lys: Intet, men det er her, forvandlerne har fakler klar.

Tidevand: Vandet når aldrig så højt.

Trusler: De kommer nok alligevel kun herind, hvis de har nedkæmpet forvandlerne.



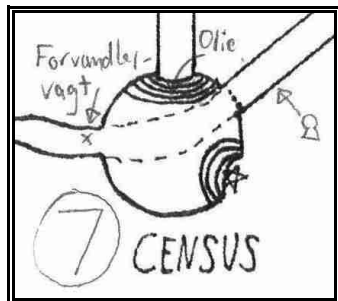
Fortælling: En trist lille én om at de folk, de lige har massakreret, i allerhøjeste grad var mennesker. Og måske at PC'erne spilder kostbar tid på at forsøge at plyndre folk, der intet ejer.

6a: Kildesalen – uddybende

Der er lasede tæpper som de sover med samt diverse lagre – tre fakler (og et fyrtøj som ligger parat), en håndfuld spande (hvoraf to med låg er forvandlernes latrin), to spyd og diverse redskaber og småting.

7: Prøvelsernes kammer

Rundt kammer, 9 meter i diameter og med hvælvet loft. En *kanal* fører fra gangen mod vest til gangen mod nordøst, som er spærret af et *faldgitter*. Mod nord, stejl trappe op til *gang*. Mod sydøst, trappe op til kæmpestor *bronzestatue* mod væggen.



Lys: Næsten intet. Har PC'erne ikke selv lys med, kan de svagt ane et blegt skær i det fjerne i gangen mod nordøst – men det lyser intet op andet end omridset af gitterporten.

Tidevand: Ved *normal vandstand* er kanalen fyldt med ca. 120 cm vand, og der står ca 20 cm vand på gulvet. Ved *lavvande* er der ca. 20 cm vand i bunden af kanalen, og gulvet er bare vådt.

Trusler:

- **Forvandler-vagt** med en trefork (stats som spyd) i gangen mod vest. Kommer de med fakkel fra vest (eller larmer), vil han enten prøve at lave baghold eller skjule sig i gangen mod nord. **Sanser DC 12** fra forreste PC for at forhindre baghold. Se væsner, side 48.
- **Fælde:** Fiskeolie på trappen mod nord. **Undersøge DC 10, dex ST DC 12**, skade **1t4**, falde ned ad trappen og tur slutter.

- **Nøglehul m. fælde** i statuens skræv. Nøgle-daggerter fra 5 og 8 åbner. **Undersøge DC 10/15, L&F DC 20, dex ST DC 15**, skade **2t6** og ulempe på L&F mod samme. Saboterer man armen, kan gitteret ikke gå op. To forsøg pr. spilperson m. L&F – ulempe på andet forsøg.
- **Forseglet nøglehul** åbner gitteret fra nordøstsiden. Samme nøgle-daggerter åbner. **Undersøge DC 14, L&F DC 20**, fælden er harmløs (men det kan være ret surt ikke at kunne komme igennem). Igen, to forsøg pr. PC.
- **Gitteret:** Uanset om man efterlader en nøgle i låsen eller ej, sænker gitteret sig langsomt igen efter et minuts tid.

Fortælling: Her viser man sig værdig til det allerhelligste fra forvandler-siden. Det er også et sted hvor ledere kan bevise deres værd – eller give ordrer, som folk virkelig ikke har lyst til at følge. Statuen antyder et (lidt foruroligende) seksuelt aspekt af adgang ad denne vej.



7: Prøvelsernes kammer – uddybende

Prøvelsernes kammer er rundt, ni meter i diameter og med et hvælvet loft seks meter oppe. En udhugget kanal går mellem gangen mod vest og gangen mod nordøst. Den nordøstlige gang er spærret af en solid gitterport, som tydeligt er sænket ned fra gangens loftet. Mod nord fører otte trappetrin op til en bred, udhugget gang, og mod sydøst fører otte trin op til en kæmpestor, frygtindgydende kvinde af bronze.

Bronze-kvinden knæler, og hendes underben og ryg er inde i væggen, så at sige. Hun er nøgen og hendes ansigt er strengt og alvorligt. Hendes venstre hånd holder hun med fingrene som en cirkel tæt foran skridtet, og bag finger-cirklen er et nøglehul. Hendes højre arm er løftet over hovedet, og **undersøge sværhed 10** vil afsløre at der er led i skulder og albue, **sværhed 15** vil sige at armen nok vil kunne hugge ned foran statuen, hvis nogen fifler med låsen uden at gøre det pokkers godt. Desuden vil sabotage af armens bevægelighed (svært!) formentlig ødelægge låsens evne til at løfte gitteret. Daggert-nøglerne i område 5 og 8 kan låse låsen sikkert op, hvilket vil få gitteret til at hæves med en knirken og skraben. At dirke låsen op kræver et dirke-sæt og et rul mod **låse & fælder sværhed 20**, og et fejlet forsøg vil få højre arm til at slå ned med stor kraft – **dexterity saving throw sværhed 15** for at undgå 2t6 skade. Derefter hæver armen sig med en knagen og klikken på plads igen. Hvis en spilperson, som har fejlet, igen prøver at dirke låsen op, vil vedkommende have ulempe på grund af nerver og rystende fingre, men en anden kan frit prøve. Kan man ikke med to forsøg, kan man bare ikke. Porten sænker sig langsomt igen efter et minuts tid.

De øverste to trin af nord-trappen er smurt med fiskeolie, som forvandlerne vedligeholder. Har man ikke travlt, vil man lugte fisk (uden rul), og **undersøge sværhed 10** vil afsløre de forræderiske trin. Har man for travlt til at se sig for, må man i stedet tage et **sværhed 12 dexterity saving throw** for at undgå at falde ned ad trappen og tage 1t4 skade (og éns tur slutter).

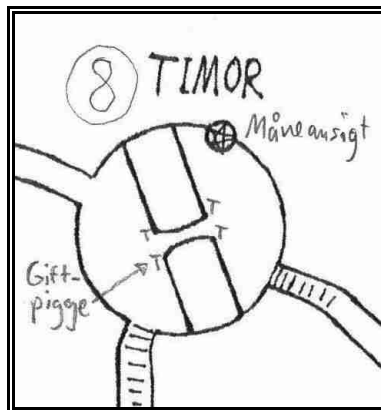
I gangen mod vest (som det er meget muligt at PC'erne kommer fra) lurar en forvandler-kultist bevæbnet med en trefork, parat til at springe frem og spidde ortoer. Kommer PC'erne med lys, vil vagten se dem på afstand og gemme sig i det bedst mulige baghold – **sanser sværhed 12** for at undgå at blive overrasket (dvs. han får et frit angreb med fordel). Eller forvandler-vagten kan gemme sig i nord-gangen – hvad du nu føler for. Kommer de fra nord, og falder ingen på trappen, vil han stikke af mod vest.

Tre meter øst for gitterporten – dvs. bag den hvis man allerede er i Prøvelsernes kammer – er der på sydvæggen en sort metalplade (anløbent sølv) med et nøglehul forseglet med voks. **Undersøge sværhed 14** afslører at der til højre for den er en skjult, to-fløjet sten-lem i væggen. Fjerner man voksen, kan man også her bruge daggert-nøglerne til at hæve gitteret. Ellers kan det dirkes op med **låse og fælder sværhed 20**. Fiasko vil få sten-lemmen til at klappe op, og noget ildelugtende vand og skeletter af et halvt dusin fisk med enorme kæber fyldt med store tænder vil falde ud. Men de er døde (ikke udøde). Igen, kan man ikke dirke den op med to forsøg, kan man bare ikke.

8: De frygtelige illusioners afgrund

Klippen er matsort med små, skinnende lyspunkter. Eller er det en afgrund af stjernehimmel både foroven og forneden? Den visuelle illusion er overvældende.

Stor, rund sal. Smal *bro* over fire meter bred *kløft*. *Pigge* og *klinger* på hver side af hver ende af broen. Der ligger to *skeletter* i kløften. I nord-nordøst, stort *måneansigt* med en smilende og let åben mund.



Lys: Intet, eller kun det allersvageste genskin i gangene mod 3 og 9. Uden lys, ingen illusion, men piggene og afgrunden er specifikt farlige for folk, der famler sig frem.

Tidevand: Altid over vandstanden.

Trusler:

- **Illusionen:** *Int ST DC 11*, svimmel m. ulempe på attacks og færdigheder.
- **Pigge & klinger:** Kun når man ud på broen. Hvis svimmel, *dex ST DC 10*, kan få hjælp. Eller *dex ST DC 13* hvis man famler i blinde. Skade *1t4 +gift* (se Væsner, side 48).
- **Krydse broen:** Hvis svimmel, *dex ST DC 10*, kan få hjælp. Skade *2t6* for at falde i kløften (6 m dyb).
- **Springe over kløften:** *Atletik DC 12*.

- **Måneansigtet:** *Undersøge DC12, L&F DC 15* for at tage nøgle-daggerten, stabby fælde *dex ST DC 14* (ulempe med hånd i mund), skade *2t10*.
- **Orto-kultister:** Hvis der kommer forfølgere fra område 3 og PC'erne taber fart, to ortoer med kastespyd. Kultisterne skal også rulle mod illusionen (save +0), men har fordel. Se Væsner, side 48.

