Rotteprinsessen

et scenarie af Troels Ken Pedersen til Viking-Con 37, 2018

Kære spilleder!

Tak fordi du vil køre scenariet. Rent praktisk er de næste afsnit forklaring af hvordan spillets elementer fungerer og hvad meningen er, *indledning* og *om spilpersonerne*. Disse afsnit bør du læse og forstå under din forberedelse, men du bør ikke have behov for dem under afviklingen. Næste afsnit er *forløb*, og det får du brug for under spilstarten, indtil de faktisk er i gang med at kravle i dungeon. Derefter følger en beskrivelse af områder og rum i dungeon'en – dette bør du have læst på forhånd, og du kommer til at spille ud fra det. Afsnittet *Slutspil* bør du ligeledes have læst, og kommer til at spille ud fra. Her er det vigtigt at du på forhånd er skarp på de ting, der udløser slutspillet. Til slut følger en række bilag, og endelig er der en *spilleder-oversigt* med vejledning i punktform, som du kan støtte dig til undervejs.

Scenariet printes ensides, i greyscale – i ren sort-hvid kommer menuen ikke til at blive pæn. Du skal bruge hvad man nu skal bruge af terninger til D&D. Overvej at have ekstra med, hvis der nu er spillere som ikke har på sig. Du skal bruge ca. 20 brikker, mønter el. lign. til rotte-tokens. Og måske en saks til at klippe relationer ud. Figurer og deslige er ikke nødvendige, og vil tage tid at bruge som scenariet ikke rigtig har.

Tak til: Oliver Nøglebæk for illustrationer, Forfatterkollektivet Arbejdstitel for sparring, Anne Vinkel Hansen, Christoffer Hoeck, Elias Helfer, Liselle Angelique Krog Awwal og Michael Lentz for test. Og undskyld til rotterne – jeg bruger dem som metafor for en masse grimme ting, og jeg ved godt at de ikke er så slemme endda.

Indholdsfortegnelse

Indledning....2
- Setting....2
- Mekanik....3
- Dungeon crawling how-to....3

Om spilpersonerne....5
Forløb....6
Dungeon....7
- Startområdet....7
- Rottehorden....11
- Smuglerkulten....15
- Månetemplet....19

Slutspil....22
Bilag:
- Modstandere....23
- Spilpersoner....25
- Relationer....31
- Rotte-tokens....32
- Du er rotteprinsessen!....33
- Spilleder-oversigt....34
- Spilpersoner menu....35
- Spiller-kort....36
- Spilleder-kort....37

Indledning

Rottefængere jager en var-rotte i Byens kloaker for at forhindre en katastrofe. Synske Oldemor har sagt at i nat vil Rotteprinsessen opildne rotter i titusindvis til at udgyde uskyldiges blod. Kun rottefængerne, Byens foragtede udskud, kan stoppe katastrofen – hvis de når frem i tide, og hvis de kan holde sammen trods gammelt nag.

Stikord: Dungeon thriller, beskidt fantasy, D&D 5th, terninger

Spillerantal: 3-5 spillere plus 1 spilleder

Varighed: 4-5 timer

Rotteprinsessen er en dungeon thriller sat i en lidt vagt beskrevet stor, beskidt og korrupt fantasy-by kalder Byen. Spillerne spiller en håndfuld kvindelige rottefængere, som prøver at finde og stoppe en var-rotte kaldet "Rotteprinsessen". De er blevet sendt til et gammelt, hemmeligt, underjordisk tempel for en næsten glemt månegudinde, hvor de vil støde ind i både horder af rotter og i en lurvet smugler-kult, som tilbeder gudinden og bygger frygtelige fælder. En special-regel gør at de kan få stærke bonusser ved at tage "rotte-tokens" og fortælle korte flashbacks, hvor de enten stikker deres venner til en autoritet eller rotter sig sammen med én ven mod en anden. Spillets twist er en af spilpersonerne ER rotteprinsessen, og Oldemor har sendt dem til templet som en hellig prøvelse for at "vække" rotteprinsessen. Resten må så underkaste sig eller prøve på at stoppe prinsessen. Hvor mange rotte-tokens man har samlet op har kraftig indflydelse på hvem der er den udvalgte – men det er svært at slippe levende igennem uden at tage dem.

Spillet er et ***dungeon crawl*** i den forstand at spillerne udforsker et livsfarligt underjordisk sted, og bruger D&D 5th edition regler til det (på lavt level, som her, er de forfriskende simple). Spillet er en ***thriller*** i den forstand at der er et plot med tidspres, der er meningsfulde og tvetydige relationer mellem spilpersonerne, og der er en lusket intrige (som dog ikke kræver at spillerne skal intrigere mod hinanden). Stemningen er rå og gritty, og svigt og selviskhed bliver fremhævet. Samtidig er spillets egentlige kerne spilpersonernes sammenhold og solidaritet som outsidere, og det store spørgsmål er, kan resten holde sammen når én viser sig at svigte dem afgørende?

Der er flere mulige spilpersoner (6) end spillere (3-5). Hver spilperson består af en kerne af personlighed og spilmekanik – og de to hænger sammen. Spilpersonerne bliver færdige ved at spillerne vælger og udbygger relationer til to andre spilpersoner, så de så at sige kommer til at udgøre en "rundkreds" af relationer. Relationerne vælges fra en liste på seks mulige, hvor maksimalt fem kan komme i spil. Relationerne fra listen indeholder spørgsmål, som de to spillere besvarer sammen – og spilleder hjælper med hele processen. Relationerne har ikke spilmekanisk vægt MEN når spillerne senere tager rotte-tokens kommer relationerne ret meget i spil. Alle spilpersonerne er kvinder – at kun kvinder kan være rottefængere er en af Byens mange sære regler. Ud over at det ser fedt ud i mit hoved, så er der en bunke udbredte stereotyper om kvinder som spiller sammen med relationerne og rotte-token-reglerne for at frembringe den slags konflikter mellem spillerne, som er interessante ift. spillets tema. Det er ikke noget at bekymre dig om.

Setting

Rotteprinsessen foregår i Byen. Byen er en beskidt, korrupt, low fantasy storby. Low fantasy vil sige at magi er sjældent og lige så ofte snyd som ægte. Scenariet har et vaskeægte magisk element i form af en forvandling til var-rotte, og desuden sværme af rotter som opfører sig unaturligt, men ellers er alt skummel stemning, mekanik og synsbedrag – eller i alt fald tvetydigt. Hvis du tænker noget i stil med Lankhmar fra Fritz Leibers Fahrd & the Gray Mouser-historier, er du ikke helt galt i byen. De præcise detaljer i alt dette er ikke vildt vigtige – find gerne på ting, men ikke så meget at spillerne bliver distraheret af det.

En gang for et par århundreder siden herskede konger over Byen, men de blev styrtet, og nu regeres byen af et sammensurium af gilder, der intrigerer mod hinanden og opererer efter et hav af sære regler. Det er mest rige købmænd som rigtig har magten, og de regerer gennem domstole samt byvagten, brandkorpset og andre militser. Der er templer og præster (og måske guder), men de tjener frem for alt de rige. Ikke alle gilder er mægtige og rige – der er fattige og usle gilder, såsom det gilde af rottefængere, spilpersonerne tilhører. Mange professioner er reguleret af gilder, men der er stadig lidt plads i gråzonerne mellem dem at sno sig på.

Scenariet udspiller sig i et gammelt, hemmeligt, underjordisk tempel til månegudinden, som ligger skjult i Byens kloaker. Det tilhørte oprindelig en morderisk kult som var involveret med den sidste, skandaløse generation af kongelige før købmændene tog magten. I de fleste af de mellemliggende år har det været øde, kun beboet af kloakernes rotter, men for noget tid siden er det blevet overtaget af en kult der ledes af en Jasca, som er af den gamle kongeslægt. Hun har slået sig sammen med smugleren Karl, og de styrer nu sammen en smugler-kult. Fælder er af hellig betydning for kulten, både at bygge dem og at undgå dem (eller falde i dem). Desuden er sølv et helligt metal for måne-kulten.

Mekanik

I det store og hele kører Rotteprinsessen på Dungeons & Dragons 5th edition, et nogenlunde simpelt system, specielt når spilpersonerne er level 2 og der ingen spellcasters er. D&D bruges i sin simple form, hvor I ikke går i detaljer med figurer og position i kamp. Ud over D&D til generel håndtering af fiktiv virkelighed er der dog også en storygame mekanik, med hvilken spillerne bruger flashbacks til at trække ressourcer ind i spillets nu.

En spiller som føler sig lidt presset kan tage en ***rotte-token***. Når de gør det, skal de kort fortælle et flashback. Hvis de vil have lov at ***rulle et t20-slag om med fordel***, skal de fortælle hvordan de ***stak*** en anden i gruppen til en eller anden autoritetsfigur i familien, rottefængergildet eller Byen. Når de har gjort det, får de effekten tilbage i nutiden, fordi de fandt ekstra styrke og beslutsomhed frem til at vende fiasko til (forhåbentlig) succes. Hvis de vil have ***helet sår***, skal de have en anden i gruppen (som også tager en rotte-token) med på at fortælle en kort flashback om hvordan de to rottede sig sammen mod en tredie i gruppen ved at drille dem, holde dem udenfor, nægte dem mad eller lignende. Så bliver de to sammen-rottede tilbage i nutiden helet for 2t8 hvis de er rogues eller 2t10 hvis de er fightere – sår viser sig ikke at være så alvorlige, og de finder styrke til at fortsætte.

I begge tilfælde er det meget vigtigt at det skal gå stærkt. Scener skal ikke udspilles med dialog, de skal fortælles med lige nok detaljer til at vi har en idé om hvad der er sket, og hvordan offeret havde det med det. I øvrigt skal folk holde deres rotte-tokens liggende foran sig. Du må gerne antyde at de vilk have konsekvenser senere hen, men afslør ikke detaljerne. Bemærk at én spiller med fire tokens er en af de ting, der udløser slutspillet. Spillerne kan støtte sig til bilaget side 32 når de vil tage tokens.

Dungeon crawling how-to

Nu er der i praksis mange, meget forskellige måder at køre et dungeon crawl på, så jeg fortæller lige hvordan lige præcis *dette* skal køres. Det er vigtigt at det føles for spillerne som et stykke (fiktiv) farlig virkelighed, som de udforsker gennem deres spilpersoner, IKKE som en undskyldning for at have en række encounters/kampe. Den grundlæggende fremgangsmåde er at du siger hvad de ser (og hører, og lugter), og så siger de hvad de gør, og så fortæller du hvad der sker og hvad de ser på den baggrund. Hvis der er tvivl om de kan opfatte eller gøre noget bestemt, kan du bede om færdighedsslag fra dem. Det er dog ikke meningen at du skal beskrive hver eneste sten indgående. Det ville være kedeligt og tage alt for lang tid, og da dette er en *dungeon thriller*, bør de føle tidspres frem for langtrukkenhed.

I dette scenarie har spillerne et kort (side 36), så det bør være simpelt nok for dem at følge med, og de behøver ikke bekymre sig om at kortlægge. Spillernes kort er dog forældet – du har et tidssvarende spillederkort (side 37). Det er præcis som spillernes, men med rettelser og ekstra oplysninger indføjet i grå streg, samt numre som henviser til rum-beskrivelserne.

