•TIDENS TAND•

Et Dungeon-eventyr af Paul Hartvigson. Til AD&D, D&D (ca. 5'te niveau) og Drager og Dæmoner (middelstærke personer).

Dette skulle egentlig have været en kort artikel om at lave en logisk opbygget dungeon. Så skulle jeg lige lave et kort eksempel. Eksemplet blev til et langt eventyr, så der blev ikke plads til artiklen. Undskyld! Jeg har ikke gjort så meget ud af at de enkelte steder og rum. Til gengæld lægger jeg vægt på helheden og historien bag. Der er lagt op til at du kommer med dine egne forbedringer.

START

(en parantes?)

Eventyrets start har ikke rigtigt noget at gøre med selve historien om borgen på næsset. Det er en såkaldt "Narrative Hook" (litterær klo). Det vil sige at spil-mesteren lægger ud med noget dramatisk for at få slå en "klo" i spillerne og få dem op på mærkerne. Sådan en "klo" behøver ikke være en kampscene. Men de har den fordel, at alle spillere er med - ikke bare de veltalende eller rapkæftede. Så undgår man også at nogle af spillerne begynder at lalle fordi de keder sig.

Denne forhistorie - og slutningen der hører med - er ikke rigtig en del af handlingen. Alligevel er det mere end bare en "parantes" om eventyret. Her hører de om borgen, og når de skal finde sværdet, kan du være sikker på at eventyrerne kommer til at gå helt i dybden. Samtidig skulle historien om kræmmeren Jastar og hans slette natur også gerne vise, hvordan eventyrerne ikke bør opføre sig).

Hold-up!

Eventyrerne er på vej af landevejen. En af dem skimter noget bag en krumning i vejen. Det er en kræmmervogn. Et par meter foran står en grå hest. Rytteren peger på kusken med en armbrøst. Et antal andre røvere holder udkig, gennemroder lasten osv. Ved siden af vognen står en brun hest, hvis rytter ligger på jorden med en fod i stigbøjlen. Tre-fire armbrøstpile stikker ud af ham.

Medmindre de har været forsigtige, bliver eventyrerne nu opdaget af en bandit. Hvis eventyrerne er deres navn værd, angriber de. Banditterne vil kæmpe til det ser håbløst ud. Lederen vil trække sig tilbage og kommandere bagfra, hvis han bliver alvorligt såret.

****

A/D&D Leder og 11 banditter.

Leder (Til hest) Kriger: 5; 37 LP.
STR: 18,68 INT: 12 WIS: 9
DEX: 15 CON: 16 CHA: 12
AC/RK 4/3 - Ringbrynje (skjold)
Våben: Armbrøst, Kastekniv, Daggert, Slagsværd. Kamp til hest, Specialist i Slagsværd. Magiske sager: 4 +3 Armbrøstpile, Potion of X-tra healing

Normale i læder, forstærket læder og ringbrynjer (RK/AC 8,7,6,5)
Våben: buer, spyd, sværd osv.
Styrke = 2t4+10
3 x 1ste niv.LP/HP: 7, 11, 8
4 x 2nd niv. LP/HP: 13, 14, 18, 11
, 3 x 3die niv. LP/HP: 21, 17, 19
2 x 4deniv. LP/HP: 32, 24

Kusken: Jastar, Handelsmand niv 4 (Kamp, rustning HP(LP) og våben som tyv; særlige handelsevner)
HP/LP: 16,
Våben: Kortsværd, Kastekniv

Drager og Dæmoner: Leder og 8 banditter

Leder
STY : 17 STØ: 16 FYS: 16
SMI : 15 INT : 12 PSY: 9
KAR: 12 KP: 16
Ringbrynje, Skjold.
Færdigheder. Opdage Fare 70%, Snige 75%, Købslå 70%, Veltalenhed 65%, Ride 85% osv.
Kæmper gerne til hest, hvilket giver +t4 ekstra skadesbonus. Kamp: Armbrøst 70%, Slagsværd: 65%, Kastekniv 70%, Daggert 65%

Banditter.
I læder (2pt) Alle har 2t6+5 KP, Spyd 60% (4 mand) Armbrøst 50% & Kølle 60% (2 mand) Sværd 65% (2 mand)