Fortælling: Her viser man sig værdig til det allerhelligste fra den ortodokse side, ved mental disciplin og samarbejde. De frygtelige illusioners afgrund kan være et skræmmende og kaotisk sted at slås, hvad end det er med kultister eller med hinanden. Det er også et sted hvor ledere pludselig kan komme til at se vældig svage ud.

8: De frygtelige illusioners afgrund – uddybende

Alle overflader i denne sal er så sorte at de nærmest opsuger lyset, og små punkter lyser op som stjerner på nattehimmelen ...en nattehimmel, der også åbner sig under fødderne. Den optiske illusion er overvældende og giver stærk svimmelhed for folk, der ikke kan tvinge deres hjerner til at se rummet som det er, frem for hvordan det fremstår. Salen er femten meter i diameter, og det hvælvede loft kommer ni meter op. Mellem nord-nordvest og syd-sydøst løber en ganske bogstavelig afgrund, fire meter bred og seks meter dyb – en smal bro krydser kløften midt i salen. Mod nord-nordøst er der en enkelt ting, som ikke er stjernehimmel – en kæmpe stor fuldmåne med smilende ansigt, der dominerer rummet.

Alle som træder ind i rummet skal tage et ***intelligence saving throw mod sværhed 11***. Klarer man det, er alt fint og man kan manøvrere frit. Klarer man det ikke, bliver man svimmel og har ulempe på alle attack rolls og skill checks, så længe man er i rummet. Forlader man det, får man det straks bedre, men svimmelheden vender tilbage, hvis man kommer tilbage inden for ti minutter. Kommer man tilbage efter mere end ti minutter, skal man rulle et nyt saving throw, med fordel hvis man klarede det første gang, eller med ulempe hvis man ikke gjorde. Hvis der kommer kultister ind, skal de også slå saving throws (med +0), men de har fordel for at have prøvet det før.

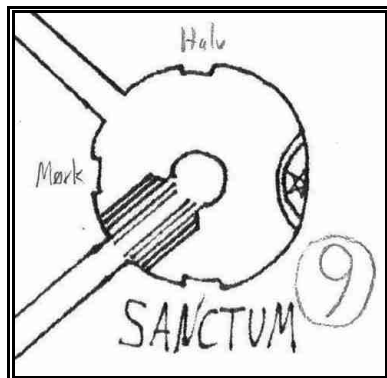
Broen er af sten, fire meter lang og en meter bred på det smalleste sted, på midten. På hver side af hver ende af broen er der en klynge af forgiftede pigge og klinger – de gør det meget vanskeligt at famle sig frem til broen i blinde uden at komme til skade. Er man ikke svimmel, kan man bare gå over uden videre. ER man svimmel og prøver at gå over broen, kræver det et ***sværhed 8 dexterity saving throw*** at undgå piggene, og derefter et ***sværhed 10 dexterity saving throw*** at komme over broen uden at falde i afgrunden. Man kan få fordel på begge saving throws ved enten at kravle virkelig langsomt, eller ved at en u-svimmel person hjælper én over. Piggene gør 1t4 skade + gift (se side 48), mens det gør 2t6 skade at falde i afgrunden, og derefter er det ret svært at komme op uden hjælp. Famler man i blinde langs kanten af afgrunden for at finde broen, kræver det et ***sværhed 13 dexterity saving throw*** at undgå piggene (og så skal man lige over broen). Det er ikke nødvendigt at rulle for at undgå piggene, når man er kommet over broen. Der er pigge på begge sider, men det er ikke interessant at rulle for det samme så mange gange.

Med tilløb kræver det et rul mod ***atletik sværhed 12 at springe*** over kløften – og husk at svimmelhed giver ulempe. Her er det ikke rigtig muligt at hjælpe. Og der er ingen gode steder at fæstne et reb. Klippen er glat og uden sprækker, så det er ikke til at hamre spigrer i. Der ligger to skeletter nede i kløften, med lidt stumper af hud, hår og tøj. De har intet nyttigt udstyr.

Måneansigtet mod nord-nordøst rækker ganske meget ind i rummet. Månen er af lys, gul sandsten. Smilet er bredt og munden er en bred sprække. Kigger man ind i munden på månen, kan man se at der på tungen, lidt over en meter inde, ligger noget – en kniv med mørk klinge (anløbet sølv) og ca. 10 centimeter nøgle, der stikker ud af skæftet. ***Undersøge sværhed 12*** vil afsløre at der ikke lader til at være nogen fælder omkring måne-ansigtet, men at kniven er fæstnet med en metal-bøjle, og at man kan ane to spidser af bronze på den ene og den anden side af kniven – der vil nok ske noget slemt, hvis man prøver på at pille den ud uden at være ret fingernem. Forsigtige forsøg på at tage kniven vil opdage bøjlen uden rul, mens et frisk greb bare vil udløse fælden. ***Sværhed 15 låse & fælder*** frigør nøgle-daggerten uden at udløse fælden. Det er umuligt at få den fri med andet end snilde fingre – snor, redskaber osv. gør ikke jobbet. Udløses fælden, kræver det et ***sværhed 14 dexterity saving throw*** (med ulempe hvis man har armen inde i munden) at undgå de to bronze-pigge som med voldsom kraft skyder ca. en meter ud af munden og derefter langsomt trækker sig tilbage. Hvis en anden er åbenlyst involveret i problemet og ikke udtrykkeligt har sagt at de holder god afstand, skal de også rulle. Piggene gør 2t10 skade.

9: Det allerhelligste

Stor, rund *sal*, 15 meter i diameter. En skakt med *mystiske, hvidt lys* ovenfra. To relieffer med halvmåneansigter mod nord & syd, mørk skive mod vest. Mod øst står en skikkelse i mørk kappe (*gude-billedet*) på forhøjning. Fra sydvest, dyb *kanal* med sider af stejle trin ind til *bassin* i midten (bunden er Gudindens ansigt).



Der ligger lidt visne blade på gulvet, og der lugter af regn og hav.

Lys: Fra skakten stråler et sølvskær ned, som om fuldmånen stod lige oppe over – hvilket vist ikke helt kan passe. Bassinet er klart oplyst, og resten af salen er dunkelt oplyst af genskinnet.

Tidevand: Ved *normal vandstand* er der ca. en meter vand i kanal og bassin, og genskin fra månestrålen i bassinets let urolige overflade oplyser loftet omkring skakten. Ved *lavvande* er kanal og bassin tomme, og bunden af bassinet er afsløret som et kæmpestort, vidunderligt og frygtindgydende kvindeansigt (når man kigger ned i det).

Trusler: Ingen som sådan, og ingen kultister vil vove at trænge herind. Men stedet kan tage tid.

Gudebilledet: På afstand ligner det et menneske i en mørk kappe, som står helt stille. Træstatue af bleget drivtømmer under en sort uldkappe. Se mere under Vejen ud, side 45.

Ansigtet: Rører man ansigtet ved lavvande (med vilje eller ej), *wisdom ST DC 12* afgør om Gudinden åbenbarer en STÆRK SANDHED ♦ eller en SVAG SANDHED ♣. Grusomhed kan ikke påvirke dette rul.

Fortælling: Her er ting at være bange for og valg at træffe, og ingen fjender eller fælder til at afbryde samtaler mellem PC'erne – det giver dem plads til at tage temperaturen på deres relationer og hierarki. Hvilken vej man kommer ind, afgør hvilket aspekt af stedet der er fremhævet. Ansigtet ved lavvande kan give PC'erne personlige, spirituelle oplevelser, hvilket kan være et krydderi på tempel-rov.



9: Det allerhelligste – uddybende

Denne runde sal er 15 meter i diameter, og det hvælvede loft samler sig 12 meter oppe til en skakt, 1½ meter bred, som fører op. Blegt lys skinner ned fra skakten. Salen er fint hugget ud i klippen. Fra sydvest fører en bred kanal ind i salen. Den ender i en art bassin, 4 meter i diameter, lige under skakten, og kanalen er i forbindelse med havet og tidevandet. Mod østvæggen er der en afsats, hvor en kappeklædt skikkelse står helt stille (det er gudebilledet af træ). Der ligger lidt visne blade hist og her på gulvet, og der lugter af regn og hav. Det er et smukt, sært og lidt trist sted.

På nordvæggen og sydvæggen er der store relieffer af smilende halvmåne-ansigter i lys sten, som stikker omtrent 20 cm frem fra væggenes mørke klippe. På vestvæggen ser det ved et overfladisk blik ud som om den tilsvarende skive blot er mørk klippe ligesom væggene, men et nærmere blik afslører at der i den mørke flade subtilt er antydning af et uhyrligt, rasende ansigt. Op ad østvæggen, hvor et relief af fuldmånen logisk ville have fuldendt mønsteret, står i stedet en tavs skikkelse på en forhøjning to trin over gulvet, klædt i en mørk uldkappe. Skikkelsen er omtrent halvanden meter høj og står helt, helt stille. Kigger man nærmere, er ansigtet under hættens et smukt, lidt sorgmodigt kvindeansigt, men kigger man endnu nærmere og med lys, eller tager hættens eller kappen af, er det blot træ. Blegget drivtømmer, skåret til forneden så det kan stå, hvis naturlige form antyder en kvinde. Dette er det gudebillede, som de er kommet efter. Se mere om gudebilledets egenskaber, og om at transportere det, under Vejen ud (side 45).