Her er nøglen til scenariets spilstil: ***vær gavmild med oplysninger*** og forskyg altid farer. Spillerne bør have en klar forståelse af at du har en forpligtelse over for dem til at henlede deres opmærksomhed på ting, som potentielt er farlige. Hvis du har fortalt at der er en dør, er det fair game at de går i en evt. fælde hvis de åbner døren uden at have undersøgt den for fælder, men der åbner sig ikke bare faldlemme under dem uden at du har antydet at der er noget potentielt interessant/farligt i området, såsom hvis de bare går ned ad en gang. De behøver altså kun at bekymre sig om at interagere med de ting som du siger, ikke de ting som du IKKE siger – dette er ikke ***Tomb of Horrors***!

Det vil et par gange komme til ***kamp***. Stræb mod at overstå kamp så hurligt som overhovedet muligt, og gå helst ikke i større grad af detaljer omkring taktik end at I kan klare jer med at pege på spillernes kort over hele dungeonen med spidsen af en blyant. Tern og figurer tager meget hurtigt længere tid end I bør bruge på kamp. Desuden er kamp ikke encounters som skal overstås, det kan være lige så godt eller bedre at undgå kamp, og det er ikke sådan at alle kampe er designet til at spillerne skal kunne vinde dem. De er altså en del af den virkelighed, spillerne må forholde sig til.

Et par ord om bestemte færdigheder: *Perception (sanser)* gælder generel årvågenhed og sanse-skarphed, mens *Investigate (undersøge)* dækker at undersøge en bestemt ting og regne ud hvordan den fungerer. Med hensyn til fælder (som fylder en del i scenariet) så fungerer det sådan at man finder dem/regner dem ud med *Undersøg*e, og afmonterer/åbner med *Låse & fælder* (dvs. thieves' tools proficiency, som jeg her, for simpelhedens skyld, har knyttet til Intelligence). Af og til er det dog åbenlyst hvordan de fungerer, og man behøver ikke at rulle *Undersøge*, mens i andre tilfælde er de til at omgå uden at rulle *Låse & fælder*, når først man har luret dem.

Spillerne kan altid sige at de kigger/lytter/lugter efter, og hvis de så ruller godt med *Sanser*, kan du uddybe deres omgivelser lidt og evt. give et lille hint, men du bør bede dem om at komme videre med deres liv hvis de får det i hovedet at alle hele tiden skal slå *sanser* for ALT. Hvis spillerne begynder at ville rulle *Undersøge* for hver enkelt 5 fods stykke mur, må du gerne gøre dem opmærksomme på dels at det har de ikke tid til (for en ordentlig undersøgelse tager et minuts tid), og at i øvrigt er der ikke noget hvis ikke du har sagt ET eller andet. Hovedreglen er at de nødvendige oplysninger kommer ud af at I taler med hinanden, ikke af tusind terningrul.

En del færdigheder har åbenlyse anvendelser som er angivet i de enkelte rums beskrivelser, men der er også færdigheder som kan blive til noget, hvis spillere bliver kreative. Beas fløjtespil, Dinas fingerfærdighed. Hvis spillerne finder på et eller andet fedt at gøre med dem så spil gerne med, selv om den slags ikke bør totalt omgå spillets udfordringer. Men altså, hvis Dina kan overbevise en kultist om at hun er troldkvinde ved at lave tryllekunster, eller whatever, så er det bare godt. Et par spilpersoner har noget viden om historie, og hvis de spørger og ruller over stuetemperatur, så fortæl dem gerne et eller andet interessant og måske endda hjælpsomt – men det er ikke noget, de skal spamme.

Beskrivelsen af dungeonen er tretten rum fordelt på fire områder. Der er en introduktion til hvert område som beskriver dets udseende og beboere, samt noget du som spilleder bør sige for at skubbe til dem med at deres mission haster. Derefter følger beskrivelser af hvert sted/rum på én side til hvert, og her er oplysninger om evt. fælder og modstandere, samt relevante færdigheder og sværheder. Stats for modstandere er samlet i sit eget afsnit side 23-24. Det første rum bruges til mekanik-demonstration. Udover at lede efter Rotteprinsessen har spillerne et sekundært mål, nemlig at lede efter flere sølvvåben for at forbedre deres chancer mod Rotteprinsessen.

Slutspillet, hvor Rotteprinsessen åbenbares, udløses på tre måder. Det kan ske ved at spilpersonerne når frem til ***rum 13***, ved at en enkelt spiller tager sin ***fjerde rotte-token*** eller ved at de er ved at løbe tør for tid, så der kun er ***45 minutter*** tilbage af spilblokken. Hvis det udløses af tokens eller tid, finder slutspillet sted i det næste sted, de kommer ind i. Er du ikke god til at holde øje med tid, kan du overveje at sætte en alarm til at minde dig om det. Se detaljerne på side 22.

Efter slutspillet følger et meget kort fortælle-efterspil, hvor I runder af.

Om spilpersonerne

– fra halvt til helt færdige

De er alle unge rottefængere i Byen. Det betyder at de alle er kvinder. De er fattige og skønt de har en plads i samfundet af en slags, så er det en foragtet plads i udkanten. Det forholder de sig så til på meget forskellige måder!

Spillerne skal vælge karakter-kerner, som de så gør færdige ved at bygge relationer til hinanden. Giv dem menu-bilaget side 35 at vælge karakter-kerner ud fra. Sørg for at det ikke bliver et spørgsmål om hurtighed og stålsatte øjne der afgør fordelingen, men at de taler sig frem til en fordeling som alle er glade for. Der er flere karakterer end man kan vælge, og ingen er uundværlige.

Når alle så har læst deres spilpersoner (folk uden D&D-kendskab bør fokusere på at danne sig et indtryk uden at grave sig for meget ned i detaljerne endnu), skal de i samarbejde vælge relationer. Hver spilperson skal have relationer til to andre, således at de danner en "ring". Relationerne vælges fra menuen side 31, og når de har fundet ud af "ringen" vil det være smart om de skifter pladser, så de rent faktisk sidder ved siden af deres to relationer. Så skal de ud fra spørgsmålene på relationerne tale sig frem til at sætte lidt kød på, og selv om det ikke skal trække meget i langdrag, er det OK at de bruger lidt krudt på det.

Alle spilpersoner er mellem 17 og 22 år gamle. Der er to søskende-relationer, og det er vigtigt at de er med på at man godt kan være søskende selv om man ser meget forskellige ud på billederne. Man kan være halvsøskende, eller én kan være adopteret – man er stadig familie. Bemærk også at én spilperson kun kan have én søskende-relation. Et godt sted at starte med at etablere detaljer er med søskende-parret store-/lille-søster, ved at etablere hvor gamle de to er, og så udvide påfundene derfra. Hjælp gerne spillerne med at få besvaret spørgsmålene. Alle spørgsmål i en relation behøves ikke blive besvaret i ét hug, det er fint at hoppe lidt rundt mellem relationerne.

Forløb

Velkomst og forventningsafstemning: Dette er en dungeon-thriller med fortællespils-elementer, hvor relationer mellem karaktererne er kritisk vigtige – og det er detaljerne i dungeon'en også.

Intro til setting: Gritty, urban, middelalderlig-ish fantasy. Byen hedder bare Byen. Den er domineret af gilder, som er styret af en blanding af beskidt, korrupt politik og mærkværdige traditioner og tabuer. Engang var der konger, men de blev styrtet af gilderne for århundreder siden.

Vælge karakter-kerner: På baggrund af menu (se bilag med nifty illustrationer side 35). Der er seks, alle spillere vælger én. Bed spillerne læse deres karakterer. Hvis de kender D&D kan de læse det hele, ellers bør de nok koncentrere dig mest om den beskrivende tekst. Om stats: mennesker har stats fra 4 til 20, hvor 10-11 er almindeligt – bare så I har en idé.

Vælge relationer: Hver spilperson skal have en specifik relation til to andre spilpersoner. Dem vælger man så sammen fra en menu på i alt seks relationer (se bilag side 32). Det er en regel, at en spilperson maksimalt kan have én søster-relation (som der er to forskellige af). Tal sammen, få nogenlunde hurtigt valgt et mønster, så spilpersonerne danner en ring. Sæt jer så det passer.

Udbygge relationer: Svar sammen på spørgsmålene. Aldre er i spændet 17-22. Tænk på det som fortælle-spil – I er allerede i gang med at fortælle, og spille...

Intro til D&D 5th mekanik: t20 + bonus mod sværhed. Første rum i dungeon'en bliver også mekanik-intro, hvor saving throws, skill checks og kamp bliver introduceret.

Intro til storygame mekanik: Stikke sine venner for om-rul med fordel, eller rotte sig sammen mod sine venner for at hele sår. Vi tager det i spil. Understreg at dette er et spil om spændingen mellem sammenhold og nid & nag, ikke et mobbe-scenarie.

Spilstil og fælder: Kunsten at udforske en dungeon fuld af fælder – det kræver at I udforsker jeres omgivelser. Der kommer ikke fælder ud af det blå, men når spilleder forskygger at noget er farligt, er det godt at se sig for. Sanse-slag og undersøge-slag kan nogle gange give ekstra info, nogle gange får I alt jeres info hvis bare I ser jer for. Der er nogle gåder, men de fleste af dem kan I kaste terning-rul (og rotte-tokens) efter, så I ikke sidder fast. Det er ikke alle kampe, man bedst håndterer ved at hugge sig igennem. Husk at I er under tidspres, hold tempo.

Dungeon! Den store, kødfulde del af scenariet. I starter med at vade ud af det klamme vand og ind i det første rum, som også er både mekanik-intro og missions-info. Derefter, direkte over i egtl. dungeoneering.

Slutspil: Når det bliver udløst. Både drama og mekanik! Kriterierne står på spilleder oversigts-arket.

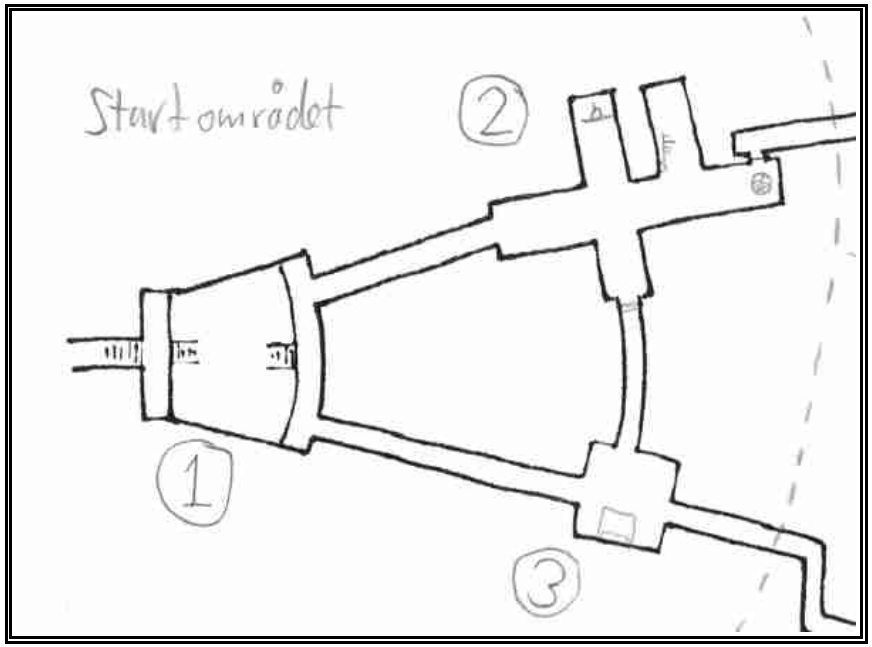
Efterspil: Kort fortælle-afrunding.