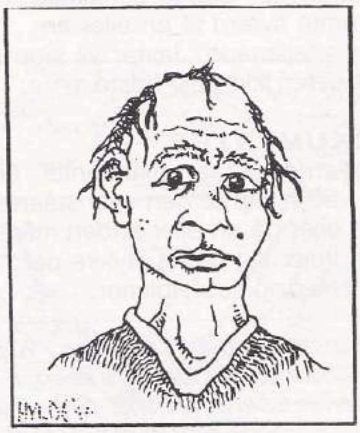
Kusken: Jastar, 12 KP.
Købslå 90%, Ride Vogn 85%, Tale sprog (Mange), Opdage fare 65%, Veltalenhed 75%, Heraldik 65%, osv. Kortsværd 45%, Kastekniv 50%, Undvige slag 60%

****

JASTAR

Kusken er en lille rund mand på omkring 30 år. Han vil præsentere sig som Jastar, en rejsende kræmmer. Den uheldige rytter på den brune hest var hans vagt Frode. Jastar tilbyder dem hesten som tak for hjælpen.

Han beder eventyrerne om at følge sig på vej til den næste by. Han ret snakkesaglig, og udspørger eventyrerne om, hvem de er, osv. Han er



nysgerrig fordi han faktisk går og leder efter nogle raske folk til en spændende opgave.

Jastar fortæller at hans farfar var den berømte eventyrer *Imalkar.* Nogle af spillerne har hørt om hans bedrifter. Han bar sværdet Løvetunge, og havde en tam grif.

- *"Jeg har aldrig selv mødt ham. Da min farmor døde drog han på eventyr som i gamle dage - det var omkring da, at jeg blev født. Jeg regnede ikke med at høre fra ham. Men sidste år kom der en gammel mand og opsøgte mig. Han viste sig at være min farfars væbner, Urevann. Han sagde han havde ledt efter mig i mange år. Han gav mig et brev, og tog så sin afsked."*

Jastar vil gerne have eventyrerne til at drage ud og lede efter Imalkars legendariske sværd. Han har selv en vigtig forretningsaftale (han tør ikke) Han har også andet udstyr, men det er kun sværdet Jastar er interesseret i. Resten må de selv beholde. De kan få en belønning om nødvendigt, men Jastar vil lokke med at de vil finde andre skatte i den ruin pergamentet nævner. Før de får dokumentet at se, skal de underskrive en kontrakt hos den lokale dommer om at de vil overlade Jastar sværdet.

Spilmesternote!

Jastar er ikke Imalkars sønnesøn. Urevann mødte ham under sin årelange søgen efter sin mesters arving. Jastar drak den gamle væbner fuld og fik en smule af historien ud af ham. Så skubbede han ham i et gadekær, hvor han druknede! Han har undersøgt om Imalkar og dennes familie, der vistnok er uddød. Han har fundet ud af nok til at bluffe sig til rollen. Det er hans hensigt at sælge Imalkars berømte sværd til en eller anden adelsmand. Jastar vil sige at væbneren ikke selv vidste mere.

DOKUMENTET

Spillerne har fået dokumentet - enten ved hjælp af den ovenstående "klo" eller på en eller anden måde. Det drejer sig om et stykke pergament med nogle skriblerier.

Næsse-borgen - Kettelsø. "Klippen" hvor floden løber fra søen; Enkebaronesse Vilhelmina, Grev Gerhart. "Borgens skat er skjult i fortids dyb" siger det gamle sagn. Jeg kan nemt jage orkerne på flugt, men hvilke farer lurer hernede? Og hvorfor faldt borgen?"

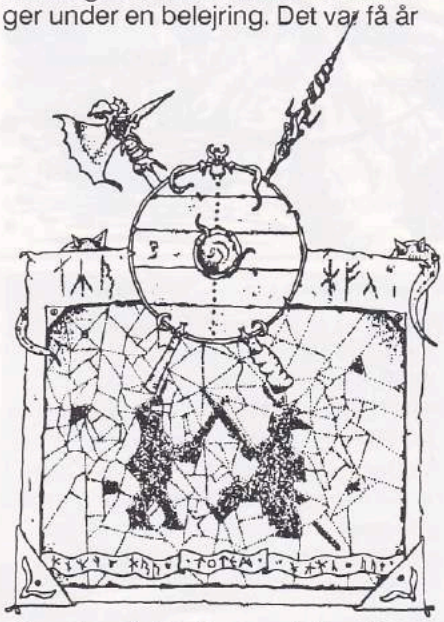
"Den gamle ridder sagde mig, at jeg måtte finde det ondes rod og gøre det Gerhart ikke magtede."

(Det sidste er tilføjet med bævende hånd i den samme skrift.)