Kanal og bassin er fem meter dybe. Siderne er stejle trappetrin. Ved normal vandstand er bassinet blot et bassin, men ved lavvande er Gudindens ansigt blotlagt, og det har subtile men mirakuløse

kræfter. Ansigtet har et udtryk, som kunne være rædsel eller ekstase. Hvis nogen rører ved ansigtet (f. eks. træder på det, undersøger det med hænderne) vil de et kort øjeblik føle at de svæver i nattehimlen, mens månen, som er en kvinde, ser på dem. Gudindens blik vil gennemtrænge dem og se noget skjult i deres sjæl, som vil stige op til overfladen og blive åbenbart for både dem selv og andre. Tag et **sværhed 12 wisdom saving throw** – lykkes det, er det en skjult styrke, Månegudindens blik får frem i lyset, men fejler det er det en svaghed. Grusomhed kan ikke påvirke dette saving throw. 'Styrke' behøver ikke at være sympatisk (men kan være det), og ligeledes med svaghed. Når spilleren har rullet og klaret det eller ej, så spørg spilleren selv om hvilken egenskab det er. Men prøver de at manipulere sig til noget stærkt hvis de har fejlet, så spørg evt. de andre spillere om hvad den skjulte sandhed er. Flere spilpersoner kan godt røre ansigtet, så længe der er lavvande. Men husk, det tager tid. Reglerne for sandhederne står også under Regler, side 10 (men er gentaget nedenfor).

Hver spiller kan kun få én sandhed. SVAG sandhed repræsenteres ved et klør billedkort ♣, som spilleren har liggende foran sig, og STÆRK sandhed ved et ruder billedkort ♦.

Du kan (og skal!) bruge SVAG sandhed mod spilleren på det værst tænkelige tidspunkt ved at give dem ulempe på et rul, de netop skal til at foretage. Forklar det enten ved den konkrete svaghed som de definerede, eller ved at de distraheres af tanken om Gudindens åbenbaring. Derefter tappes kortet og er brugt.

Spilleren kan bringe STÆRK sandhed i spil ved at tappe det for at give sig selv fordel (på forhånd) på et rul.

Vejen ud

På vej ind vil PC'erne formentlig have fundet de områder, de er kommet igennem, ret præcist som beskrevet. Deres vej ud vil dog blive kompliceret af to ting. For det første af at de skal slæbe en træstatue ud, og for det andet sidder templets beboere ikke stille, og med mindre PC'erne har været usædvanligt listige, vil nogle af kultisterne være klar over at der er indtrængende på færde.

Transport af gudebilledet

Gudebilledet er et groft menneskeformet stykke drivtømmer, skåret til i den ene ende så det kan stå, men ellers utilvirket. Træet er bleget af sol og hav, og helt sølv-hvidt. Kigger man nøje efter, er det bare træ, men ud af øjenkrogen vil man kunne se en kvinde. Det er lettere end man skulle tro, men vejer stadig sine fyrre kilo og er ikke specielt handy. I område 8 vil gudebilledet kunne være til ganske meget besvær.

- **Én bærer** – spilpersoner med styrke 14+ kan bære det, og ellers møjsommeligt slæbe det, men vil være så besværede af statuen at de har *ulempe* på alle tjek og bevæger sig med halv fart.
- **To** kan sammen bære det nogenlunde ubesværet uanset styrke, men deres hænder vil være optaget.
- **Statuen flyder** – ved normal vandstand vil de kunne "sejle" gudebilledet ud gennem 7-6-5 – her vil en enkelt person kunne skubbe det frem, men det vil formentlig være mens tidevandet er på vej ind, så det vil bevæge sig ind mod det allerhelligste, hvis ikke nogen passer på. Og gitteret vil have sænket sig efter dem, hvis de kom denne vej ind.

Gudebilledets kræfter

Gudebilledet HAR magiske kræfter, men de er rimelig subtile. Her er et par stykker, som jeg kender til:

- **Trøst:** Hvis en person græder med sine arme om statuen (også selv om det bare er fordi de bærer på den), vil de få en følelse af stærke men blide kvindearme som holder trøstende om dem. Er de sårede, genvinder de 7 hit points. Dette virker én gang om dagen.
- **Hjemkomst:** Hvis gudebilledet er overladt til vind og havstrømme, vil hun altid finde vej hjem til det allerhelligste i Tidevandets Tempel.

Kultisterne

Kultisterne i Tidevandets Tempel er optaget af deres konflikt med hinanden, og selv om en del af dem er ganske villige til at kaste sig i kamp for deres tro, har de ikke uendelige reserver af mod og overblik. Men der er dog flere af dem end der er af PC'erne, og deres to stridende ledere er ikke tåber.

Er PC'erne på turen ind kommet forbi den ene eller den anden fraktion af kultister *uden* at knække dem, og har de ikke været ganske usete, vil denne fraktion være forberedt på at de kommer tilbage samme vej, og vil måske endda handle proaktivt. Til gengæld vil deres rivaler formentlig ikke ane uråd, med mindre der har været ballade på slagmarken (område 4).

Har PC'erne på vejen ind knækket en fraktion og dræbt dens leder, vil evt. overlevende efter lidt betænkningstid underkaste sig den anden fraktion og advare dem om de indtrængende. I praksis vil PC'erne have tid til at komme ind og ud, MEN de bliver jo først samlet op til sidst. Derfor vil den overlevende fraktion sammen med de overlevende fra den knækkede måske prøve at storme

PC'erne i indgangsområdet. Her må du som DM bruge lidt dramatisk sans – hvis spillerne har haft det svært, kan det være at kultisterne kommer stormende netop som Kaptajnen samler PC'erne op. Men har de haft det let, kan du lade kultisterne komme stormende mens Kaptajnens langbåd er på vej ind, og de vil skulle holde stand i 2-3 runder før de kan trække sig, alt efter hvad du finder passende. Kultisterne kan være pænt smarte, hvis du har lyst – improviserede skjolde, svømmende snigere etc. Eller de kan bare brage lige på, som du finder det bedst.

Havfruen

Havfruen er ikke som sådan særlig dynamisk, men hvis de prøver at få gudebilledet ud gennem hendes hule (hvilket ville være oplagt pga. vandvejen), så slår hun til.

Kaptajnen

Det er meget muligt at spillerne vil have en stærk forventning om at Kaptajnen vil levere et eller andet ondsindet plot twist til allersidst. Det vil han dog ikke, eller rettere, han holder helt præcis hvad han har lovet – har de gudebilledet med tilbage og signalerer med en fakkel, så kommer han og samler dem op. Men har de ikke gudebilledet med, eller har de noget med som ikke er det rigtige gudebillede, så håner han dem og sejler bort. At myrde Kaptajnen er ikke en praktisk mulighed – tænk på ham som en kriger med så mange levels, at det kan være ligegyldigt.

Kaptajnen kan med usvigelig sikkerhed se hvem der er lederen, når han samler dem op – de andre får et nik, men lederen får ros. Når Kaptajnen har sikret sig at gudebilledet virker ægte nok, klapper han statuen og siger *"Hende skal vi nok få en god pris for."* Og så ror mændene langbåden ud til skibet, og klip til efterspil.



Efterspil

Det vigtigste er allerede sket, i Tidevandets Tempel. Men der er et lille fortælle-efterspil, forskelligt alt efter om der er overlevende eller ej.

Er der overlevende?

Først skal regnskabet gøres op for at se om hver overlevende i efterspillet er **cool & imponerende** eller **barske & uhyggelige**, set med en ny rekruts øjne. Deres indre liv er hvad end det er, men dette er hvordan ydre øjne ser dem. Kort for cool skal ligge til venstre for hver spiller, kort for barske til højre.

Cool & imponerende

Brugt venlighed ♥

STÆRK SANDHED ♦

(3 points for Stærk Sandhed)

Cool vinder ved lighed med barske

Barsk & uhyggelig

Grusomhed, både brugt og ubrugt ♠

Ubrugt venlighed ♥

SVAG SANDHED ♣

(3 points for Svag sandhed)

MEN vi er ikke færdige endnu – hvis der er døde PC'ere, hvis spillere stadig er til stede ved bordet, kan de give deres kort til de levende, hvis de vil. Nogle eller alle, og til hvem de vil. Kortene tæller stadig til venstre eller højre som ovenfor.

Er der flest til højre, fremstår karakteren **barsk & uhyggelig** i epilogen. Er der flest til venstre, eller står de lige, fremstår karakteren **cool & imponerende**. Og har man en sandhed, SKAL man hentyde til den eller vise den som bedst man kan, selv om den kan være skjult nu.

Det er tre måneder senere, en almindelig hverdag. Den, der sluttede som leder, er nu kommandør på det nye hjælpeskib, Duen, og de andre overlevende er besætning. En ny rekrut, en femtenårig dreng (spillet af DM) kommer ombord på Duen og får sig et førstehåndsindtryk af de seje, fuldbefarne pirater (de overlevende PC'ere). Afdøde PC'eres spillere kan hjælpe med at beskrive skibet og dagen. Levende PC'eres spillere beskriver hver deres spilperson, men det skal være som enten cool & imponerende eller som barsk & uhyggelig. Efter introduktionen, lad scenen køre et øjeblik så de kan sige en sætning eller to hver, hvis de har lyst.

Slut-lederen kan beholde pirat-mønten efter spillet.

Er alle døde?

Eller (mere usandsynligt) har sluttet sig til kultisterne.