Dungeon

Angiveligt er Vore Helte i kloakkerne for at finde Rotteprinsessen. Det er dog ikke meningen at spillerne nødvendigvis skal udforske alt til bunds, eller for den sags skyld nå frem til selve sanktummet (selvom det er fint og passende, hvis de gør). Spillerne udforsker, bliver udfordret, spenderer ressourcer og bliver presset/lokket til at bruge flashbacks på at få ressourcer. Reel succes for spillerne består i at finde daggerter og armbrøst-pile af sølv, som de kan bruge i den endelige konfrontation. Den endelige konfrontation kommer når spillerne kommer til sanktummet, når spillerne har optjent en vis mængde rotte-tokens eller når tiden er ved at løbe ud.

Der er fire områder: Startområdet, smuglerkulten, rottehorden og månetemplet. Spillerne kan vælge mellem om de vil gennem smuglerkulten eller rotte-horden (de kender dog ikke indholdet af de to områder!) Fra start er spillerne udstyret med et (utidssvarende) kort over området.

I hvert område er **trusler** fremhævet i teksten med fed skrift, mens *færdigheder og sværheder* er fremhævet med kursiv.



Startområdet

Her er der gammelt murværk med afskallende puds og tunge, hvælvede lofter. Området er beskidt og støvet, og bærer spor af både rotter og af smugler-kultisterne. Fodspor, lidt affald ...og fælder.

Bemærk at rum (1) i startområdet indeholder både system-intro til D&D 5th edition og plot-infodump. Introduktionen til rotte-tokens kan I tage når de begynder at blive mere alvorligt udfordrede i område (2) eller (3), hvor du med fordel kan gøre opmærksom på mulighederne ved rotte-tokens.

(1) Vandreservoir.

Lavvandet men forræderisk, og kæmpe-rotter lurer. Her lærer vi meget om spillet at kende.

Start med at Vore Helte kæmper sig gennem en næsten oversvømmet gang med unævneligheder i vandet. **Første system-demo:** Alle skal rulle et *sværhed 8 constitution saving throw* for at undgå at tage 1t4 skade.

Efter en lang, udmattende tur kommer de med den vigtigste oppakning holdt over hovederne op ad en trappe, ind i rummet. Nu står de på en platform foran et gammelt, underjordisk reservoir, hvor der står måske 20 cm mørkt, ikke så rart vand. De kan knap ane platformen på den anden side, måske 40 fod borte. En trappe fører fra platformen de to meter ned til vandspejlet, og en trappe fører op på den anden side ifølge kortet. Husk lys! Hvem holder fakler? På platformen er der snaskede spor efter både menneske-sko og små og store rotter.

Plot intro: Kør kort, giv ikke tid til reaktioner og spil. Flashback til tidligere på aftenen, i rottefængernes ydmyge gilde-hus, ved den store tavle med rottehalerne til at holde styr på fangsten. Oldemor, gildets synske ældste, fortæller de forsamlede at i nat vil var-rotten Rotteprinsessen komme til Månegudindens gamle, underjordiske tempel i Byens kloaker, og der vil hun kalde en horde af alle Byens titusindvis af rotter til sig og sende dem ud i natten for at drikke blod og sprede pest. Kun rottefængerne kan stoppe dette – Vore Helte er de udvalgte. Oldemor giver dem en sølv-daggert, da den slags bider på var-rotter, og et gammelt kort (læg spiller-kortet på bordet). Hvem har sølv-daggerten? Én eller andens mor siger at de måske kan finde flere sølv-ting dernede, da den slags er helligt for Månegudinden, og siger meget indtrængende at de virkelig skal skynde sig, for ellers risikerer de at de ikke når at stoppe Rotteprinsessen. Og så...

Tilbage i kloaken! Det pusler i mørket i den anden ende af rummet, og skarpe øjne kan se glimt af genskær i øjne på den anden side. **Anden system-demo:** Bed alle tage *sværhed 15 sanser* tjek, de som klarer det kan se en omtrent hvor en håndfuld **kæmperotter** på den anden side er. Der er dog så mørkt derovre at skud vil have ulempe, dvs. at man slår 2t20 og vælger det dårligste rul.

Som sagt, en trappe fører fra platformen ned til vandet i reservoiret. Bunden, ca. 20 cm under vandspejlet, er glat og der er store huller som man ikke kan se. Bevæger folk sig langsomt og omhyggeligt er det sikkert, men skynder folk sig bare det mindste (op til halv fart, fordi svært terræn), kræver det *sværhed 10 dexterity saving throw* ikke at falde efter et par skridt og miste resten af sit movement (hvilket vil sige at man ender med at ligge ned).

Der er dobbelt så mange **kæmperotter** som spilpersoner i den anden ende af reservoiret. Når Vore Helte er ca. midtvejs (hvem er forrest?) angriber halvdelen af rotterne, hvilket bliver anledning til **tredie system-demo**, kamp. Beskriv at de komme væltende i vandet, hunde-store rotter, og slå initiativ så Vore Helte har en chance for at skyde på dem før de når frem. I første omgang angriber de den eller de forreste. Hvis første bølge af rotter bliver udraderet i første runde, flygter resten ned i huller under vandet. Hvis der er rotter tilbage, angriber resten i anden runde, med forkærlighed for folk der ligger ned. Vær specielt omhyggelig med at sørge for at folk er med på hvad man kan tage af actions i en runde, og at rækkefølgen er fri.

På den anden side er der to døråbninger til gange mod nordøst, med smuldrende puds over mursten. Der er intet at høre, og der er spor af både mennesker og rotter i begge gange, men der er flere mennesker til venstre (mod 2), og flere rotter mod højre (mod 3).

(2) Fælder der mener det!

Dette er smugler-kultisternes ydre forsvarsværker, fælder og en formummet statue til at aflede opmærksomheden.

På væggene i dette irregulære rum er der kradset grafitti, både pik-og-patter og måner i forskellige faser, med grove ansigtstræk. På gulvet er der langs den ene væg glasskår, og der ligger flækkede brædder hist og her på gulvet. Hvis folk snuser efter, kan de på *sanse-tjek sværhed 13* lugte gammel brændevin. Der er side-rum, et mod syd og to mod nord. Da de når dem, kan de i siderummet til højre se en træ-dør og i siderummet til venstre ane en mørk, firkantet form, måske af træ, to meter bred og lidt over en meter høj. Netop da aner de en mørk skikkelse i den fjerne ende af rummet, som man kan ane på et blegt ansigt og blege hænder som titter frem af en mørk kåbe (det er en marmorstatue af en kvinde iklædt en mørk kåbe af rigtigt stof, men indtil man kommer tæt på ligner det en person, der står stille).

Bag træ-skærmen i det første siderum til venstre står der en **lille katapult** ladet med en kugle af ler og træ-pigge. Den udløses af en snuble-tråd foran kassen, og hvis der er 4 eller 5 spillere, også af at svingbom-fælden udløses. Snubletråden kan opdages med *sværhed 10 undersøge* hvis nogen kigger efter, og er nem nok at undgå. Udløses katapulten, angriber den én som står lige foran (og ikke klemt op ad en væg), og ellers én i midten af rummet, som skal tage et *sværhed 16 dexterity saving throw* eller tage 2t10 skade.

Bag hjørnet ind til andet siderum til venstre er en **krum, pigbesat svingbom** spændt op på en lodret stolpe med en "fjeder" af reb viklet mange gange om stolpen. Den udløses af en malet træ-plade henover gulvet lige før hjørnet, der hvor folk sandsynligvis er distraherede af statuen (med mindre de specifikt er paranoide). Ordentlig paranoia kan opdage fælden med *undersøge sværhed 12*, man kan springe over med atletik sværhed 8 og afmontere fælden uden at udløse den med *låse & fælder sværhed 12*. Udløses fælden, skal den forreste på pladen tage et *sværhed 18 dexterity saving throw* for at dukke sig og undgå 3t6 skade – er der én lige bagved, skal de også rulle hvis den første undgår. Hvis der er 4 eller 5 spillere, udløses **katapulten** også af dette.

Oppe ved enden er der en trædør til venstre for statuen. Den er ikke låst, og når de åbner den kan de i det fjerne, mod øst, høre stemmer der skændes og se ildskær.

Husk at når spilpersoner får hug af fælderne her, er det en anledning til at introducere dem til rotte-tokens – men de skal selvfølgelig selv vælge at bruge dem!

(3) Måneansigtet.

En hellig fælde, som skjuler en lille skat i munden på Månens smilende ansigt.

Gulvet er nogenlunde ryddeligt i dette rum, som domineres af et stort fuldmåne-ansigt på væggen mod syd, halvanden meter i diameter, med mørke øjne som glitrer i ild-skæret og en bredt smilende, let åben mund som en dyb sprække i væggen. Der er gange mod nord, øst og vest. Da Vore Helte nærmer sig, piler et par (små) rotter bort ad gangen mod øst. Der er to tegl-omkransede huller i sydvæggen øst for ansigtet lige over gulvhøjde, som rør ind i væggen.

Undersøge sværhed 13 kan afsløre at to gange to meter gulv foran ansigtet er en **faldlem**. *Sværhed 10 sanser* kan, hvis folk lytter ved rørene, afsløre puslen inde i mørket og lugt af rotter. Inspektion afslører uden slag, at munden er dyb, og på tungen, ca. en meter inde, ligger der en kniv med mørk klinge og små 10 cm. nøgle, der stikker ud af skæftet. Hvis man undersøger nærmere (dvs. rent faktisk har hovedet henne ved munden, eller rører ved kniven) vil man opdage at kniven er holdt fast af en metal-bøjle over skæftet, men formentlig kan vrides eller lirkes fri. Prøver man på det uden at klare et *sværhed 15 låse & fælder*, udløser det faldlemmen. Det udløser også faldlemmen, hvis man prøver på at pille glas-øjnene ud.

Udløses faldlemmen, falder den som havde armen inde i munden eller voldede øjne automatisk i, mens folk som var lige ved siden af kan undgå det med *sværhed 12 dexterity saving throw*. De folk som var meget med i diskussionen, var tydeligvis lige ved siden af med mindre de på forhånd havde sagt at de ikke var. Udløser man faldlemmen ved at tage kniven, får man den dog med. Under lemmen er et fire meter dybt hul med stenbrokker og skidt på bunden – man tager 1t6 skade af at falde i. Hvad værre er, i hullet bor to **giftslanger**, som kultisterne en gang imellem fodrer med rotter. Hvis man er cool og klarer *sværhed 13 animal handling*, angriber slangerne ikke. Hvis man ikke er cool, angriber slangerne. De har fordel på deres angreb hvis man ligger ned (dvs. har tabt initiativ), eller hvis man er ved at prøve på at klatre op. Slangerne har dækning og +2 AC hvis der er nogen i hullet, og andre prøver på at skyde ovenfra. At klatre op er *sværhed 18 athletics*, men andre kan godt hjælpe, hvilket giver fordel.