MYTER

Det er jo ikke ret meget. Men det er nok at gå efter. "Sølandet" er en gammel provins, der nu ligger inde i u-mands-land. Vismanden Odlar i den nærliggende by Gherst ved måske noget. Jastar vil foreslå de henvender sig til ham. Og Odlar kender ganske rigtigt nogle sagn om borgen (de kan muligvis også skaffes af anden vej. Men ikke så pålideligt):

Den lå på et næs ud i den store Kettelsø. Der havde været borge før den på næsset, som også havde rygte for at være et helligt sted. Fra Borgen beherskede fyrsterne landet omkring. Den faldt af ukendte årsager under en belejring. Det var få år



efter den sidste baron, ridder Gerhart af det Hellige Broderskab, var trådt til - for ca. 300 år siden.

Dem, der så det, sagde at borgens store tårn bare sprang i luften. Det var der borgens troldmand, Benwigel, holdt til. Der var også en jordrystelse, der fik andre mure og huse til at falde. Sejrherrerne genopbyggede ikke borgen - selvom deres leder Grev Julius havde et tvivlsomt krav på lenet. Og efter borgens fald og jordskælvet flygtede mange af de lokale på grund af rygter om en forbandelse. Området blev overrendt af monstre, og lige siden har det været u-mands-land. Ruinen ligger stadig på næsset.

Og det rygtes, at i måneskær spejler den sig i søens vand, så spejlbilledet viser borgen i sin fulde pragt. For ca 32 år var der et andet jordskælv i området. Det kan måske have noget med borgen at gøre, da sølandet ikke er jordskælvsområde.

Eventyrerne kan tage afsted. Jastar har forretninger, men vil holde sig i nærheden af Gherst til de kommer tilbage.

VEJEN UD

Den yderste landsby er Entam, en befæstet lille by. Folkene her har hørt tale om næsse-borgen. Og nogen har set den med egne øjne. Et par jægere så den i måneskin. Og her viste ruinens spejlbillede ikke ruinen, men borgen som den må have set ud før. Derfor må borgen være hjemsøgt, og de vil råde eventyrerne fra at opsøge den. De ældre kan huske jordskælvet for en menneskealder siden.

Der er ca. 50 km. til ruinen fra Entam. Skoven har vokset vild i trehundrede år nu. Nogle steder er der stadig spor efter veje og landsbyer, men det forstærker indtrykket af naturens og tidens sejr over menneskenes værk. Skoven er stille. Der er ikke alt for mange farlige monstre. Find selv på nogle samtræf, hvis du vil.

Det er nemt at finde søen, der strækker sig 30 km. i længden. Træerne går næsten helt ned til søstranden, og vandet er meget stille med små skovklædte øer og næs. Mange åer og bække løber til, og en rolig flod løber fra.

Der hvor søen snævrer ind og bliver til flod, ligger der et større næs. Det er der borgen er. Denne del af bredden er sortlingernes jagtområde. Eventyrerne vil blive opdaget af dem, hvis de ikke er forsigtige. De vil sikkert ikke angribe.

NÆSSET

Næsset skyder ud i søen som en finger med gamle træer og mosklædte skråninger ned til vandet. For enden af det ligger en holm, der mest ligner en overgroet klippe - ensom stejlhed i skovens bløde

TID, STED OG HANDLING

Handlingen udspilles omkring en borgruin og dens kældre - en klassisk type "dungeon". Jeg har forsøgt at planlægge denne dungeon stå stedts fortid spiller en rolle for rammen (bygninge, rum gange osv.) og for handlingen.

Der har længe ligget fæstninger på den strategiske placering. Ruinerne af den nuværende borg ligger ovenpå kældre fra tidligere anlæg. Dise lag bestemmer, hvordan de nuværende kældre "dungeons" ser ud.

Men før borgen var slangen, som har boet der i evige tider. Det er et helligt væsen, der er et med søen. Slangens hule lå i en af et par småholme.

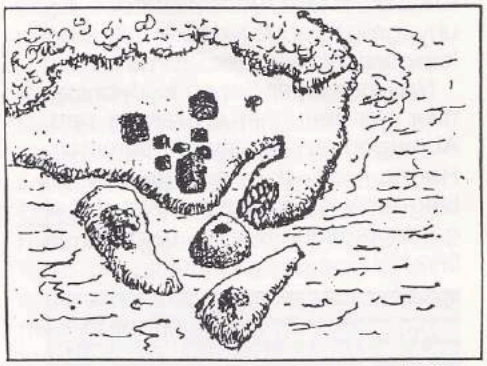
Da menneskene kom, ofrede de til slangen. De byggede en landsby på næsset, og lavede en helligdom til slangen ved hulen (FIG 1)