Hver spiller skal ganske kort beskrive et familiemedlem derhjemme i et øjeblik, hvor de tænker på deres forsvundne spilperson. De skal ikke sige HVAD familiemedlemmet tænker, men hvor de er og hvordan de ser ud i det øjeblik. Er nogen i tvivl, kan man altid falde tilbage på sin mor.

Sig tak for spillet

Flugt? Der er søfolk på Duen som er loyale over for Kaptajnen, og Duen kan ikke sejle fra Duehøgen. Alt muligt andet kan ske i fremtiden, men i efterspillet er PC'erne stadig pirater.

Væsner

Giftslange (spættet klippe-orm):

Strength 2 (-4) Dexterity 16 (+3) Constitution 14 (+2)

Intelligence 1 (-5) Wisdom 10 (+0) Charisma 4 (-3)

Speed: 30', Initiativ: 13, AC: 13, HP: 4

Angreb: Bid +5, skade 1+gift

Gift: Al gift i scenariet stammer fra den spættede klippe-orm. **Constitution saving throw sværhed 12.** **Klaret:** 1t4 skade og ingen yderligere effekt. **Fejlet:** 1t6 skade og poisoned condition (ulempe på angrebsrul og evne-rul, men ikke saving throws) – nyt saving throw ved slutningen af éns tur, med samme konsekvenser som det første, inkl. skade. Er man allerede poisoned og bliver mere forgiftet, klarer man automatisk saving throw mod den nye gift, dvs. man tager bare 1t4 skade.

Kultist (orto el. forvandler)

Strength 14 (+2) Dexterity 11 (+0) Constitution 10 (+0)

Intelligence 10 (+0) Wisdom 11 (+0) Charisma 9 (-1)

Speed: 30', Initiativ: 10, AC: 10, HP: 9

Angreb: Daggert +4, skade 1t4+2

Hvis bevæbnet til kamp:

Spyd +4, skade 1t8+2 el. kastet +4, skade 1t6+2, range 20/60 eller...

Kastespyd +4 (i nærkamp eller kastet), skade 1t6+2, range 30/120

Ryggesløst angreb: En kultist kan vælge at få fordel på nærkamps-angreb indtil starten af sin næste tur – alle angreb mod kultisten får fordel i mellemtiden. Kultister bruger gerne dette, hvis de enten føler sig meget overlegne eller hvis de er totalt desperate.

Orto-kultister: De er alle mænd, og de fleste af dem er oprindeligt lokale, med lysebrun hud og tykt, mørkt hår, men nogle af dem er meget lyse eller mørke. De er lidt på den magre side men ikke decideret udsultede. De er i et bredt udvalg af aldre, fra ca. 15 og op til 60 eller så. De er blege, deres tøj er moderat laset, og deres hår og skæg er kort og tjavset.

Slange-kurv: En kultist flår låget af en vidjekurv og smider en slange, der angriber som reaktion. I næste runde handler slangen frit (og panisk), og skelner ikke mellem siderne.

Hvis spillerne skal tale med en navngiven orto-kultist som ikke er deres leder Leo, hedder han *Gislin*. Gislin har været her i fire år og kom hertil, fordi han blev taget i kvægtyveri. Han klynger sig til troen om at hans lidelser her via kosmisk balance bringer lykke til hans landsby og familie ovenfor – ellers ville han ikke kunne holde det ud. Han frygter Leo, men frygter forvandlernes galskab mere, og Gudindens vrede allermest.

Samlet antal: 3 spillere: 11 4 spillere: 16 5 spillere: 21

(Én af dem er stakkels Mateu i Gudindens hoved, se område 3.)

Leo, orto-kultisternes leder

Strength 16 (+3) Dexterity 11 (+0) Constitution 13 (+1)

Intelligence 14 (+2) Wisdom 12 (+1) Charisma 15 (+2)

Speed: 30', Initiativ: 10, AC: 13, HP: 22

Chain shirt, longsword, grå-hvid kåbe

Angreb: 2 x longsword +5, skade 1t10+3

Leo er en kraftig, bredskuldret midaldrende mand med gråsprængt hår og skæg, bedre klædt og i bedre foderstand end de øvrige orto-kultister. Han er stolt, hård og snu.

Leo regner oprigtigt sig selv som Gudindens tjener, og har et talent for at tro intest på de ting, der bekræfter og retfærdiggør hans egen magt. Til gengæld mistror han alle andres motiver og er svær at løbe om hjørner med.

Forvandler-kultister: Bortset fra deres leder Golzar er de mænd, igen mest men ikke udelukkende lokale. De er klædt i skrækkelige laser, men har længere og mere velplejet hår og skæg end ortoerne (smukt flettet), og de er i lidt bedre foderstand. De nynner og synger næsten altid, hvis ikke de har et praktisk behov for tavshed. Dette bruger de blandt andet til at orientere sig i forhold til hinanden i mørke – for de lever nu langt det meste af deres liv i dybt mørke, bortset fra når de sniger sig ud til indgangen for at få en smule sol. De holdes i live af fisk, skaldyr og spiseligt tang, som havfruen bringer dem. Forvandlerne er i undertal, deres situation er desperat og uholdbar, og kun Golzars vision holder deres mod nogenlunde oppe.

Stenkasteren på den høje afsats: +4 (har fordel), skade 1t10+2, og strength ST DC 12 eller blive væltet omkuld. I område 6.

Hvis spillerne skal tale med en navngiven forvandler-kultist, som ikke er Golzar, hedder han *Hanno*. Hanno har været her i seks år på grund af et knivdrab begået i drukkenskab. Han håber lidenskabeligt på at han snart er klar til at blive forvandlet til noget smukt af Gudinden, og på at noget skal ske som kan skænke forvandlerne sejren. Han foragter Leo og forguder Golzar intenst.

Samlet antal: 3 spillere: 6 4 spillere: 9 5 spillere: 12

Golzar, forvandler-kultisternes leder

Strength 11 (+0) Dexterity 16 (+3) Constitution 12 (+1)

Intelligence 13 (+1) Wisdom 14 (+2) Charisma 17 (+3)

Speed: 30', Initiativ: 13, AC: 14, HP: 22

Lædervams, daggert, laset sort kåbe, to tamme giftslanger som bor på hende – en i hendes hår, en om hendes venstre arm.

Angreb: Daggert +5, skade 1t4+3 (+2t6 sneak attack, hvis betingelserne er opfyldt)

Bonus off hand angreb: **Slange om venstre arm +5**, skade 1+gift. Slangen kan angribes separat, men med ulempe.

Giftig gengældelse: Runden efter hun er faldet, angriber slangen fra hendes hår den, som fældede hende (hvis det er muligt).

Golzar er en høj, benet kvinde på omkring 30 år med stort, vildt hår og brændende øjne. Hun er radikalt fantasifuld og brutalt praktisk anlagt.

Havfruen

Strength 19 (+4) Dexterity 12 (+1) Constitution 16 (+3)

Intelligence 9 (-1) Wisdom 12 (+1) Charisma 13 (+1)

Speed: 10' (Swim 40'), Initiativ: 11, AC: 13,

Hit points afhænger af antal spillere:

3 spillere: 22

4 spillere: 30

5 spillere: 37

Angreb: Trefork +6, skade 2t6+4

Specials: Darkvision, sang x1 (i kraft fra start, før initiativ) og skrig, reaction, x1

Havfruens stemme: Alle inden for 60 fod som hører den, fra starten af første runde, skal tage et **wisdom saving throw mod sværhed 11** eller blive *charmed* og hensat i en døs, som kun brydes hvis de tager skade eller hvis sangen stopper – ruskes de (en handling), får de et nyt saving throw.

Havfruens skrig: Tager havfruen skade, forvandler hendes sang sig til et gennemtrængende skrig som af mange stemmer, så kraftigt at det gør ondt – alle inden for 30 fod som hører det skal tage et **constitution saving throw mod sværhed 11** eller tage 1t4 skade og slippe hvad de har i hænderne for at beskytte deres ører (slukker dette alle fakler?).

Tid og kultister

Starttidspunkt: _____

(Kaptajnen har sat PC'erne af og er sejlet bort.)

Sluttidspunkt: Start +3 timer = _____

(Er PC'erne ikke samlet op igen her, eller meget tæt på, bliver de ikke samlet op.)

Vandstand:

Normal, på vej ned: Start til start +1 time = indtil _____

Lavvande: Start +1 til start +2 = indtil _____

Normal, på vej op: Start +2 til slut = indtil slut

Fire fakler, brænder én time hver. Fra start er hovederne viklet ind i oilskin så de kan tåle lidt vand, men bliver de først rigtig våde er de færdige. PC'erne kan måske skaffe flere undervejs.

Fakkel 1, startet: _____

Fakkel 2, startet: _____

Fakkel 3, startet: _____

Fakkel 4, startet: _____

Kultister i alt

Tre spillere:

Ortoer: Leo På poster: 2 Hovedstyrke: 9

Forvandle: Golzar På poster: 2 Hovedstyrke: 4

Fire spillere:

Ortoer: Leo På poster: 2 Hovedstyrke: 14

Forvandle: Golzar På poster: 2 Hovedstyrke: 7

Fem spillere:

Ortoer: Leo På poster: 2 Hovedstyrke: 19

Forvandle: Golzar På poster: 2 Hovedstyrke: 10

Døde spilpersoner

DU ER DØD! Men dette er et særligt sted, så du er her et øjeblik endnu, som et ekko. Regnskabet går ikke helt op, og derfor hviler du endnu ikke. Du har to indgreb, du kan foretage i de levendes verden – et hjælpsomt og et skadeligt. Hvert indgreb kan bruges én gang. At du ikke bare er væk er vist noget med balance og Månen – du forstår det ikke, men du kan mærke at det er sådan det er.