Hvis der opstår tumult, dvs. hvis faldlemmen udløses, kommer der **kæmperotter** ud af hullerne, to færre end antallet af spillere. Ada kan sagtens have sat en fælde op, hvis hun er med.

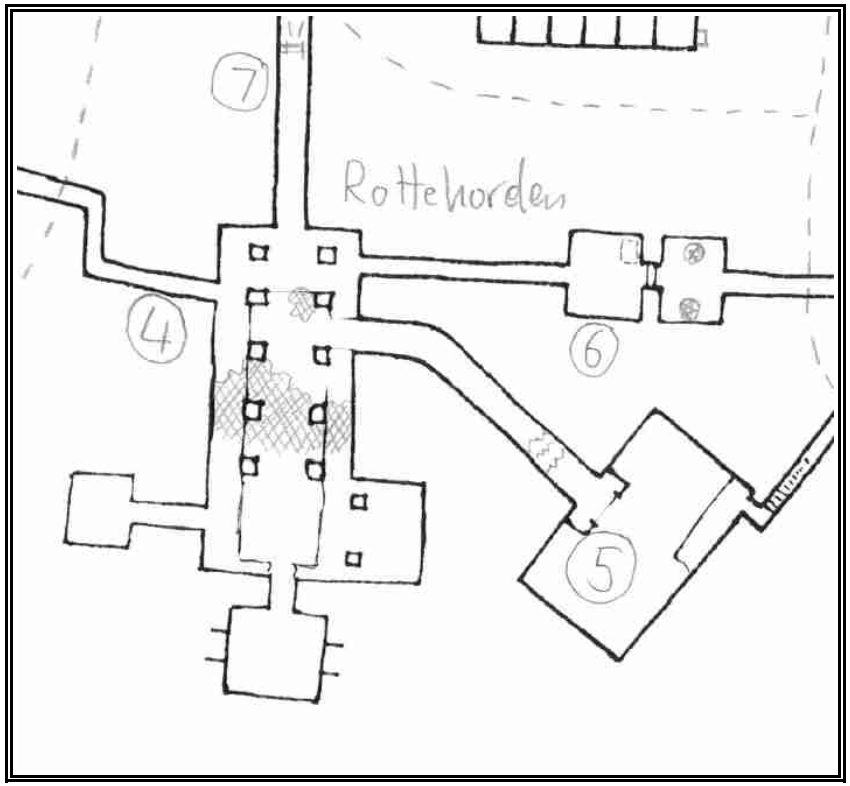
Hvis noget går galt her, kan du bruge det som lejlighed til at introducere spillerne til rotte-tokens – men de skal selvfølgelig selv vælge at bruge dem!

Rottehorden

Hele området er mere fugtigt, mudret og muggent end bare støvet og beskidt, som start-området. Faklerne sprutter, og mørket virker tungere. Her er spor af små og store rotter i snasket, men ikke af mennesker. Der hænger en intens, dyrisk lugt i luften.

Vore Helte løber straks ind i horden, og deres videre færd bør være i frygt under pres og trussel om rotter som kommer efter dem.

Påmindelse om tidspres: Der lyder en kradsen af poter, men det er svært at sige hvor det kommer fra. Måske inde i væggene? Og på en eller anden uforklarlig måde er der noget forventningsfuldt ved lyden, som om rotterne utålmodigt venter på noget. Eller nogen.



(4) Horden

Under bunkerne, i hullerne, i skyggerne, lurer en masse af pels og had.

Dette sted bør være virkelig uhyggeligt! Og kampen bør presse dem ud hvor de helt sikkert bruger rotte-evnerne. Dette er en stor hal, tolv meter bred og af ukendt dybde, med brede søjler, men dele af salen er styrtet sammen, og dele virker ikke helt sikker. Ud over dynger af murbrokker er der også noget gammelt maskineri af mørkt, muggent tømmer, der ligger i ruiner. Der er masser af skygger, huller og krinkel-kroge, og i dem forsvinder øjne, når man kigger nærmere. Lugten i salen er intenst dyrisk. Der er en døråbning i vest-væggen (som de formentlig kommer ind ad i første omgang, en døråbning i nord-væggen og en i øst-væggen. Desuden er der til højre for døråbningen i øst-væggen en bred tunnel. Ud af den kommer i tunnellens bredde en 40 cm. dyb kanal, tørlagt bortset fra lidt snasket mudder og en smal strøm i midten. Sydenden af salen er kollapset.

Vore Helte får tid til at komme ind i salen, orientere sig og diskutere hvad de skal gøre, før rotterne dukker frem fra huller og bunker og angriber. I første omgang angribes de af følgende:

3 spillere: Én **sværm af rotter** og fire **kæmperotter**.

4 spillere: Én **sværm af rotter** og seks **kæmperotter**.

5 spillere: To **sværme af rotter** og fire **kæmperotte**r.

Specielt sværmen bør være virkelig uhyggelig! Understreg at sådan opfører rotter sig ikke normalt, og antyd dermed at en mørk kraft står bag. Når den første bølge af modstandere er nedkæmpet, bør du antyde med truende lyde og øjne i skyggerne, at der er mange flere rotter hvor de første kom fra, så spillerne skynder sig videre. Hvis de ikke fanger hentydningen, så ram dem med endnu en hård kamp. Hvis de senere vender tilbage hertil, så giv dem høvl. Tænk på horden som en bundløs forsyning af rasende rotter.

(5) Dæmningen

Bag barrieren venter grumsede vandmasser og slanger.

Her antager jeg at de kommer østfra – se nedenfor mht. at komme østfra. Oprindeligt indeholdt rummet et opsamlingsreservoir med en sluseport ud til kanalen mod øst. I vestenden er der en afsats over den planlagte vandhøjde, og fra den er der en trappe ned til gangen mod nordøst. Sluseporten er blevet ødelagt, men i stedet er kanalen mod vest blevet blokeret af en ansamling af ragelse, som har opbygget sig til en dæmning. Dæmningen er beboet af en lille koloni af **giftslanger**. På bunden af reservoiret er der et sten-skrin med tre sølvpile. Vandet er køligt men ikke farligt koldt, og ca. to meter dybt.

De kommer op ad den (næsten) tørlagte kanal, med den rasende horde bag sig. I stedet for det forventede rum kommer de dog til en skrånende **barriere** af skrald, der blokerer gangen. Grene, brædder, brokker, knogler og mørke, fugtige ting som man nok ikke skal tænke for dybt over. Der lækker silende vand ud af barrieren, som er kilden til den smule strøm, der er i kanalen. Ud af barrieren i brysthøjde stikker et glat træskaft på lidt over en meters længde. Hvis nogen tager fat i skaftet, sidder det godt fast men ikke urokkeligt. *Undersøge sværhed 15* på bunken afslører at hele barrieren ser ret vand-mættet og ustabil ud, men at man med forsigtighed måske vil kunne hive et par ting ud oppe i toppen og orme sig forbi. (De kan også forsøge dette uden at have fået hintet, hvis de siger at det er hvad de gør.)

Hvis nogen giver skaftet et godt hiv, kommer den gamle rive fri med et svup. Herefter skælver hele dæmningen et øjeblik og bryder så sammen. Alle skal tage et *strength saving throw mod sværhed 15* for at holde sig oppe i flodbølgen af vand og skrald. De som klarer det tager 1t4 skade og holder sig på benene, mens de som fejler tager 2t4 i skade og bliver væltet omkuld, og fakler som de holder bliver slukket. Det er ikke bare vand, der er også overraskede **giftslanger** i bølgen (af slanger som er vrede og angriber er der én, eller to hvis der er fire eller fem spillere). Slangerne får et frit angreb som overraskelse i første runde, og går efter folk som ligger ned (de har fordel mod dem).

At kravle og grave sig over bunken kræver et slag mod *stealth sværhed 15* for at gøre det så let og delikat det hele ikke bryder sammen. Når den første er kommet over, kræver det *sværhed 8 stealth* af de efterfølgende. Fejler nogen, bryder barrieren sammen (og det er måske værd at minde dem om stikker-reglen, som giver om-rul med fordel) – de som ikke er kommet over, ruller som angivet ovenfor, mens de som er kommet over ruller *dexterity saving throw sværhed 15* for at afgøre om de tager 1t4 eller 2t4 skade, og de ender under alle omstændigheder liggende. Kommer de over barrieren, kan de svømme gennem rummet til afsatsen på den anden side. Husk dog lys! for rummet er i sig selv bælgmørkt. Er bassinet drænet, kan de klatre ad udhuggede trin op til afsatsen og den synlige (hvis der er lys) åbning i væggen, som leder til en trappe ned og mod nordøst.

På bunden af bassinet er der en sten-kiste, en lille meter lang, en halv meter bred og høj, udskåret med mønstre af menneskelige legemsdele og rotter. Låget er forseglet med cement, men med lidt vold kan den brydes op – den er dog alt for tung til at tage med. *Undersøge sværhed 12* afslører at der ikke er nogen åbenlyse fælder, men det vil være umuligt at vide hvad der kan være inden i af ubehageligheder – dog har den nok været forseglet for længe til levende væsner, de fjeste fjeder-mekanismer samt mange gifte. Inden i kisten ligger tre armbrøstpile med sølv-hoveder viklet ind i gammel, mør silke. Pilene virker dog brugbare.

Hvis Vore Helte kommer østfra: De kommer op ad en snæver trappe til et lavloftet, hvælvet rum, hvor de står på en ca. 70 cm. bred afsats, fire meter bred. Sten-trin som en stige hugget ind i væggen leder ned i vandet. I den anden ende af rummet kan de se en bred gang, hvor der er lige over 30 cm. mellem vandfladen og loftet.

(6) Gådeporten

Som tager tid. Plus fælt stinkende lig og sultne, frustrerede rotter.

Dette antager at Vore Helte kommer vestfra, fra Horden, for det er virkelig svært at komme fra den anden side først. I dette højloftede kammer, seks gange seks meter, har smuglerkulten hejst et par mistænkte stikkere op under loftet i lænker så rotterne kan komme til dem, og de er nu døde og **lugter virkelig forfærdeligt**. En håndfuld (almindelige) rotter på gulvet kigger længselsfuldt op på ligene, men må nøjes med hvad der drypper ned. Og nu flygter rotterne til alle sider, men bag Vore Helte kommer der **rotter fra horden**. Fra den gamle kults tid er der en port, som man åbner ved at løse en puzzle. Den samme puzzle udløser en **faldende stenblok**, hvis man løser den forkert. Og som om det ikke er nok at de er under pres fra rotterne, skal de tage et *sværhed 11 constitution saving throw* for at undgå at få kvalme på grund af stanken, og ulempe på alle t20-rul indtil man kommer væk fra stanken.

Porten er af massiv sten og ser ud til at skulle løftes for at åbne sig. Midt på den er der udskåret en nymåne med glad ansigt, som kigger til højre (dvs. aftagende). Til venstre for porten er der i væggen et panel af mørkt, mat metal (anløbet sølv) med fem tromler ved siden af hinanden (ligesom i en enarmet tyveknægt). På hver tromle er der fem billeder af månen i forskellige faser, med forskellige ansigtsudtryk. Tromlerne giver lidt modstand, og man kan høre dæmpede klik fra mekanismens indre. Et slag mod *undersøge sværhed 10* vil sige at en stor stenblok over mekanismen, 1 gange 2 meter, har en klar sprække rundt om sig og kunne falde. Det siger også at mekanismen givetvis styrer både porten og stenblokken.