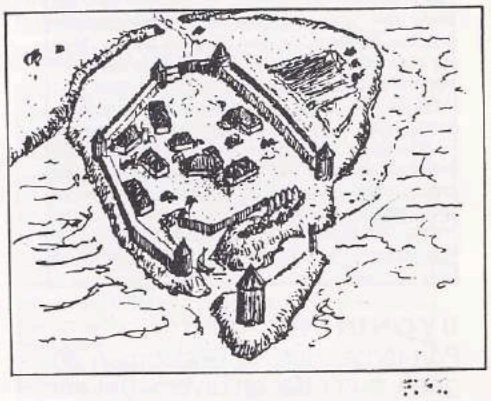
Efter mange, mange år slog nogen sig fast ned på øen. Der kom en fiskerby. Holmene blev bebygget, og forbundet med broer. På den yderste holm blev der bygget et tårn til forsvar. Det var da en høvding samlede alle søbyerne under sig. Han fyldte ud mellem holmene, fik gravet en forsvarsgrav og satte mure udenom. Nye huse erstattede gamle, og holmen voksede i højde fra husrester og indbragte sten. Men stedets ånd var der ingen der glemte (fig 2)

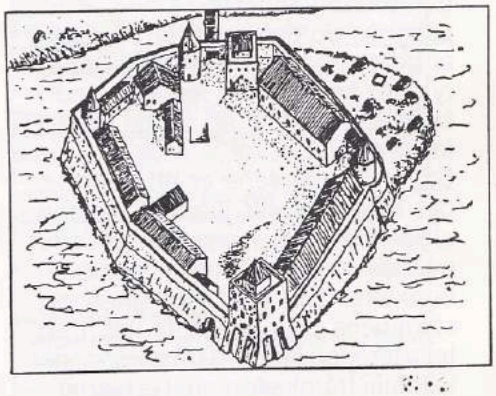
Området blev erobret af stærkere igen, og fæstningen brændte, så kun de gamle kældre overlevede. Men oven på dem blev der bygget en rigtig borg i sten. Forsvarsgraven blev gravet ud til en rigtig voldgrav, så borgen nu lå på sin egen ø. Den nye fyrsteslægt havde fremmede guder. Men de respekterede også de gamle sæder. Borgen voksede, og fra den blev hele området styret. (FIG 3).

For tre hundrede år siden var borgens storhedstid. Men den gale Enkebaronesse Vilhelmina skabte splid. Og hendes efterfølger var fremmed til stedet, og var en fanatiker der ikke ville hylde de gamle sæder. Han fik gravet ekstra underkældre til sit Hellige Broderskab, hvilket svækkede borgens fundamenter. Under en belejring opstod der splid inden for murene. Tårnet styrtede, og stedet henlå som ruin.

Umennesker væltede derefter indover området. En gruppe orker rettede op på fæstningsværkerne. De kendte ikke til slangens hemmelighed. De blev skræmt bort for 30 år siden af den berømte eventyrer Imalkar, da han gennemsøgte ruinerne. Men han forsvandt i sin søgen.







bakkeland. Kun efter nærmere eftersyn kan man genkende konturer af mure og tårne.

Sortlingerne har nogle udkigsposter på næsset. Her bor også en grif, der vil efterstræbe let bytte, men holde sig væk fra stærke grupper. --

EVENTYRET

Jeg har som sagt ikke lagt så meget vægt på at beskrive alt. Der er derfor sagtens plads til dine egne monstre og ideer.

Du kan iøvrigt bruge mere end monstre til at lave spænding - lyde, beskrivelser, spøgelses-syn. Du kan især bruge tegnene på falden storhed til at gøre stedet interessant. Men lidt kamp og drama skal der til. Husk det!

Følgende monstre mangler helt eller delvis beskrivelse: Griffen længere inde på næsset, Ulvene i det Store Tårn, Trolden i det lille tårn (se Sortling-note) ,Ulækre kryb i skarnbunken i kapitelsalen ,Den ramponerede Stenvogter i den hemmelige del af tårnkælderen Et passende væsen i den underjordiske havn Den indespærrede udøde i underkælderen

Der er tre lag i kagen. Først er der selv ruinerne og de øvre kældre. De er ret ligefremme med sortlinger at slås med og et par andre problemer. Det er det dramatiske plan.

Så er der underkældrene med de udøde. Her er sporene på den konflikt, der førte til borgens fald, og kældrene fra før borgen. Det er her historien fortælles - det episke, fortællende, plan.