Venlighed

Har du ikke brugt dit venligheds-kort, har du det endnu. Har du brugt det, skal spilleder give dig et frisk. Det virker som normalt.

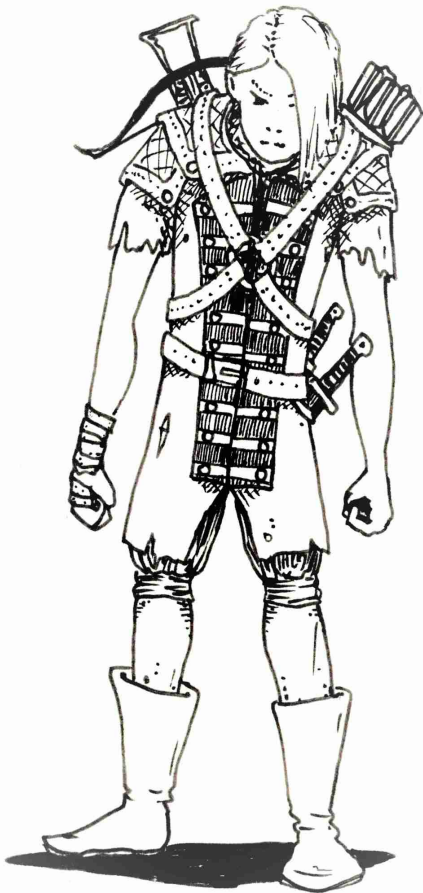
Genfærdets grusomhed

DM giver dig et særligt grusomheds-kort. Du kan bruge det mod en levende PC for at prøve at få ham til at fejle et t20 rul – du kan afbryde med genfærdets grusomhed, netop som han ellers klarer et slag. Fortæl kort om hvordan du i fortiden var grusom mod ham, og så skal han rulle et ***charisma saving throw mod sværhed 15***.

Klarer han det, tager han ***1t4 skade***.

Fejler han, tager han ***1t4 skade og fejler rullet***, også selv om han ellers havde klaret det.

Tidevandets Tempel spilpersoner – menu



ALON

Fældemagerens bortløbne lærling



BRAN

Følsom sjæl, rasende blodtørstig



CORT

Rå børste, SLET ikke forvirret

Tidevandets Tempel spilpersoner – menu



DIO

Grusom spøgefugl



EGIN

Snu urmager



FELIX

Fårehyrde med hjemve

ALON – side 1, hvem han er

FÆLDEMAGERENS BORTLØBNE LÆRLING

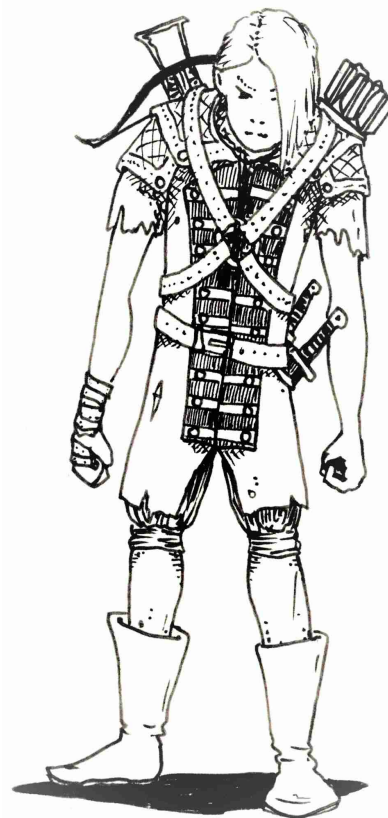
ALON drømte om eventyr og stak af fra en rig men grusom læremester som hans familie havde installeret ham hos, for at slutte sig til Kaptajnen, den berømte pirat. Alon er ikke fysisk svag, og han havde håbet på at hans kløgt og viden ville vinde ham en god plads blandt piraterne, men boglærdom og intelligens har snarere vist sig at være en ulempe, der gør ham til et mål for spot og grusomhed. Han er langt nede i hakkeordenen og ønsker sig DESPERAT væk. På overfladen er han kuert, men nedenunder syder raseriet over at ingen viser hans overlegne intelligens og klogskab respekt. Alon gør sig nyttig, søger beskyttere og overlever som bedst han kan. Han er ikke så meget bevendt i kamp, bortset fra som snigskytte. Alon er 16 år gammel.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og helt fantastisk. Det er også tonen, han sætter for sine mænd. På hans piratskib Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Alon har været på Duehøgen i lidt over et år.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dorske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.



REKRUTTERING

Frivillig.

STYRKER

Intellekt, teknisk snilde.

SVAGHEDER

Akavet nörd, kan ikke svømme.

HISTORIE-VIDEN

Alon ved ting. Tidevandets Tempel er tilegnet Månegudingen, en af de gamle guddomme fra før frelse og efterliv kom på mode for et par århundreder siden. Samtidig med at de nye mysterie-kulter vandt frem, var Månegudindens kultister involverede i en række blodige, mislykkede politiske intriger, og forsvandt stort set.

Månekultisterne havde et interessant forhold til fælder og tillagde dem åndelig betydning som prøvelser af menneskers værd og straf over de uværdige. Mange af Alons mesters bedste fælde typer var oprindeligt månekultisternes opfindelser.

ALON – side 2, stats (level 2 "slyngel")

Strength	12 +1	Armor Class: 13
Dexterity	15 +2 (save +4)	Initiativ: +2
Constitution	14 +2	Hit Points: 17
Intelligence	17 +3 (save +5)	
Wisdom	10 –	Ammunition: 7
Charisma	8 -1	

Færdigheder

Nidstirre +0	Atletik +1	Sanser +2
Snige +4	Historie +5	Undersøge* +7
Lyve +1	Medicin +2	Låse & fælder* +7
Kan IKKE svømme, kan læse & skrive		

Angreb

Armbrøst +4 (fordel fra skjul), skade 1t8+2 (+1t6 hvis snigangreb), range 80/320

Daggert +4, skade 1t4+2 (+1t6 hvis snigangreb), kastet range 20/60, (off-hand kun skade 1t4, og hvor er armbrøsten?)

Udstyr

Let armbrøst, 2 daggerter, lædervams, rygsæk, reb m. entrehage, dirke-sæt, to jernspigre, fyrtøj, læder-vanddunk med vand, kridt, lille krukke brandsårs-salve, viskestykke, pung m. 2 sølvstykker, kogger m. 7 armbrøstpile

Slyngel-evner

Snigangreb: Én gang pr. tur kan du gøre +1t6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Snu handling: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Ekspertise: Ekstra god til to færdigheder, markeret med *. Bonusserne er allerede indregnet.

Handlinger

Handlinger: Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus-handlinger: Off-hand angreb, gemme, træk tilbage, løbe

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Dit stærkeste kort er at give den som snigskytte. Brug din bevægelse til at finde et skjul, brug din bonus-handling til at forsøge at skjule dig (vha. *Snu handling*) og angrib fra skjul med fordel, og dermed snigangreb-bonus-skade.

I nærkamp er du ret ringe. Du kan være defensiv ved at rykke i nærkamp (med noget af din bevægelse) side om side med en allieret, angribe med daggert og så trække dig tilbage ud af nærkamp vha. *Snu handling* og resten af din bevægelse. Angrib med to knive hvis du er løbet tør for pile og desperat nok til at slutte din tur i nærkamp.

ALON – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som **bestemmer**.
- Men kun så længe de **andre adlyder**.
- Lederen har **piratmønten**.
- Hvis lederen **virker svag**, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer **puljen af grusomhedskort**.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en **Nidstirre-konkurrence**.
- **Undertal giver ulempe**. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at **underkaste sig** eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som **ikke valgte side** før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via **korte, fortalte flashbacks**.
- Flashbacks **foregår på Duehøgen**.
- Flashbacks **kan ikke bruges** under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- **Lederen** kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om **offentlig grusomhed** mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- **Tæv, ydmygelse** og **groft drilleri** er OK.
- **Tortur, lemlæstelse** og **voldtægt** er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet **tappet** foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har **ét venlighedskort**. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om **privat venlighed** mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet **tappet** foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

BRAN – side 1, hvem han er

FØLSOM SJÆL, RASENDE BLODTØRSTIG

BRAN er søn af en købmand, men har ikke rigtig hoved til faget. Han er en smuk og elegant dreng, med en dejlig, lys sangstemme, og har let til tårer af både vrede, latter og tristhed. Han blev oprindeligt kidnappet af Kaptajnen for sin skønsang, men er på vej op i graderne. Skønt det var hårdt i starten, har han klaret sig (godt!) ved at opøve et talent for skræmmende raseri og den tilhørende rå stil – han kan ikke undertrykke sine følelser, men han kan bruge dem som våben. Han laver bevidst et show ud af det, men blodrusen er ikke løgn når først han kommer i gang, og han kan klare meget smerte, når først hans blod brænder. Et par gange har Bran fået brutale stryg af stærke, fuldbefarne besætningsmedlemmer for ikke at finde sig i drillerier, men han har også vundet en del respekt for at tage de tæsk. Bran elsker ikke hvad raseriet gør ham til, men er afhængig af det for at klare sig. Han er stadig smuk og charmerende, men på en truende måde, hvor alle ved at hans latter og tårer uden varsel kan slå om i dødbringende vold. Bran er 17 år gammel.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og helt fantastisk. Det er også tonen, han sætter for sine mænd. På hans piratskib Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Bran har været på Duehøgen i lidt over et år.