Når de har haft tid til at se sig grundlæggende om, ankommer de første rotter (og sig klart at der er flere på vej). I første runde kommer der (antal spillere minus to) **kæmperotter**. I næste runde kommer der (antal spillere minus én), og i tredie runde antal spillere minus to PLUS en **sværm af rotter**. Derefter antal spillere minus én kæmperotter i runden. Dette burde antyde for spillerne at de skal skynde sig som bare pokker at få porten op, og gerne tage rotte-mærker.

Husk lys! Man kan bruge *låse og fælder* eller *sanser* (ved at lytte efter klik) *sværhed 15* til at operere mekanismen – husk ulempe fra stanken, hvis nogen har kvalme. Folk uden kvalme kan hjælpe, men det tager en fuld runde ved mekanismen. Første succes løsner med et rungende klik den skjulte modvægt, som kan løfte porten – og det løsner også klippeblokken, der nu er klar til at falde. Anden succes får porten til at langsomt glide op med en skrabende lyd af sten mod sten – hvorimod fiasko efter første succes får stenblokken til at falde! Den som opererer mekanismen (og folk som har hjulpet og ikke sluttet sig til kampen) skal tage et *sværhed 15 dexterity saving throw* eller få 3t10 skade af den **faldende blok** og blive skubbet til side. Den sidder fast i kæder, og bliver langsomt løftet igen af modvægten. Der er dog en lille fordel: braget af den faldende sten får rotterne til at flygte. Det tager en times tid før modvægten er klar igen, så porten er lukket, hvis først de fejler. Når porten har været åben i et minuts tid, glider den ned igen, og er tung nok til at det kræver VIRKELIG solide sager, hvis ikke de bare skal blive knust.

Bag porten er der endnu et kammer af tilsvarende størrelse, tørt og lidt støvet. Her står der til højre og venstre gule sandstensstatuer af kvinder i folderige gevanter. Hende til venstre fremviser i hænderne tre armbrøst-pile med hoveder at mørkt, mat metal (de er lidt indtørrede men brugbare), mens hende til højre har hænderne hævet i velsignelse. En smal gang leder mod øst. Den ender i en stendør, som kan skubbes op med noget besvær – får den lov at glide i uden at være blokeret, er den umulig at åbne østfra.

Hvis dine spillere *virkelig* har mere lyst til at gætte puzzles end til at slå terninger, fungerer det sådan her: For at **armere** mekanismen skal man først arrangere tromlerne efter månefaser, med tiltagende nymåne (spidserne peger mod højre) først, fuldmåne i midten og aftagende nymåne til sidst. Det er umuligt at få ansigternes humør til at passe i et pænt mønster samtidig. For at **åbne porten** skal man derefter arrangere tromlerne efter ansigts-humør, fra rasende til glad. Det er umuligt at få månefaserne til at passe pænt samtidig. Succes åbner porten, fiasko udløser fælden.

(7) Porten mellem kulten og horden

En mystisk og åbenlyst truende træ-port – specielt med en horde i hælene!

Dette antager at Vore Helte kommer fra horde-siden, sydfra. Se nedenfor, hvis de kommer nordfra. Porten er en relativt ny konstruktion opstillet af smuglerkulten som forsvar mod både rotter og andre indtrængende. Som vi har set andetsteds, er kulten glad for fælder. Her er der tale om en **spydfælde** som støder fire spyd gennem huller i porten, ud på horde-siden, hvis der bliver trukket i de forkerte reb. De er formentlig under tidspres, fordi rotte-horden bag dem samler sig til et nyt angreb.

Hen over den små tre meter brede gang er der bygget en mur og port i solidt træ. Det ser ikke ud til at være mere end et par år gammelt. Porten er énfløjet og åbner udaf. Fra over porten hænger tre reb ned i halvanden meters højde, et sort til venstre, et hvidt i midten og et rødt til højre. På træ-muren til venstre for porten er der i to meters højde malet en nymåne, til højre en fuldmåne, begge i gul maling og med ansigter. I en højde af 30 cm., 90 cm. og 120 cm. er der rækker af røde felter, 3 cm. høje og 1½ brede, i hele porten og murens bredde, med ca. 30 centimeters mellemrum.

Nogenlunde kvik *undersøge sværhed 10* siger at de røde felter er bemalet puds og at rebene giver en modstand når man trækker prøvende i dem som tyder på at de er forbundet til noget mekanisme, som meget vel kunne åbne porten ...eller få ubehageligheder til at komme ud af de pus-dækkede huller. Gulvet, loftet og væggene af sten virker dog sikre og solide. Mere information end det kan de ikke nå at samle, med mindre de vil slås mere med rotter – de er nød til at handle. Mekanismen kan ikke afkobles fra denne side af porten.

Et træk i det sorte reb åbner portens lås med et "klak" af træ mod træ, og får den til at springe på klem. Et træk i det hvide eller det røde reb får fire spyd til at skyde ud af nogle af hullerne med stor kraft og lydelige "klonk", ca. 1½ meter frem før de stopper. Enhver som står tæt på porten (dvs. ikke har sagt at de ikke gør!) skal tage et *sværhed 15 dexterity saving throw* eller blive ramt af et spyd for 2d10 skade. Når først fælden har været udløst én gang, kommer der ikke flere spyd, og det har ingen effekt at trække i det røde eller det hvide reb.

Bag porten er der en mængde maskineri i træ: ophæng til fire spyd, der peger på huller som på denne side er dække af stof-lapper, i forskellige højder og vinkler. Der er også fire små katapult-lignende køller, der er parat til at ramme bagenden af spydene og sende dem afsted (eller har gjort det, hvis fælden har været udløst). Det er til at åbne porten, og lukkes den igen, vil låsemekanismen falde på plads. Man skal kante sig lidt for at komme forbi maskineriet. I det fjerne mod nord kan de høre stemmer som mundhugges og se ildskær.

Hvis man kommer fra nord, er det ikke et problem at komme forbi og ud. Med mindre man har rasende kultister i hælende, i så fald må man skynde sig, og den som åbner porten skal tage *sværhed 8 dexterity saving throw* for at undgå at udløse den nærmeste katapult-kølle for 2d4 skade.

Smuglerkulten

Heromkring er der kun lidt fugtigt, og der lugter af uvaskede mennesker og mad kogt i olie. Der er lidt rodet, og generelt er kultisterne lidt lasede og ikke specielt vel i foderstand. Området er dunkelt oplyst af små olielamper og osende fakler, men dog en fest af lys og farver sammenlignet med de andre områder.

I modsætning til rotterne bør du holde øje med den totale mængde af kultister, som opfører sig dynamisk, og tilpasse områderne til deres opførsel. Generelt vil de først være lidt forvirrede men indstillede på at kæmpe med indtrængende medmindre de taler MEGET godt for sig. Hvis de opdager at de er under angreb, vil de forsøge at lokke indtrængende til at gå i brand-fælden i spisesalen, og så angribe med en god del af deres styrke (omend ikke alle). Bliver de besejret, vil de overlevende forskanse sig. Individer kan gå i panik og flygte, og de kan foretage taktiske tilbagetog til steder hvor de kan forskanse sig, men de overgiver sig ikke (for de er kultister). Hvis Vore Helte rammer dem hurtigt og mellem-hårdt og kæmper sig gennem til Månetemplet uden at knække kulten afgørende, vil kultisterne følge dem til område 11 og angribe de som tøver pga. maskerne, men ikke videre.

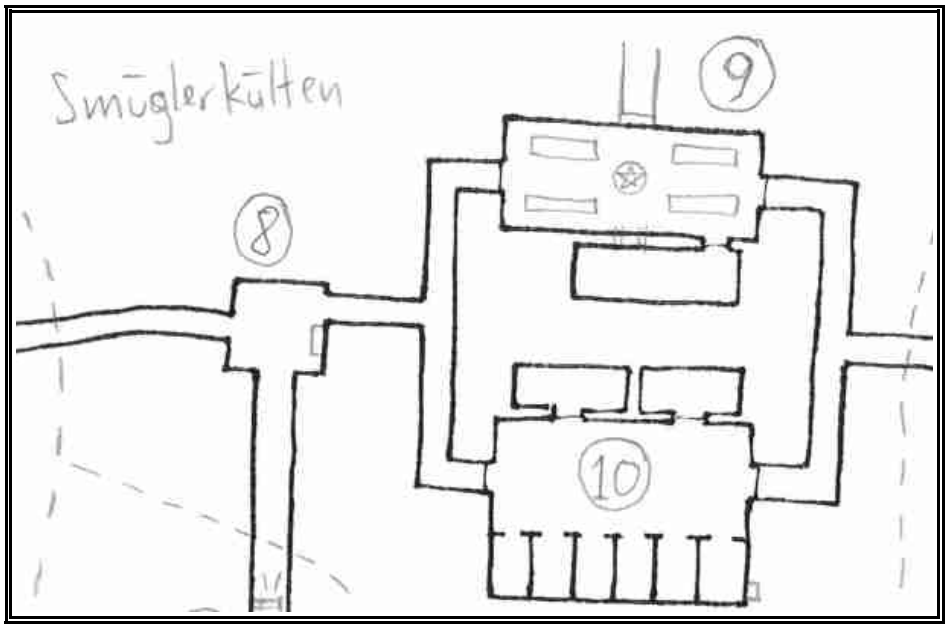
Smugler-kultisternes ledere er **Jasca**, som primært er religiøs visionær, og **Karl**, som primært er smugler. De er elskere, og deres stats er at finde med de øvrige modstandere. Det øvrige antal kultister er bestemt af spillere, og de har standard-stats (igen, se modstandere). Jasca er i område 12 og ikke i kontakt med resten af kulten, mens Karl er i område 10, og leder kulten.

3 spillere: 15 kultister

4 spillere: 20 kultister

5 spillere: 25 kultister

Påmindelse om tidspres: En pludselig trækvind får faklerne til at flakse, og et øjeblik er flammerne ikke orange men sølvhvide som månen. Et suk går gennem gangen, af forventning om Rotteprinsessens komme...



(8) Vagterne

Her sidder vagter og keder sig, og taler om ting som kunne være af interesse for Vore Helte.

Den strategisk vigtigste ting her er om vagterne får slået alarm. Desuden er dette nok det sted i spillet, hvor snedige spillere kan komme længst med sociale færdigheder. **Kultisterne** Gerson og Hanna sidder på en bænk af trækasser og snakker (og hvis der er fem spillere, er der også en tredie, navnløs og tavs kultist til stede). Kammeret er lavloftet, fem gange fem meter og oplyst af to fakler. Der er grafitti kradset ind i væggenes puds. Det vil kræve (meget) lidt snilde at snige sig tæt nok på til at kunne høre ordentligt hvad de siger samt komme på og skudhold – *stealth sværhed 8*, så kun Frida vil have et problem. At komme helt i nærkamp uden at de opdager de indtrængende er sværere, *stealth sværhed 14*.

De to kultister er en mager ung mand (Gerson) med et tyndt, tjavset skæg og en mørkhåret kvinde (Hanna) som nok ser noget ældre ud end hun er. Begge er iført lædervamse og støvler, og har to håndøkser og en daggert. De har tydeligvis lige skændtes, og er lige faldet lidt til ro. Hvis Vore Helte går direkte til angreb, hører de naturligvis ikke mere samtale. Er de lidt mere cool, kan du referere lidt samtale. Nu er det kedeligt at høre spilleder holde dialog med sig selv, så giv hurtige recaps. Giv spillerne en pause at reagere i mellem hvert emne.