Nederst ligger slangen. Alt efter, hvad de har fundet ud af, vil eventyrerne tage en beslutning om, hvad de skal gøre. Slangen er også et sind-billede på borgens fortid, og fortidens synder eller styrke (hvordan man nu ser på det). Dette er det symbolske plan.

HOLMEN

Borgholmen ligger 10 meter fra næssets spids, adskilt af en tidligere voldgrav. Den ligger nu lidt over søen på grund af udskridninger fra jordskælvet. En primitiv tovbro fører over mellem to tårnruiner, der nu ligner hule hugtænder. Resterne af mure og tårne giver holmen et firkantet, klippeagtigt, udseende.

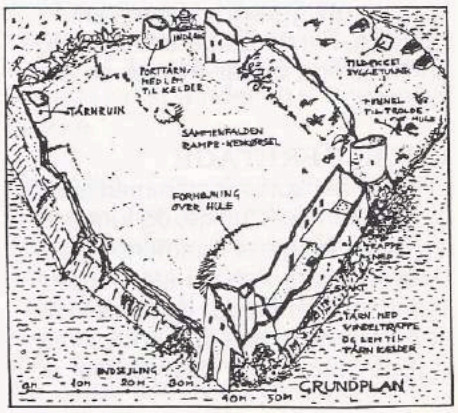
Siderne er stejle bortset fra ud mod nord, hvor den skråner ned mod tre hytter. Et er et røgeri, og to andre er bådværksted og bådshus med tre kanoer. Ca. 2 meter over vandkanten er der en tilmuret skakt ind i jorden. Den blev brugt da baron Gerhart fik bygget sin underkælder. Gangen bag er fyldt helt til med jord igen. Bag en busk længere oppe er der en lav gravet jordgang. Den fører ind til troldens hule i det lille tårns kælder.

RUINEN

Murene er solide bortset fra enkelte huller, men de er nemme at kravle over. De fleste bygninger indenfor er tilgengæld faldet fuldstændig sammen. Kun nogle tårne står over een etages højde.

Langhuset mod østmuren er kun delvist faldet sammen.

Gårdspladsen indenfor er strøet med bunker af nedfaldne sten, og overgroet med buske og græs og bunker med nedstyrtede sten. Det ligner mere et dødt vulkankrater



23.09.98
FELLESTEGNSTUEN - OPPER ALEKSTEKER
MAA / JEIS HOLGAARD NIELSEN

ruin, med tårnene som tinder. En uhyggelig hylende lyd fylder ind imellem gårdspladsen (se Store Tårn).

Nær porten er der en fordybning, hvor der har gået en rampe ned. Åbningen er nu styrtet sammen. Henne ved den sydlige del af langhuset er der en forhøjet del af gårdspladsen. Her er resterne af flere bål.

Ravnen: Mens eventyrerne er i ruinen, vil ravnen komme til dem. Den vil sætte sig på en sten lidt fra dem, og iagttage dem. Hvis de virker skikkelige vil den sporge "Hvem er I" med skræppende røst. Hvis de svarer, spørger den, hvad de gør der. De fleste svar vil gøre den tilfreds. Den vil sige:
"Søg i det tårn der ikke står, som vogter over det vand der ikke ses, hvor den hånd der ikke sænkes peger til de øjne der ikke blinker. Med de øjne vil i finde vejen til det hellige sted. Ret den helligbrøde der vil være sket."

Efter den har sagt det vil den synke sammen i støv og gamle fjer og ben. Det var Benwigels tjenende ånd, som overbragte sin mesters sidste budskab. Ind til den tid vil den genopstå, hvis den bliver dræbt. Skulle de derimod begynde at fable om korstog og hedninger, vil den flyve væk mens den udstøder en strøm af eder og forbandelser.

BYGNINGER

Port-tårne. Her var vindebroen engang, nu er der en tovbro. Det ene tårn er udkigspost med to vagter. Der er et skjult lem i jordgulvet indenfor til en kælder (s.d.)

Langhus: Jordniveau er en blanding af fællesareal og hønsehus. Der er ryddet, hvor en trappe går ned i kælderen. Loftet er styrtet ned i første sal.

Store tårn. Murene er en hul skal, der stadig bærer mærker fra den eksplosion, der sprængte de øverste etager væk. Brokkebunkerne overgroet med græs, og stammens ulve holder til her. I en hule fører en lem ned til høvdingens kammer i tårnkælderen. I et hjørne er en næsten helt dækket indgang til en vindetrappen fra tårnkælderen. I det modsatte hjørne går der en hemmelig trappe op inden i murene. Den udmunder på det øverste af murresterne. En gang imellem tuder blæsten uhyggeligt i denne skakt.