REKRUTTERING

Kidnappet af Kaptajnen.

STYRKER

Skræmmende raseri, intens charme.

SVAGHEDER

Kan ikke lade som om han ikke føler noget.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dørske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.

TEMPELSANGER

I den købstad som Bran kom fra, var han ved siden af sin ikke særlig vellykkede købmands-oplæring også sanger i det hellige kor. Det gik en del bedre. Alt det med frelse og mysterier gik han ikke rigtig op i, men alligevel er der vel hængt et par småting ved. Der var et eller andet med at Månegudinden var en gammel kult, som ikke lovede frelse. Præstinden ville dog ikke rigtig ud med, hvad Månegudinden så lovede i stedet.

BRAN – side 2, stats (level 2 "barbar")

Strength	15 +2 (save +4)	Armor Class: 15
Dexterity	14 +2 (faresans)	Initiativ: +2
Constitution	13 +1 (save +3)	Raseri: 2
Intelligence	11 –	Hit Points: 21
Wisdom	9 –1	
Charisma	17 +3	

Færdigheder

Nidstirre +7	Atletik +4	Sanser -1
Snige +4	Optræde +5	Undersøge +0
Sejlads & knob, kan svømme, kan læse & skrive		

Angreb

Huggert +4, skade 1t6+2 (i raseri, 1t6+4)

Off hand daggert/fakkel +4, skade 1t4 (i raseri, 1t4+2)

Knivkast +4, skade 1t4+2, range 20/60

Udstyr

Huggert, daggert, ringbrynje-skjorte, skuldertaske, krukke med sød rødvin, fyrtoj, blodpletet klud, to meter rødt silketørklæde, pung med 17 sølvmønter, 6 guldmonter

"Barbar"-evner

Raseri: Gå amok som bonus-handling. Så har du +2 på skade og tager halv skade fra vold. Holder et minut (10 runder), eller indtil du holder op med at slå.

Ryggesløst angreb: Du kan tage fordel på dine angreb. Så får andre fordel på at angribe dig indtil starten af din næste tur.

Faresans: Fordel på dexterity saves, hvis du kan se truslen
"Barbar" giver mekanik til raseriet – har intet at gøre med kultur.

Handlinger

Handlinger: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme

Bonus-handlinger: Start raseri, off-hand angreb

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Med *raseri* + *ryggesløst angreb* er du suverænt dødbringende, men du har kun to gange *raseri* i dig. Vær ikke genert med at bruge dit første *raseri* når det kommer til alvorlig kamp, men gem dit andet *raseri* til det virkelig gælder. DU HAR LOV til at tænke når du raser!

Hvis du vil rase i en kamp, så ras med det samme! Brug din bonus-handling i første runde på at rase, og brug i efterfølgende runder din bonus-handling på at lave off hand attacks.

BRAN – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som *bestemmer*.
- Men kun så længe de *andre adlyder*.
- Lederen har *piratmønten*.
- Hvis lederen *virker svag*, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer *puljen af grusomhedskort*.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en *Nidstirre-konkurrence*.
- *Undertal giver ulempe*. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at *underkaste sig* eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som *ikke valgte side* før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via *korte, fortalte flashbacks*.
- Flashbacks *foregår på Duehøgen*.
- Flashbacks *kan ikke bruges* under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- *Lederen* kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om *offentlig grusomhed* mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- *Tæv, ydmygelse* og *groft drilleri* er OK.
- *Tortur, lemlæstelse* og *voldtægt* er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet *tappet* foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har *ét venlighedskort*. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om *privat venlighed* mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet *tappet* foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

CORT – side 1, hvem han er

RÅ BØRSTE, SLET IKKE FORVIRRET

CORT er søn af fattige fiskere. Dengang han boede hjemme, havde han sin elskede storesøster Marla til at forklare sig alle de forvirrende ting. Hende stoledes han på. Nu er han solgt til Kaptajnen for at dække sin fars spillegæld. Her har han ingen at stole på og kan aldrig indrømme at han er forvirret – for det ville være at indrømme svaghed. Han er adskillige gange blevet holdt grusomt og ydmygende for nar. Han har desperat brug for nogen der kan fortælle ham hvad han skal gøre, uden at det får ham til at se svag ud. Cort har det svært, selvom han er usædvanligt stærk og behændig. Han er barsk, brutal og dybt ulykkelig. Cort er 17 år gammel.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og helt fantastisk. Det er også tonen, han sætter for sine mænd. På hans piratskib Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Cort har været på Duehøgen i lidt over et år.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dorske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.



REKRUTTERING

Solgt til Kaptajnen af sin familie.

STYRKER

Råstyrke og behændighed, fisker-erfaring.

SVAGHEDER

Mangler overblik, mangler nogen at stole på.

MÅNEN OG TIDEVANDET

Marla kunne en gammel sang om månen og tidevandet. Den kan hun vel stadig, derhjemme. Der var et eller andet om månen som "gudindens ansigt". Og lykke og ulykke, og tidevandet. Det var en meget smuk sang.

CORT – side 2, stats (level 2 "kriger")

Strength	16 +3 (save +5)	Armor Class: 14
Dexterity	16 +3	Initiativ: +3
Constitution	15 +2 (save +4)	Ekstra handling: 1
Intelligence	7 -2	Beslutsomhed: 1
Wisdom	8 -1	Hit Points: 20
Charisma	11 -	

Færdigheder

Nidstirre +5	Atletik +5	Sanser +1
Snige +3	Lyve +2	Undersøge -2
Sejlads & knob, kan svømme, kan IKKE læse & skrive		

Angreb

Stridsøkse +5, skade 1t8+5

Daggert +5, skade 1t4+5, kastet range 20/60

Udstyr

Stridsøkse, daggert, lædervams, beskidt klud, bæltepung m.
9 sølvmonter samt tre meter snor og en fiskekrog

Kruger-evner

Kampstil: +2 skade på énhånds angreb (er indregnet)

Ekstra handling: Tag en ekstra regulær handling i din tur, én gang i scenariet.

Beslutsomhed: Som bonus action, genvind 1t10+2 hit points, én gang i scenariet.

Handlinger

Handlinger: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme

Bonus-handlinger: Beslutsomhed

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Corts taktik er simpel og aggressiv – gå i nærkamp, hug ned for fode med din økse. Taktikken har den begrænsning at det kan være en virkelig skidt idé over for stærke og talrige modstandere.

Du kan godt holde en fakkel i din anden hånd, men du kan ikke også angribe med den uden at miste din bonus-skade.

Brug *Ekstra handling*, hvis det er vigtigt og du måske kan fælde en modstander ved at tage et ekstra angreb. Husk at bruge *Beslutsomhed* FØR du går ned!

CORT – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som **bestemmer**.
- Men kun så længe de **andre adlyder**.
- Lederen har **piratmønten**.
- Hvis lederen **virker svag**, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer **puljen af grusomhedskort**.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en **Nidstirre-konkurrence**.
- **Undertal giver ulempe**. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at **underkaste sig** eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som **ikke valgte side** før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via **korte, fortalte flashbacks**.
- Flashbacks **foregår på Duehøgen**.
- Flashbacks **kan ikke bruges** under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- **Lederen** kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om **offentlig grusomhed** mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- **Tæv, ydmygelse** og **groft drilleri** er OK.
- **Tortur, lemlæstelse** og **voldtægt** er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet **tappet** foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har **ét venlighedskort**. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om **privat venlighed** mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet **tappet** foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

DIO – side 1, hvem han er

GRUSOM SPØGEFUGL

DIO er skræddersøn men stak af fra sin fordrukne, forhutlede taber-familie for at slutte sig til Kaptajnens mandskab. Dio er ikke brovtende og muskuløs som de fleste pirater – han er spinkel, androgynt smuk og har en punket-pyntet, lidt feminin stil. I stedet for råstyrke bruger han taktisk sans og spids humor. Blandt piraterne klarer Dio sig ved at indynde sig hos stærke mænd og vinde deres gunst med smiger, og ved at rette sin skrappe sarkasme og sine spøgefuldheder mod sin leders rivaler. Samt mod svagere folk som han ustraffet kan hævde sig ved at gøre nar ad. Det er ikke altid nemt at være lidt feminin i det, men Dio lever med et par knubs en gang imellem og spiller spillet det bedste, han har lært. Dio beundrer Kaptajnen grænseløst og drømmer om at imponere ham og vinde hans gunst direkte – men Dio tør ikke gå direkte efter at blive pirat-officer selv uden at have en eller anden bemærkelsesværdig fordel. Det har han ikke råstyrken til. Dio er 16 år gammel.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og helt fantastisk. Det er også tonen, han sætter for sine mænd. På hans piratskib Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Dio har været på Duehøgen i lidt over et år.



REKRUTTERING

Frivillig.

STYRKER

Snedighed, beskidte tricks.

SVAGHEDER

Mangler råstyrke.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dorske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.