> * Manden spørger hende om hun virkelig tror på hvad Jasca siger om Månegudindens udvalgte, som skal komme og rense byen med blod? Kvinden siger at hun håber at det er sandt, og at alle de rige svin som ingen respekt har skal komme til at lære det.
>
> * Kvinden spørger manden om han tror at Gudinden vil acceptere Karl og al den praktiske snak om at smugle brændevin, som han har fået kulten med på? Manden siger at hvis Jasca er OK med det, er han vel også. Og så er den nye oliegryde nu ikke tosset – både rotter og roer smager en del bedre efter en tur i olien.
>
> * Kvinden siger at Karl vel er god nok. Da hans mand Ian stjal af offergaverne, gik Karl uden at mukke med til at Ian skulle hænges op nede ved gåde-porten, hvor ham der idioten som ikke betalte sin brændevinsgæld også blev hængt op tidligere. Tror manden at Ian er død nu? Manden tror det er helt sikkert, på det skrækkelige sted må han have været død i dagevis nu (han gyser).

Hvis spillerne endnu ikke har rykket, siger kvinden: "Gerson, vi er i live. Jeg henter os noget mad. Månegudinden være priset!" Han svarer: "Gå i Hendes hellige skær, Hanna." Fordi når de har navne, virker de som mennesker, selv om samtalen nok har afsløret at de ikke er spitzenklasse. Hun (og den evt. tredie) går ad gangen mod øst, så kun Gerson er tilbage. Så ved spillerne at de har lidt tid at løbe på, men ikke uendeligt meget, og gør vel noget.

De skulle have en ret fair chance for at tage ham ned, hvis de angriber. Når han på én eller anden mærkelig måde at få tur, råber han naturligvis ALARM!!! og slår fra sig, men det når han næppe. Er der nogen som vil rulle ud med *Deception*, er det en klar mulighed. De kan dog ikke bare rulle, men skal have en idé til hvad deres historie er. *Sværhed er 20* hvis det er ret langt ude, en dårlig løgn ("Vi er handlende, som tilfældigvis kom forbi"). *Sværhed er 15* hvis det er små-langt ude men ikke HELT i skoven ("Vi har hørt at man kan købe brændevin her...") og *sværhed 10* hvis det er plausibelt, taler til ønsketænkning eller i øvrigt en god idé ("Vi er fra månekulten på Øerne, vær hilset"/"Jeg er Månegudindens udvalgte, bøj dig for mig!"). Han vil så fortælle dem ting som han ved og som giver mening ift. deres historie, men vil ikke direkte forråde sin kult.

Han er ikke uendeligt modig, og man kan godt bølle ham et stykke hen ad vejen med *Intimidate sværhed 15*, men han er kun ret kortvarigt føjelig. Hvis vinklen giver mening, kan Persuade godt bruges til at overbevise ham om at han har mindre lyst til at dø nu end til at leve, hvis han har kniven for struben, men han vil hellere dø end se sig selv som forræder. *Persuade sværhed er ca. 15*, modificeret efter hvor god vinklen er.

(9) Smuglerkultens spisesal

Her er lugten af friture stærkest, og bag den lurer en dødbringende brandfælde.

Salen løber øst-vest, og der er trædøre i østenden og vestenden – Vore Helte kommer formentlig fra vest. Midt i nordvæggen er der en solid træport omgivet af nyt, groft murværk – denne er ikke på Vore Heltes kort, og det er smuglernes nye hovedindgang. Portens lukke-bjælke er på denne side. I østenden af sydvæggen er der en dør (som fører ud til køkkenet). Midt i sydvæggen er der tre vandrette "skydeskår" i væggen i ½ meters højde, med ca. en meters mellemrum (*sanser sværhed 15* for at bemærke dem fra en af ende-dørene, *sværhed 10* fra midten af rummet). Både loft og vægge er meget rene i midten af salen. I nord og syd af salen er der langborde med bænke, med plads til i alt måske 40 mennesker, og midt i salen står en kvindestatue på en lav forhøjning, vendt mod porten og iklædt en sort kappe. I sin hævede hånd holder hun en sølvskinnende kniv (det er ganske rigtigt en sølv-daggert).

Foran statuen er (antal spillere) **smugler-kultister** samlet, og de fleste af dem er meget optaget af noget nede på gulvet. De holder kakerlak-væddeløb som de vædder kobbermønter på. Hvis Hanna fra område 8 gik efter mad, er hun en af dem. Én af kultisterne er dog lidt på vagt, så at snige sig tæt på dem kræver *stealth sværhed 12*. De er ikke umulige at bullshitte hvis nogen har en god vinkel, men det kræver *deception sværhed 15*. Lad Hanna tale, hvis det kommer til samtale.

Hvis det kommer til kamp, vil i alt fald én med det samme flygte for at advare Karl og hovedstyrken i område 10. I runde to vil nogle af evt. overlevende kultister trække sig lidt østpå, og kokken i køkkenet vil trække i løftestangen, der tipper den store **friturekedel** så olien løber ud af de tre "skydeskår" (og på vejen rammer et lys, der sætter olien i brand). Dette forvandler hele midten af salen omkring statuen til et flammehav. Alle som befinder sig der skal tage et *sværhed 13 dexterity saving throw* eller blive sat i brand. De som klarer det kaster sig ud af området og tager kun 1t4 skade, de som misser tager 2t4 skade i to runder – i anden runde kan man undgå skaden ved at forlade ildhavet og bruge sin action på at rulle rundt. At bevæge sig i ildhavet er dog svært pga. oliens glathed, og kræver et *sværhed 10 dexterity saving throw* for at undgå at glide og falde (og brænde). Ligeledes i runde to barrikaderer kokkens assistent døren til køkkenet. Røgen giver ulempe på angreb på afstand.

I køkkenet er der lagre af roer og flåede rotter, der er tønder med olie og stabler af brænde, og en primitiv, lækkende vandhane som trækker på rent vand fra et højere niveau, samt et hul til skarn, som leder til en dybere tunnel. Vore Helte får dog næppe selve køkkenet at se. Hvis de lægger an til at bryde døren op, så sig at det kan de men det vil tage tid.

Er kultisterne i fuldt beredskab, må du tilpasse situationen.

(10) Smuglerkultens kvarterer

Her forbereder en stor gruppe smuglerkultister sig på store forandringer.

Salen er ganske stor, med en del døre og forhæng til side-rum. Væggene er dekoreret med lidt ubehjælpsomme vægmalerier, hvor månen spiller en stor rolle, sammen med mennesker, slanger og foruroligende, pelsede væsner. Der er træ-døre i både øst og vest.

Af **kultisterne** kan man umiddelbart se (antal spillere x2, +1). De står i en cirkel i tavs koncentration. Ca. hvert 30. sekund slår én af dem blidt på en lille triangel. De ser ikke omkring sig, men rummet er meget stille, så det er ret svært at snige sig – *stealth sværhed 18*. Hvis det kommer til kamp, kommer der flere kultister frem fra siderummene, (antal spillere -1) og smugler-lederen **Karl**. Det er nok til at det burde være et ret hård kamp for Vore Helte, som de formentlig flygter fra. Hvis de prøver på at tale sig igennem, bliver det Karl, de skal tale med, og han er svær at løbe om hjørner med.

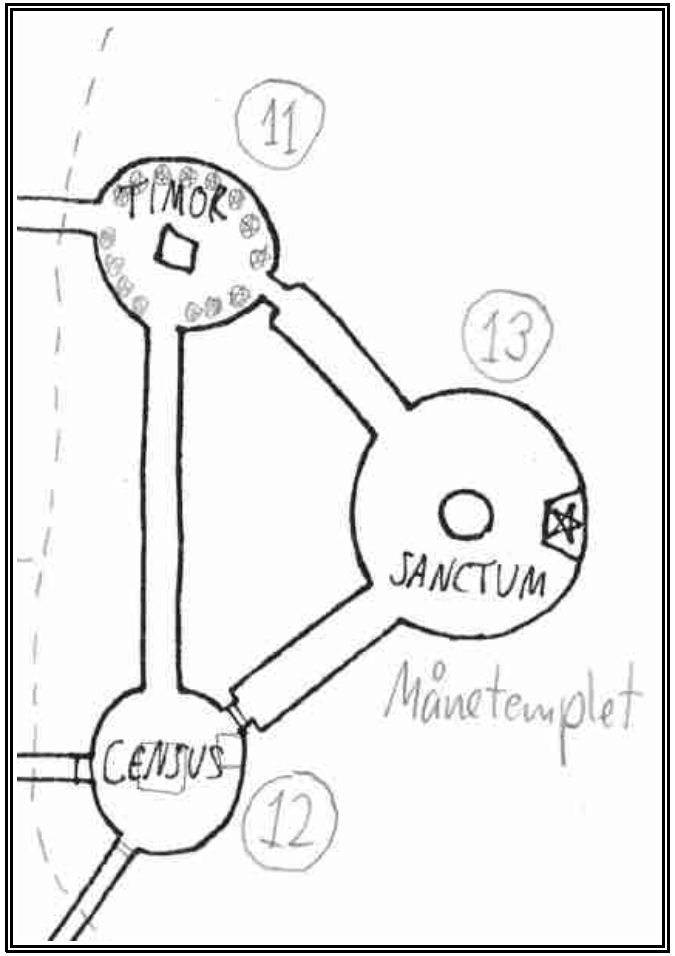
Igen, justér situationen hvis kultisterne er i fuldt beredskab.

Siderummene omfatter: latrin, lagerrum (brændevin, brædder, reb og diverse ragelse) og soverum. Ét af disse er Karl og Jascas kammer. Kultisternes skat på 200 guldstykker og 800 sølvstykker i lædersække er gemt i et hemmeligt rum i væggen, som man kan finde med *undersøge sværhed 20*.

Månetemplet

Luften her er forholdsvis frisk. Gange og haller er af ret fint sten-arbejde, og rigt men foruroligende udsmykket med snoede mønstre. Her er en smule fælder, men ikke mange modstandere – blot kult-lederen Jasca, og så rotteprinsessen selv...

Påmindelse om tidspres: Adskillige rotter løber omkring fødderne på Vore Helte, og en hvisken som et forventningsfuldt suk lyder: "snart..."



(11) Rædslens mange masker

Grufulde udskæringer, ekkoer, selvlysende svampe og en luftkanal der forvandler den mindste luftbevægelse til en klagen.

I sig selv kræver det en overvindelse at træde ind, og i særdeleshed er det et problem at tøve hvis man har rasende kultister i hælene (hvilket du bedst selv ved som spilleder). Nåja, og så er der en LILLE fælde ved udgangen mod det indre sanktum (13). Rummet er omtrent rundt, og ti meter i diameter.