Lille tårn. Første etage er intakt, og anden etage farbar. Her er en udkigspost.

1. KÆLDERETAGE

Her holder sortling-stammen mest til. Kældrene er dunkle, og lugter af røg og liv. Nogle af rummene er beskrevet. Ellers kan du selv fordele stammen ovenpå og i disse kældre. Et af rummene kan kun findes ved at rode i hustomter ovenpå. Det er helt til din rådighed.

Langhus-kælder. De gamle kælderrum er opdelt med træ, jord osv. i en huleagtig labyrint. Der er udgang til tårnkælderen, til det lille tårn og til kældrene under gårdspladsen.

Lille tårns kælder. Troldens hule. Den er der for det meste. Den lader sig ikke genere af sortlingerne. Der er en jordgang ud til skråningen.

Store tårns kælder. Høvdingens gemakker. Her bor han med sin familie. Rummet er udstyret med trofæer og rester fra borgens storhedstid brug som udsmykning uden hensynstagen til oprindelig funktion.

En afbarket granstamme tjener som en stige til en lem i loftet (til ulvegården). Døre fører til vindeltrappen, og af en gang (over havnen) til krigsrummet.

Affaldsrum. Dette rum er mørkt og her er en let lugt af råddenskab. En stor del af gulvet er braset sammen. Sporene i rummet tyder på at sortlingene går uden undtagen eet sted lige ved syd-indgangen. Hvis man er forsigtig kan man kravle hen til kanten uden der ryger mere ned. Herfra kan man se ned i en stor dynge brokker i rummet nedenunder (Kapitelsalen). Her kaster sortlingerne deres affald ned.

Hullet skyldes ridder Gerharts idiotiske ide om at bygge en stor underjordisk sal i underkælderen. Efter det første jordskæld begyndte det at skride, og få år efter faldt det. Men da var borgen allerede en ruin.

Tempel. Det er et langt rum, med søjler og statuer. Det er omdekoreret af sortlingerne. Her står lerstatuer af deres guder, og nogle af de tidligere gudebilleder er ødelagt. Der er stillet madofre foran statuerne. I bagrummet er der en trappe ned til familiekrypten.

Lastrum. Mange gange fører til op fra dette rum. En rampe fører herop fra havnen, og en anden rampe fører op til en sammenstyrtning, hvor udgangen engang var. En del af gulvet her buer faretruende nedad. Det kan nårsomhelst styrte sammen ned i lageret i underkælderen.

Gang. Den forbinder tårnkælder og krigsrum. Delen over havnen har sortnet smattet trægulv. En del af dette er usikkert. Tungt lastede personer vil falde igennem ned i havnen. Det kan opdages med lidt opmærksomhed.

Krigsrum. Her træner krigerne, og her er diverse rester af våben og rustning, som de flikker på. I rummet ved siden af er stammens primitive smedje. Her bor smeden og to assistenter.

2. KÆLDERETAGE

Der er flere dele af underkældrene. De er opstået på forskellige tidspunkter.

Den ene er de gamle huskældre og tårnkældre fra den befæstede by (Fase 2). Det er særlig den østlige del. De fleste er hemmelige fra de "officielle" - kun køkkenet og et lager-forrum er umiddelbart tilgænge-

Sortlinger (Goblins)

I den øverste del af ruinerne bor en stamme sortlinger (eller Goblins som de hedder både i dansk D&D og Drager og Dæmoner. Dette stammer fra deres krigsråb "GOB! GOB! GOB!".

Det er blevet fortolket som "Ond, Ond, Ond!" Men faktisk har sortlingene et dårligere rygte end de fortjener. De fleste stammer er fredelige jægere og samlere og ikke destruktive smådjævle. Nogle stammer fisker, men deres eneste form for landbrug er dyrehold og svampedyrkning.

Sortlingerne er utroligt religiøse. De dyrker næsten alle guder de støder på; ikke kun deres egne. Det gælder om at stå på god fod med alle magtfulde væsener. De hader religioner, der udelukker at man dyrker andre guder. Det er stammens kvinder der mest står for gudstjenesten - bortset for enkelte krigerkulter.

Som sagt udgør denne stamme ingen trussel for nogen. Desværre for dem er de, hvor eventyrerne vil træde. Hvis det kommer til kamp, vil de stride imod til det er håbløst. Så vil de flygte. Måske vil de evakuere de flerste kvinder og børn, og lade krigerne blive tilbage. Husk trolden og præste-kvindernes magi.