TIDEVANDETS TEMPEL

Dio har hørt hviskede rygter blandt Duehøgens mandskab om at Kaptajnen for et par år siden sendte nogle andre drenge ind i Tidevandets Tempel. De kom tilbage uden skatten, så Kaptajnen slog dem ihjel. Man skal ikke spøge med Kaptajnen!

DIO – side 2, stats (level 2 "slyngel")

Strength	9 -1	Armor Class: 14
Dexterity	16 +3 (save +5)	Initiativ: +3
Constitution	13 +1	Hit Points: 15
Intelligence	14 +2 (save +4)	
Wisdom	11 -	
Charisma	15 +2	

Færdigheder

Nidstirre +3	Atletik* +3	Sanser* +4
Snige +5	Lyve +4	Undersøge +4
Låse & fælder +4		
Skrædder (nål & tråd), kan svømme, kan IKKE læse & skrive		

Angreb

Kårde +5, skade 1t8+3 (hvis snigangreb +1t6)

Daggert +5, skade 1t4+3 (hvis snigangreb +1t6) – ikke off hand, kastet range 20/60

Udstyr

Kårde, daggert, lædervams, kæk hat, skuldertaske, krukke med sur vin, dirkesæt, fyrtøj, rulle sort tråd & to nåle, kam, pung m. 13 sølvmonter

Slyngel-evner

Snigangreb: Én gang pr. tur kan du gøre +1t6 skade hvis du har fordel på dit angreb, ELLER hvis du har en allieret i nærkamp med den modstander som du angriber, og du ikke har ulempe.

Snu handling: Du kan *skjule dig*, *trække dig tilbage* eller *løbe* som en bonus action (isf. en regulær handling).

Ekspertise: Ekstra god til to færdigheder, markeret med *. Bonusserne er allerede indregnet.

Handlinger

Handlinger: Angreb, hjælpe, forsvar (løb, træk tilbage, gemme)

Bonus-handlinger: Off-hand angreb, gemme, træk tilbage, løbe

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Dit stærkeste træk er at snige dig ind på folk og stikke dem ned med fordel og snigangreb-skade. Eller ligge i baghold.

Hvis en kamp allerede er i gang, kan du angribe en modstander som én af dine allierede allerede er i nærkamp med for at kunne få snigangreb-skade, og derefter bruge *Snu handling* til at trække dig tilbage som bonus-handling, og resten af din bevægelse til at komme ud af nærkamp og i ly af dine allierede.

Kæmp så beskidt som du kan, og hån og fornærm groft dine modstandere!

DIO – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som *bestemmer*.
- Men kun så længe de *andre adlyder*.
- Lederen har *piratmønten*.
- Hvis lederen *virker svag*, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer *puljen af grusomhedskort*.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en *Nidstirre-konkurrence*.
- *Undertal giver ulempe*. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at *underkaste sig* eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som *ikke valgte side* før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via *korte, fortalte flashbacks*.
- Flashbacks *foregår på Duehøgen*.
- Flashbacks *kan ikke bruges* under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- *Lederen* kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om *offentlig grusomhed* mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- *Tæv, ydmygelse* og *groft drilleri* er OK.
- *Tortur, lemlæstelse* og *voldtægt* er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet *tappet* foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har *ét venlighedskort*. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om *privat venlighed* mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet *tappet* foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

EGIN – side 1, hvem han er

SNU URMAGER

EGIN er et stort brød, indadvendt, tænksom og taktisk. Man skulle ikke tro at et klodset drog som ham kunne have behændige fingre og være urmager-lærling. Men det er han – eller det var han, før Kaptajnen kidnappede ham for at han kunne slide og slæbe. Det var vældig hårdt i starten, men Egin holdt hovedet koldt, og nu er han på vej op i graderne. Han har klunset løsdele og tilpasset forhåndenværende materialer til en improviseret men imponerende rustning, som gør at han kan klare sig i kamp trods sin langsomhed. Den ville dømme ham til døden, hvis han faldt i vandet, men han kan alligevel ikke svømme, så han lever med skrækken.

Det falder ikke Egin naturligt at være brovtende og grusom, men han er villig til at spille rollen når det er nødvendigt. Og det er det jævnligt, hvis man vil frem i mandskabet. Ofte klarer han sig dog ved at diskret søge alliancer og muligheder, og tale godt for sig. Egin er utilfreds med pirat-livet, men ikke desperat. Og hvem ved, hvis han er længe nok om at slippe væk, kunne han måske blive så stor en succes som pirat, at flugt ikke er nødvendig. Egin er 17 år.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, grusom og virkelig snedig. Han sætter en grum tone for sine mænd. På hans piratskib Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Egin har været på Duehøgen i lidt over et år.



REKRUTTERING

Kidnappet af Kaptajnen.

STYRKER

Fysisk størrelse, iskold snuhed, teknisk snilde.

SVAGHEDER

Klodset, kan ikke svømme.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dorske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.

HISTORIE-VIDEN

Tidevandets Tempel er tilegnet Månegudingen, en af de gamle guddomme fra før frelse og efterliv kom på mode for et par århundreder siden. Samtidig med at de nye mysterie-kulter vandt frem, var Månegudindens kultister involverede i en række blodige, politiske intriger som gik ret galt, og forsvandt stort set.

Månekultisterne troede vist også at man kan stjæle lykke. Eller, folk troede at kultisterne gik og stjal folks lykke. Ikke populært.

EGIN – side 2, stats (level 2 "kriger")

Strength	16 +3 (save +5)	Armor Class: 15
Dexterity	8 -1	Initiativ: -1
Constitution	14 +2 (save +4)	Ekstra handling: 1
Intelligence	15 +2	Beslutsomhed: 1
Wisdom	12 +1	Hit Points: 20
Charisma	13 +1	

Færdigheder

Nidstirre +6 Atletik +3 Sanser +1
Historie +4 Lyve +3 Undersøge +4
Snige -1 (og ulempe pga. rustning)
Låse & fælder +4
Kan IKKE svømme, kan læse & skrive

Angreb

Stridshammer +5, skade 1t8+3 (1t10+3 med begge hænder)
Håndøkse +5, skade 1t6+3, kastet range 20/60
Daggert +5, skade 1t4+3, kastet range 20/60

Udstyr

Stridshammer, håndøkse, daggert, rustning af lænker syet på en lædervams (plus et par "rigtige" løsdele), rygsæk, reb, 2 jernspigre, krukke med fortyndet vin, lille trækasse med fire små rosinkager, dirkesæt, fyrtøj, to klude, pung m. 18 sølvmonter

Kriger-evner

Kampstil: +1 på Armor Class (er indregnet)

Ekstra handling: Tag en ekstra regulær handling i din tur, én gang i scenariet.

Beslutsomhed: Som bonus action, genvind 1t10+2 hit points, én gang i scenariet.

Handler

Handler: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme

Bonus-handler: Beslutsomhed

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Egin er bedst som en solid klippe, mere skrøbelige allierede kan manøvrere rundt om. Hold overblik og sæt ind hvor der er mest brug for det. Og husk at ikke alle kampe behøver blive udkæmpet til den bitre ende. Eller udkæmpet overhovedet.

Brug *Ekstra handling*, hvis det er vigtigt og du måske kan fælde en modstander ved at tage et ekstra angreb. Husk at bruge *Beslutsomhed* FØR du går ned!

EGIN – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som *bestemmer*.
- Men kun så længe de *andre adlyder*.
- Lederen har *piratmønten*.
- Hvis lederen *virker svag*, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer *puljen af grusomhedskort*.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en *Nidstirre-konkurrence*.
- *Undertal giver ulempe*. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at *underkaste sig* eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som *ikke valgte side* før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via *korte, fortalte flashbacks*.
- Flashbacks *foregår på Duehøgen*.
- Flashbacks *kan ikke bruges* under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- *Lederen* kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om *offentlig grusomhed* mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- *Tæv, ydmygelse* og *groft drilleri* er OK.
- *Tortur, lemlæstelse* og *voldtægt* er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet *tappet* foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har *ét venlighedskort*. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om *privat venlighed* mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet *tappet* foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

FELIX – side 1, hvem han er

FÅREHYRDE MED HJEMVE

FELIX er hårdfør, mut og indadvendt. Han savner fortvivlet sine grønne bakker, sine får og sine hunde – han er nemlig fårehyrde. Eller det var han, før hans mor solgte ham til Kaptajnen for at købe medicin til hans syge storebror. Derfor kan Felix aldrig tage hjem igen, og det er ikke til at holde ud. Men selv om han er trist, er han også en overlever. Han er udmærket til at slås – han er faktisk en formidabel skytte, og ikke for blød til at ramme plet – og han har skaffet sig udmærket udstyr. Men det falder ham slet ikke spor naturligt at true og brovte for at komme frem blandt piraterne – han kan gøre det, men han kan ikke lide det. Grundlæggende er han en rar dreng, og håber på at der måske er nogle af de andre, der under overfladen ikke er så skrækkelige som de opfører sig. Felix er 17 år gammel.

KAPTAJNEN OG DUEHØGEN

Kaptajnen er hensynsløs, grådig, og grusom. Han sætter en grum tone for sine mænd. På piratskibet Duehøgen gælder den stærkes ret, og alle kæmper for at hævde sig som bedst de kan i stort og småt, oftest ved at nedgøre og kue andre. Grænsen for den slags kampe er at den som skader forretningen bliver mål for Kaptajnens vrede. Og det ønsker ingen sig! Felix har været på Duehøgen i lidt over et år.