Når man nærmer sig, kan man ane en rungen (af kunstfærdigt forstærket ekko) og en fjern hylen, og ved indgangen møder der en et **rædselsvækkende syn**: I midten en klynge af frygtelige, enorme ansigter af dyr, mennesker og mellemformer, med glitrende øjne, og tænder og tunger i opspærrede munde. Langs væggene står der lige så uhyrlige stillestående skikkelser, nogle med våben i hænderne. Og hvad endnu værre er: i mørket er der en dæmpet, gusten glød (fra svampene som vokser på hylder på væggene, og hænger i guirlander bag kæmpe-maskerne omkring søjlen i midten. Den samlede effekt er næsten ikke til at bære, og det kræver et *wisdom saving throw sværhed 10* at overvinde sin frygt nok til at træde ind i rummet. Er der forfølgere, ankommer de i tide til at angribe de, der missede deres saving throws... Man kan tage et nyt saving throw ved starten af hver tur, og når man har klaret det, er man så freaked out som man synes at det passer, men man kan bevæge sig frit. Kommer det til meget højlydt kamp her, vil Jasca høre det i Prøvelsens Kammer (12) og være advaret.

Det er ikke nemt at se udgangene, men de ved fra kortet at de er der, og kan godt få øje når de kigger det rigtige sted. Til venstre for udgangen mod sydøst står der et grotesk rotte-menneske med en stor, hævet krumsabel, og til højre en grinende ulv på bagbenene, som holder en kæmpe stegegaffel i en hånd, hvor der burde være en pote. Er der tre eller fire spillere, er **rottetingen en fælde**, og hvis der er fem spillere, er **ulven med gaflen også en fælde**. Hvis spillerne er på dupperne over for fælder og siger at de kigger sig for når du fortæller om statuerne, kan de med *undersøge sværhed 13* se at statuerne har led i skuldre og fødder, og at der er trædeplader foran dem – de er nemme nok at undgå når man ved det. Gå man forbi uforvarende, udløser man fælden og hele statuen falder 30 cm. fremad med et lille brag, og armen svinger frem med våbnet. De skal så tage et *dexterity save sværhed 14* for at undgå hugget. Sablen gør 2t6 i skade, gaflen gør 2t4. De vil ramme forskellige spillere. Bagefter vil statuerne langsomt, med en serie knagende klik, trække sig på plads igen, drevet af skjult maskineri.

Statuerne ved gangen mod syd (mod Prøvelsens Kammer) er nøgne mennesker, en mand til venstre og en kvinde til højre, med ansigterne forvredet i skræk og kroppene behængt med svagt lysende mug-behåring. Statuerne mod vest (mod kulten) er en hund med to hoveder og en menneske-stor rotte på bagbenene.

(12) Prøvelsernes Kammer

Her foran stenporten i det fornemme Prøvelsernes Kammer finder vi måne-præstinden Jasca – det bliver nok en interessant samtale...

Kammeret er rundt og ni meter i diameter, og loften er tre meter oppe. Udgangen mod nord er en bred gang. Døren mod sydvest er en trædør med lidt sprækker i (som folk der kommer fra område 5 vil kunne se ildskær men ikke mange detaljer gennem, og som knager for meget til at den kan åbnes helt stille). Døren mod vest er skjult bag et udskåret stenpanel, og glider i hvis den ikke blokeres – og den kan ikke åbnes fra denne side. Døren mod nordøst er klart rummets fokus, en massiv stenport som skal hæves, prydet af et mægtigt måneansigt, og på væggen til højre for den er der et nøglehul omkranset af udskårne sten-blomster. Foran porten knæler **Jasca**, kultlederen, som i nat venter på Rotteprinsessens forudsagte fremkomst. Der er en **faldlem** foran nøglehullet, 2 x 2 meter, og en 2½ x 2½ meter **faldlem** midt i rummet. Lemmen midt i rummet udløses af at man træder på den, den foran nøglehullet af fejlslagne forsøg på at dirke låsen. Rummet er oplyst af to fakler sat i holdere ved siden af udgangen mod nord.

Porten åbnes ved hjælp af nøgle-daggerten fra 3, og hvis man vil dirke den op kræver det *låse og fælder sværhed 20*. *Undersøge sværhed 10* afslører faldlemmenes lokationer, *15* at den ene nok udløses af at snyde med porten – men de får jo nok travlt med Jasca til at begynde med. Udløses lemmen foran nøglen, falder den dirkende automatisk i, mens folk som står ved siden af kan undgå det med et *sværhed 12 dexterity saving throw*. Træder man uforvarende på lemmen i midten, kræver det *sværhed 15 dexterity* saving throw ikke at ryge i. Begge huller er fire meter dybe, og man tager 1t6 skade af at ryge i. I hullet i midten ligger der et skelet fra en enorm, tre meter lang slange, i hullet ved nordøst-porten ligger der skeletterne af to "små" slanger på halvanden meter.

Kult-lederen Jasca er dog klart rummets største udfordring. Hun er en høj kvinde med et aristokratisk og lidt slidt ansigt. Hun er iført en brynjeskjorte og en mørk kappe, og har i bæltet et langsværd og en (sølv-)daggert med et smukt prydet sølv-skæfte. Hun lugter af madolie. På gulvet står en vidjekurv med bunden i vejret. Med mindre de har været ekstraordinært luskede, rejser Jasca sig når de kommer ind og rykker over i den modsatte side af rummet (for at holde faldlemmen mellem dem), og byder dem at ikke komme nærmere, og sige hvem de er. Hun er forsigtig og klar over at hun er i undertal. Først og fremmest er hun nysgerrig efter hvad de fremmede laver her, og om de har noget med Rotteprinsessen at gøre. Det bør meget hurtigt fremgå af samtalen, at Jasca ikke opfatter sig som Rotteprinsessen, for Jasca venter på Prinsessens forudsagte komme, der skal rense Byen med blod.

Dernæst vil hun gerne slippe væk, mod 11 og tilbage til sin kult – hun vil langt hellere flygte end kæmpe til døden. Prøver man at binde hende historier på ærmet, kræver det *deception sværhed 15* – persuade gør næppe så meget, og *intimidate sværhed 15* får hende til at flygte uden kamp, men ikke til at overgive sig. Er der 4 eller 5 spillere, er der 1 eller 2 **giftslanger** under kurven, som hun sparker til (og springer væk fra) hvis det kommer til kamp. Hun vil så taktisk dække sin front med fælden og sin ene flanke med slangerne. Man kan dog få slangerne til at ikke at angribe med *animal handling*, *sværhed 18* hvis det er midt i en kamp, *sværhed 13* hvis Jasca er død eller flygtet.

(13) Det indre sanktum

På dette smukke og hellige men uhyggelige sted finder historien sin afslutning, hvis den ikke har gjort det før.

Luften er frisk og lugter af regn i det vældige rum. Salen er rund, femten meter i diameter, med et kuplet loft som samler sig om en to meter bred skakt, tolv meter over gulvet. Blegt, hvidt, indirekte månelys skinner ned fra skakten, som fortsætter med hvide marmorvægge op mod en plet nattehimmel højt oppe. Der er lidt visne blade på gulvet. Midt i rummet, lige under skakten, er der en sten-fond med vand i.

I østenden af salen står på en lav sten-forhøjning en tre meter høj, mørk, grøn-kantet bronzestatue af en majestætisk kvinde med armene hævet ud til begge sider. Hun er iklædt gevanter af hullet, mørnet, gråt stof og hendes øjne er glitrende opaler – gudinden er et trist og hjerteknusende smukt syn. I hendes ene hånd ligger en daggert (i normal menneskestørrelse), i den anden ligger to små pile (begge dele er anløbet sølv). Det ser ud til at man kan tage daggerten eller pilene (og det kan man). At nå dem kræver dog en fuld runde og et *sværhed 14 athletics* tjek for at klatre op og tage en af delene – med fordel, hvis man enten får en hestesko (hjælp) eller allerede er klatret op på statuen og har taget den anden hånds indhold. Statuen står solidt forankret.

Der er ingen andre trusler i rummet end Rotteprinsessen og hvad hun kalder til sig af rotter.

Hvad der sker: ind af en passende indgang træder en ældgammel kvinde i hvidt med en lanterne i hånden, der lyser med regnbueskær. Det er Oldemor, rottefænger-gildets ældste! Hun siger med et smil: "Vær hilset, Rotteprinsesse!" En kold rislen løber ned ad ryggen på alle, og alle spillere med rotte-tokens skal hver især rulle 1t6 og lægge antallet af deres egne rotte-tokens til. Den højeste som er 4 eller højere er Rotteprinsessen! Står nogen lige, føler de noget som våd pels stige op i halsen, og skal rulle igen indtil der er en højeste. Vedkommende gror pels og deres hoved forvandler sig til et kæmpe rottehoved. Giv dem arket **Prinsessens evner**, som beskriver deres nye evner (bid-angreb, immunitet over for angreb som ikke er sølv, bruge tokens til at hele skade eller rulle om). Inddrag Prinsessens egne tokens som forsvinder, saml tokens ind fra de øvrige spillere og giv dem til Rotteprinsessen.

Så siger Oldemor: ***"Rotteprinsesse, nattens hersker, det er på tide at du kalder dit folk tid dig og vasker byen ren med blod."*** Spørg så spillerne, hvad de siger og gør (og bemærk lige at kamp ikke er et krav fra scenariet). Det sandsynlige er at resten rotter sig sammen mod prinsessen – og så har de en chance – men who knows? Spil det som dramatisk scene, og grib til kamp, hvis nogen angriber. Når scenen slutter (ved den ene sides sejr eller på anden vis), går du til **efterspil**. Oldemor forsvarer sig kun, og trækker sig ud af kampen og forsvinder.

Backup-rotter: Hvis der er fire spillere, kommer én kæmperotte ud af skyggerne og bakker Rotteprinsessen op. Hvis der er fem spillere, kommer der to.

Slutspil

For lige at ridse op igen: Slutspillet udløses når der a) Vore Helte når frem til det indre sanktum (13), b) en spiller når op på 4 rotte-tokens eller c) der er 45 minutter eller mindre tilbage at spille i. Hvis b) eller c) er slutspillet i det næste område de kommer ind i, i stedet for hvad der normalt ville være af modstandere. Hvis a) er det selvfølgelig med det samme.

Efterspil

Rund af med fortællespil. Hvis resten underkaster sig prinsessen, så bed dem om sammen at fortælle lidt om rotteangreb og pestudbrud, og om den grufulde kult som terroriserer Byen. Hvis de besejrer Prinsessen, så bed dem meget kort fortælle hvordan de slipper ud (eller ej), men sig at videre eventyr må de drømme sig til, i Byen som ikke aner hvad den er blevet frelst fra, og som stadig foragter de beskidte rottefængere...

Modstandere

Foreslået hus-regel: Modstandere kommer altid på et initiativ på 10+dex bonus. Ellers er det bare som normalt +dex.

Kæmperotter:

Str 7 (-2) Dex 15 (+2) Con 11 (+0) Int 2 (-4) Wis 10 (+0) Cha 4 (-3)

Speed: 30' Initiativ: 12 AC: 12 HP: 7

Angreb: Bid +4, skade 1t4+2 (Pack Tactics: rotter har Advantage på angreb, hvis der er mindst én allieret inden for fem fod af deres modstander.

Sværm af rotter:

Rote-sværmens stats er irrelevante

Speed: 20', Initiativ: 12, AC: 12, HP: 24

Sværmen fylder 5 x 5 fod. Når den rykker ind i en modstanders felt, skal modstanderen tage et *sværhed 14 dexterity save* for at undgå at blive overkravlet at rasende rotter. Klarer man tjekket, nøjes man med at tage 1t6 i skade og kan forlade feltet uden at rotterne følger med. Fejler man, tager man 2t6 i skade og rotterne følger med. Hver tur gør rotterne 2t6 skade. Man kan bruge en action på at prøve at rulle/børste dem af, hvilket man kan med et *sværhed 14 dexterity save*.