Drager og Dæmoner: 48 stk: 15 krigere, 19 hunner, 13 unger.

Krigerne er standard Goblins, og der er en leder og tre vagter blandt dem, der alle er sejge krigere.

Hunnerne har ingen rustning og kun improviserede våben.

Ungerne er ukampdygtige.

"Trolden" arbejder lost sammen med stammen. Det er en Rise.

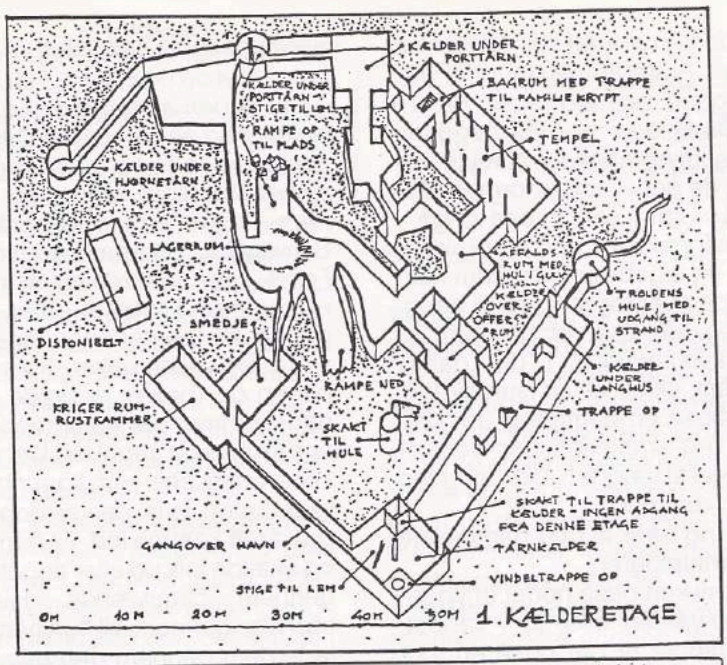
A/D&D: Monstre som Goblins er generelt forfordelt og latterlige her, så jeg har lavet nogle ændringer,

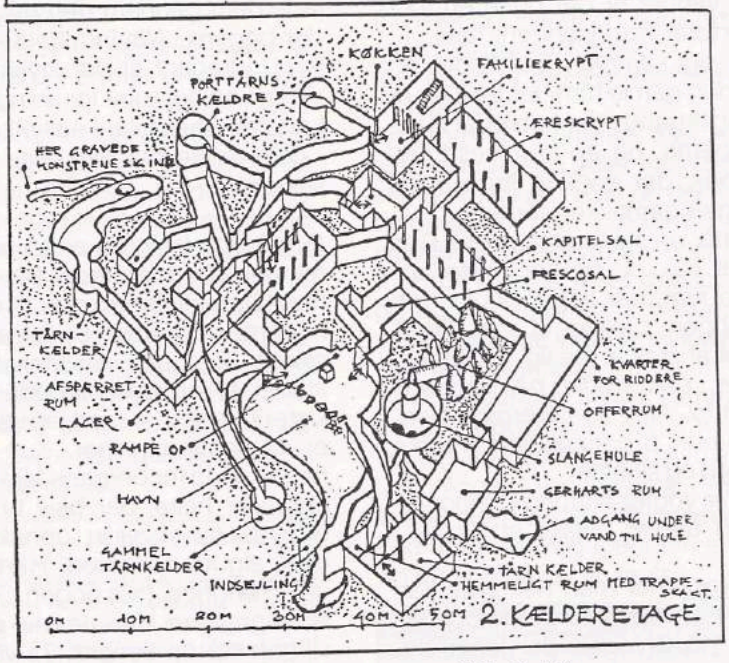
107 Goblins: 35 krigere, 44 hunner, 28 unger - 1 trold.

Krigere: 19 almindelige : HD/LpT: 1-1
9 veteraner : HD/LpT: 1+1
4 helte/vagter : HD/LpT: 2
2 underledere : HD/LpT: 3
1 Høvding: HD/LpT: 5: HP/LP: 27, AC/RK 4, Styrke 17
bruger +2 hånd/kastøkse (Skade 1-6+3)

Kvinder: 40 almindelige: HD/LpT: 1-1
3 hjælpere : HD/LpT: 1,2,2;
Magi som præst af samme niveau
Helligkvinde : HD/LpT: 4: HP/LP 16:
Magi som 4de niv. Præst

Trolden er en standard trold: HD/LpT: 6+6; HP/Lp: 32





↔ = HEMMELIG DØR

23.08.90
FÆLLESTEGNESTUEN · ODDER · ARKITEKTER
MAA/JENS HOUGAARD NIELSEN

lige.