REKRUTTERING

Solgt til Kaptajnen af sin familie.

STYRKER

Dygtig skytte, rolig.

SVAGHEDER

Stilfærdig.

SETTING

Vi befinder os i noget, der minder lidt om europæisk senmiddelalder, domineret af dorske, forfaldne kongeriger og driftige men korrupte handelsbyer. Det overnaturlige er sjældent, tvetydigt og ofte snyd og bedrag.

MÅNENS BLIK

Felix's mor har et ordsprog om at hvis man stirrer for længe på månen, så kan månen se ind i én. Men Felix har nu altid godt kunnet lide at se på månen.

FELIX – side 2, stats (level 2 "kriger")

Strength	14 +2 (save +4)	Armor Class: 14
Dexterity	16 +3	Initiativ: +3
Constitution	15 +2 (save +4)	Ekstra handling: 1
Intelligence	11 –	Beslutsomhed: 1
Wisdom	13 +1	Hit points: 20
Charisma	9 –1	Ammunition: 9

Færdigheder

Nidstirre +1 Atletik +4 Sanser +3
Snige +5 Håndtere dyr +3 Undersøge +0
Karte & spinde & strikke, kan svømme, kan IKKE læse & skrive

Angreb

Armbrøst +7, skade 1t8+3, range 80/320

Huggert +5, skade 1t6+3

Daggert +5, skade 1t4+3, kastet range 20/60 (off hand skade 1t4, og hvad har du gjort af armbrøsten?)

Udstyr

Let armbrøst, huggert, daggert, fåreskinsvest, rygsæk, fyrtøj, strikkepinde, garnnøgle m. 90 meter garn, halvfærdig uldsok, læder-vanddunk m. vand, to halv-knuste kiks i et lommeørklæde, kogger m. 9 armbrøstpile

Kriger-evner

Kampstil: +2 på angreb med skydevåben (er indregnet)

Ekstra handling: Tag en ekstra regulær handling i din tur, én gang i scenariet.

Beslutsomhed: Som bonus action, genvind 1t10+2 hit points, én gang i scenariet.

Handlinger

Handlinger: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme

Bonus-handlinger: Beslutsomhed, off-hand angreb

Bevægelse: 30 fod (at rejse sig op koster 15 fods bevægelse)

Reaktioner: Angreb hvis modstander flygter uden "træk tilbage"

Taktik: Du er mesterskytte, så selvfølgelig skinner du mest når du enten kan få en pil eller to skudt afsted tidligt i en kamp, eller gøre livet farligt for modstandere som engagerer jer på afstand. Allerfarligst er du med din armbrøst, hvis du kan fyre en pil fra skjul (med fordel), men selv hvis du kan finde dækning, tager det dig en regulær handling at skjule dig ordentligt.

Er der ikke rigtig plads til at skyde, er du dog også OK i nærkamp med din huggert. Hvis du er tør for pile (eller har pakket din dyrebare armbrøst sikkert bort) kan du også bruge en daggert i venstre hånd for lidt ekstra skade.

Brug *Ekstra handling*, hvis det er vigtigt og du måske kan fælde en modstander ved at tage et ekstra angreb. Husk at bruge *Beslutsomhed* FØR du går ned!

FELIX – side 3, særlige mekanikker

LEDERSKAB

- Lederen er den som **bestemmer**.
- Men kun så længe de **andre adlyder**.
- Lederen har **piratmønten**.
- Hvis lederen **virker svag**, giver DM piratmønten til én som virker stærkere.
- Lederen kontrollerer **puljen af grusomhedskort**.

KONFLIKTER om lederskab

- Åben konflikt håndteres ved en **Nidstirre-konkurrence**.
- **Undertal giver ulempe**. Andre kan bakke en side op, og piratmønten tæller som en ekstra person.
- Taberen vælger mellem at **underkaste sig** eller rulle initiativ til kamp. Alle på taber-siden har ulempe på initiativ.
- De som **ikke valgte side** før kan deltage fra runde 2.

FLASHBACKS

- Grusomhed og venlighed er ressourcer som bringes i spil via **korte, fortalte flashbacks**.
- Flashbacks **foregår på Duehøgen**.
- Flashbacks **kan ikke bruges** under konflikter om lederskab.

GRUSOMHED

- **Lederen** kan bruge grusomhed selv, eller tilbyde dem til andre.
- Flashbacket skal handle om **offentlig grusomhed** mod en anden PC (ikke nuværende leder).
- **Tæv, ydmygelse** og **groft drilleri** er OK.
- **Tortur, lemlæstelse** og **voldtægt** er no go.

Grusomhed giver i nutiden et OM-RUL med fordel på et fejlet tjek, og gør 1 hit point skade på ofret.

- Ofret lægger grusomheds-kortet **tappet** foran sig.

VENLIGHED

- Hver spiller har **ét venlighedskort**. Man bestemmer HELT selv over det.
- Flashbacket skal handle om **privat venlighed** mod en anden PC (ikke dig selv).
- Du kan tilbyde det til en anden, som har det hårdt.
- De kan fortælle om en situation hvor de havde det hårdt. Du fortæller hvordan du hjalp.

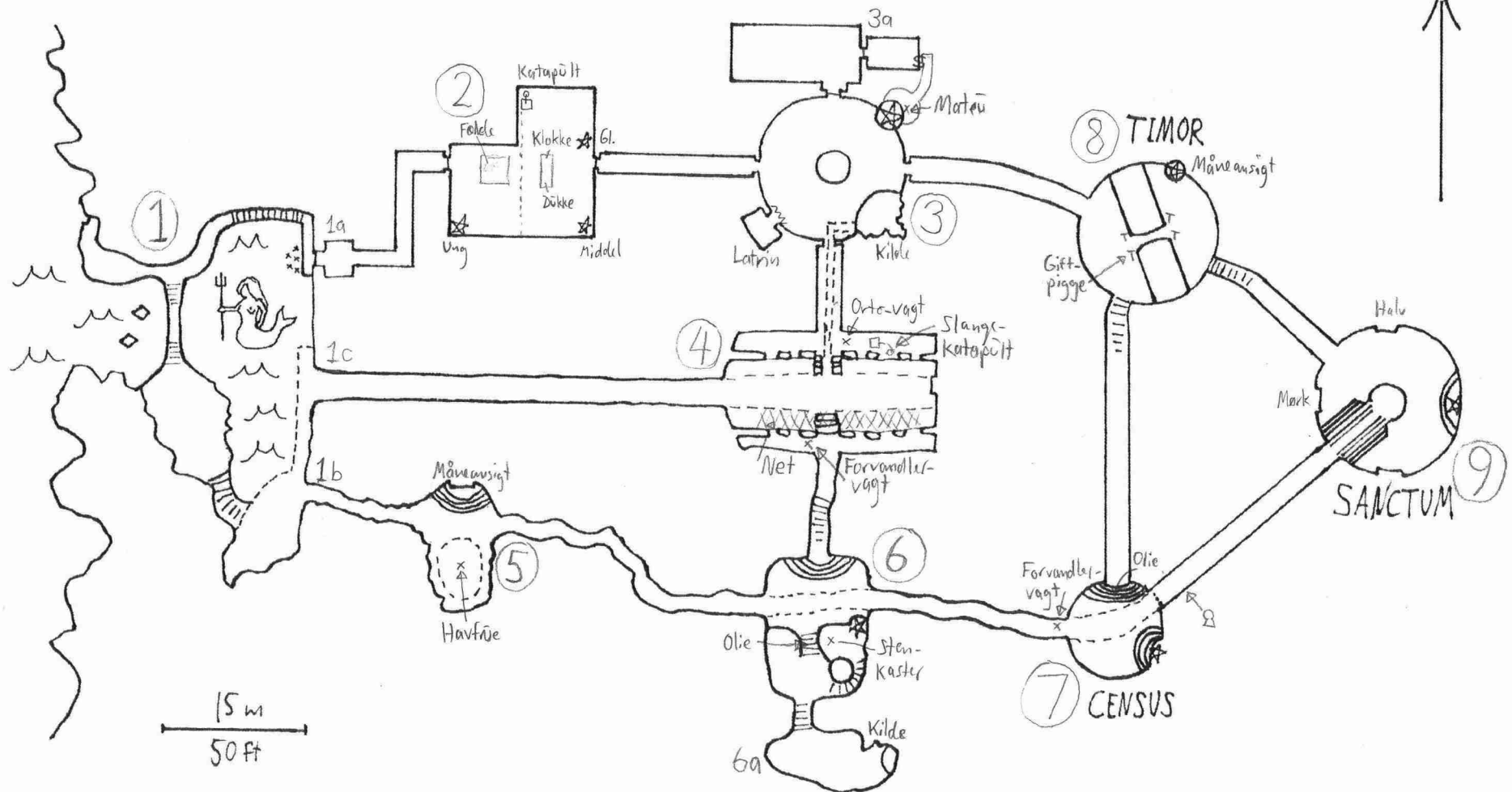
Venlighed HEALER 4t6 hit points, og kan forhindre at man går ned ved 0 hit points.

- Modtageren lægger venligheds-kortet **tappet** foran sig.

TRYGHED

Forhåbentlig unødvendigt, men – hvis noget virker mere fucked up end fedt, kan hvem som helst sige **STOP SPILLET!** Så finder I på noget som er mere fedt end fucked up.

TIDEVANDETS TEMPEL



TIDEVANDETS TEMPEL