En anden del stammer fra da den sidste borg blev bygget - kældrene til tempel, langhus og det store tårn. Den sidste del fik Baron Gerhart gravet ud til det hellige broderskab - kapitelsalen og det store lagerrum. Samtidig fik han ombygget dele af de nyere kældre - f.x. til krypt og barrak. Benwigel holdt størstedelen af de ældste kældre hemmelig for ham. Derfor er de ældste rum og gange skjulte fra de nyere. Der er flere hemmelige eller tilmurede døre. Beboerne er udøde og spøgelser som Echtar og Vilhelmina. Der er også enkelte monstre, der har gravet sig ind og slået sig ned her. Du skal bestemme, hvilke og hvor mange. Sortfolkene vover sig kun herned særlige steder - fx. når de ofrer ved den underjordiske havn.

Der er ikke så mange tilfældige møder. Men der er chancer for at de forskellige beboere vil blive tilkaldt af larm og fakkelrøg.

Borgkældre: Dette er de kendte kældre, der er bygget i forbindelse med den sidste (3'die) fase af borgen. Lofterne er høje og hvælvede. Luften er støvet og der hersker en stemning af storladent forfald.

Tårnkælder: Nåes gennem hemmelige døre op til under tårntrappen, til havnen og til de andre katakomber og løbegange. Høvdingen og hans vagt kender til den. Gulvet er tilsået med brokker.

Der er en massiv egedør mellem tårnkælderen og officersrummet. Den er urørt af sortlingerne. Der er også en hemmelig dør til et hemmeligt rum i anden del af tårnrummet

Officersrum. Gerhart boede her. I rummet ligger resterne af briks, skab og skrivebord. Mellem resterne af bordet ligger en tin-kasse med ridder Gerharts dagbog. Den fortæller om hvordan han blev Baron her, og om hans mistanker til Benwigel. Under belejringen bliver han overbevist om at Benwigel vil forråde ham, og beslutter at gå til angreb på troldmanden.

Baron Gerharts dagbog (enkelte uddrag).

Det meste af bogen handler om Gerhart og hans læremester Echtars kampe mod u-mennesker, hedninger osv. Han beskriver også til tider sit had mod tanten, Enkebaronesse Vilhelmina.

"Min tantes skriver, Benwigel, har sendt bud. Han tilbydder at få ryddet hende af vejen. Hvad er hans pris?"

"Lang diskussion med Echtar om det rette i den slags forræderi. Jeg mener det kan forsvares i min tantes tilfælde! Echtar mener alle troldmænd bør undgåes. Men Benwigel vil bare have ret at bo i tårnet."

"Forfærdeligt upraktisk! Nu min tante er død er jeg blevet Baron. Sikke noget rod! Hvornår skal jeg så slås for troen?"

"Den flinke Benwigel prøver at overtale mig til at tage på felttog, som jeg har lyst til. Men pligten kalder. Jeg fortalte ham, jeg istedet ville oprette et kapitel af Broderskabet her. Det kunne han mærkelig nok ikke lide."

"Echtar og jeg er blevet enige om at få forbedret kælderregionerne med barak, æreskrypt og ordenssal. Benwigel var ophidset imod. Men nu vil han godt hjælpe. Han har dog indvendinger mod snart alle vore planer, når han ikke kunne stoppe dem. Jeg formoder han har en god grund!"

"Echtar er død. Han skal have den første grav i den ny æreskrypt. Hvad er Benwigel ude på nu?"

"Der er jo hemmelige rum og range overalt. Så forstår jeg bedre den lede troldmands grimasser!"

"Fjenden rykker frem, og Benwigel pønser på noget. forråder han mig?"

"Rygtet sagde Benwigel vil ofre til en afgud for at stå igennem belejringen! Helligbrøde!!! Nu er renselse vigtigere end overlevelse!"

Kvarter for riddere. Det er en del af kælderen til det lange hus, men trappen op er styrtet sammen. Den blev brugt til sovesal for ordensbrødrene. På væggen er ordenens symbol i hvidt og blåt. Der er rester af 14 brikse, og der ligger rustede jernspænder og smuldrede sække.

Kapitelsal. Det store område er gennemsyret af en lugt af råddenskab og fordærv. En stor del af gulvet er dækket af en bunke jord og sten, dækket af sortling-affald; herover er et tilsvarende hul i loftet. Halvdelen af et stort bord stikker ud fra under sammenstyrtningen. Der