Når rotterne *ikke* sidder på en person, kan de angribes normalt. Sidder de på en person, gør et angreb mod rotterne lige så meget skade på offeret som på rotterne, med mindre man bruger et let våben i nærkamp og tager ulempe på sit angreb – i så fald tager kun rotterne skade.

24 i skade dræber ikke alle rotterne, men bryder sværmen op. Løber den på Adas fælde, tager den automatisk skade men sidder ikke fast.

Giftslange:

Str 2 (-4) Dex 16 (+3) Con 11 (+0) Int 1 (-5) Wis 10 (+0) Cha 4 (-3)

Speed: 30', Initiativ: 13, AC: 13, HP: 2

Angreb: Bid +5, skade 1+gift (2t4 skade fra giften, *sværhed 10 constitution saving throw* halverer, rund ned)

Smuglerkultist:

Stats 11 (+0)

Speed: 30', Initiativ: 10, AC: 11, HP: 9

Angreb: 2 x håndøkse +2, skade 1t6

Bevæbnet med to håndøkser (og en daggert), og bærer en lædervams.

Smugler-kultisterne er lidt lurvede at se på (og lugte til).

Karl:

Str 10 (+2) Dex 15 (+2) Con 12 (+1) Int 14 (+2) Wis 11 (+0) Cha 14 (+2)

Speed: 30', Initiativ: 12, AC: 14, HP: 22

Stealth +4, Perception +2 (+ whatever)

Angreb: 2 x dagger +4, skade 1t4+2 (+ sneak attack 2t6, max 1 gang i turen, samme regler som for spiller rogues)

Let armbrøst: 1 x +4, skade 1t8+2 (og sneak attack 2t6 hvis han skyder med lusk og fordel)

Karl har en lædervams med seje nitter, en let armbrøst og to daggerter – den ene har en blank og glitrende sølv-klinge, som du gerne må gøre spillerne opmærksomme på.

Han er en splejset men charmerende midaldrende mand, og leder af smugler-fløjen af kultisterne. Jasca har taget ham som elsker, og han har hævet kultisternes antal og levestandard ganske meget. Han er modig (fordi ambitiøs, og nogenlunde personligt hengiven over for Jasca) men praktisk anlagt.

Jasca:

Str 14 (+2) Dex 15 (+2) Con 13 (+1) Int 13 (+1) Wis 12 (+1) Cha 16 (+3)

Speed: 30', Initiativ: 12, AC: 15, HP: 22

Perception: +3 (+ whatever)

Angreb: 2 x langsværd +4, skade 1t10+2

Jasca har en brynjeskjorte, et langsværd som hun bruger med begge hænder (i Fridas hånd vil det have samme stats som hendes morgenstjerne), og hun bærer en sølv-daggert.

Hun er en høj kvinde med aristokratisk og lidt slidt ansigt, efterkommer af Byens gamle, faldne kongeslægt og Månegudindens præstinde. Hun er visionær og inspirerende, næsten lige så visionær som Oldemor, og hendes vision involverer at rense byen med blod. Jasca er dog også pragmatisk nok til at have en idé om hendes eget livs værdi.

Oldemor:

Stats er ikke vildt relevante.

Speed: 20', Initiativ 10, AC: 10 (men se nedenfor), HP: 20

Forsvar: Oldemor forsvarer sig kun. Derfor har angreb mod hende ulempe. I kamp vil hun udelukkende trække sig ud og forsvinde.

Oldemor gav Vore Helte missionen, og nu er hun her for at hylde Rotteprinsessen, som er udvalgt gennem de hellige prøvelser til at straffe den by, som har ringeagtet rottefængerne.

Ada, dygtig, indebrændt fælde-mester, level 2 rogue

Strength	11	+0
Dexterity	16	+3 (+5 save)
Constitution	15	+2
Intelligence	15	+2 (+4 save)
Wisdom	12	+1
Charisma	8	–1

Hit points: 17

Nuværende:

Armor class: 14

Initiative: +3

Færdigheder:

Låse & fælder +6

Investigate (undersøge) +6

Athletics + 2

Medicine +3

Stealth +5

Perception (sanser) +3

History (Byens fortid) +4

Udstyr:

Fire daggerter, læderrustning, fælde (rævesaks) med kæde og pløk, pung m. 15 sølvstykker, rygsæk, pose med rotte-godter, dirke-sæt, brækjern, to fakler (hovederne viklet mod fugt), fyrtøj, madpakke, vanddunk, fem jernpløkker, pløkhammer, rulle sejlgarn, 50 fod reb, to kroge.

Ada er vildt dygtig til at fange rotter. Mest med fælder: små og store sakse, snarer, rottegift, alt muligt. Ingen i rottefænger-gildet fanger flere rotter end Ada. Alligevel føler hun ikke at hun helt får den respekt, hun fortjener som den dygtigste, smarteste rottefænger. Det kan umuligt hænge sammen med at hun er gnaven, kynisk, indebrændt og har meget lidt tålmodighed med spøg og skødesløshed. Udover rottefangst har Ada også samlet lidt stumper af lærdom op om lægekunst og Byens fortid, men hvem pokker gider høre på hvad en rottefænger ved? Af og til andre rottefængere, men ingen andre.

I én runde: Action, movement, bonus action (& måske reaction).

Action: Angreb, sæt fælde, hjælpe, forsvar, (løb, træk tilbage, gemme sig).

Movement: op til 30 fod hvis uhindret.

Bonus Action: Off-hand angreb (hvis angreb med action), løb, træk tilbage, gemme sig.

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage".

Angreb: Dagger +5, 1t4+3 skade (+1t6 hvis Sneak Attack), kastet 20/60

Off-hand angreb: Dagger +5, 1t4 skade (+1t6 hvis Sneak Attack)

Sneak attack: én gang i turen, +1t6 skade ved angreb med fordel ELLER hvis en allieret er i nærkamp med samme modstander.

Fælde: Rotte-saks. Dex save DC15, 1t4+2 skade, Strength DC 15 tjek OG 1 mere skade for at komme fri. (Mindre sej hvis andre sætter den.)

Bea, stilfærdig, empatisk rotte-jæger, level 2 rogue

Strength	9	–1
Dexterity	16	+3 (+5 save)
Constitution	15	+2
Intelligence	11	+0 (+2 save)
Wisdom	14	+2
Charisma	13	+1

Hit points: 17

Nuværende:

Armor class: 14

Initiative: +3

Færdigheder:

Låse & fælder +2

Investigate (undersøge) +4

Athletics +1

Animal handling +6

Stealth +5

Perception (sanser) +4

Persuade (overtale) +3

Fløjtespil +3

Udstyr:

Let armbrøst, kogger med 10 pile, to daggerter, læderrustning, pung m. 7 sølvstykker, træfløjte, rygsæk, pose med rotte-godter, dirke-sæt, to fakler (hovederne viklet mod fugt), fyrtøj, madpakke, vanddunk, fem jernpløkker, pløkhammer, rulle sejlgarn, 50 fod reb, to kroge.

Bea forstår rotter, på godt og ondt. På mange måder er de beundrings-værdige dyr. Det får ikke Bea til at vise nåde, for at dræbe rotter er hvem hun er. Med kniv, armbrøst og tålmodighed. De fleste andre har utrolig travlt med at få ram på deres rotter ...men alligevel får de færre end Bea. Beas stilfærdige væsen virker ofte godt over for mennesker. Ikke så meget til at binde folk en kvik løgn på ærmet som til at få folk til at falde til ro hvis de er oppe og køre, og til at minde folk om hvad der faktisk er vigtigt for dem. Hendes ro kan være smitsom. Bea har en stilfærdig stolthed ved sit fag og ved sit folk, rottefængerne.

I én runde: Action, movement, bonus action (& måske reaction).

Action: Angreb, hjælpe, forsvar, (løb, træk tilbage, gemme sig).

Movement: op til 30 fod hvis uhindret.

Bonus Action: Off-hand angreb (hvis angreb med action), løb, træk tilbage, gemme sig.

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage".

Angreb: Let armbrøst +5, 1t8+3 skade (+1t6 hvis sneak attack, tohånds)

Dagger +5, 1t4+3 skade (+1t6 hvis Sneak Attack), kastet 20/60

Off-hand angreb: Dagger +5, 1t4 skade (+1t6 hvis Sneak Attack)

Sneak attack: én gang i turen, +1t6 skade ved angreb med fordel ELLER hvis en allieret er i nærkamp med samme modstander.

Carita, spændende, charmerende fuck-up, level 2 rogue

Strength	12	+1
Dexterity	17	+3 (+5 save)
Constitution	14	+2
Intelligence	11	+0 (+2 save)
Wisdom	8	–1
Charisma	15	+2

Hit points: 17

Nuværende:

Armor class: 14

Initiative: +3

Færdigheder:

Låse & fælder +2

Investigate (undersøge) +4

Athletics +5

Perform (dans & show) +6

Intimidate (skræmme/bølle) +4

Stealth +5

Perception (sanser) –1

Acrobatics (balance, stunts) +5

Deception (lyve) +4

Udstyr:

Kårde, daggert, læderrustning, pung m. 3 sølvstykker, skuldertaske, dirkesæt, brækjern, fakkel (hovedet viklet mod fugt), fyrtøj, krukke billig brændevin, fire terninger + raflebæger, pelsforet håndlænke (låsen er i stykker).

Carita er et charmerende bekendtskab, fuld af sjov og gode historier! Og så ser hun pissegodt ud! Man skulle ikke tro, hendes profession var noget så trist som rottefænger. Med sit selvsikre smil og sin kårde ved siden ligner hun klart en eventyrer, måske endda en helt! Uheldigvis har Carita virkelig svært ved at styre sine pludselige indfald, som en gang i mellem er gode idéer, men ofte er pænt dårlige. Og så er hun tilbøjelig til at fortælle løgne og brodere på tingene på måder som nok gør hendes liv nemmere lige nu, men giver problemer når folk sammenligner noter senere hen. Carita har haft adskillige andre jobs og forsøgt sig med lidt af hvert, men før eller siden går det galt, og så havner hun tilbage med de eneste som vil finde sig i hende, rottefængerne. Hvilket Carita virkelig værdsætter! Hun er god nok til at håndtere fælder til at hun ikke er komplet ubrugelig som rottefænger, men hun bliver for nemt distraheret – alt andet er mere spændende end at fange rotter.

I én runde: Action, movement, bonus action (& måske reaction).

Action: Angreb, hjælpe, forsvar, (løb, træk tilbage, gemme sig).

Movement: op til 30 fod hvis uhindret.

Bonus Action: Løb, træk tilbage, gemme sig.

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage".

Angreb: Rapier (kårde) +5, 1t8+3 skade (+1t6 hvis sneak attack)

Dagger +5, 1t4+3 skade (+1t6 hvis Sneak Attack), kastet 20/60

Sneak attack: én gang i turen, +1t6 skade ved angreb med fordel ELLER hvis en allieret er i nærkamp med samme modstander.

Dina, **småsvindler, mere elegant end effektiv, level 2 fighter**

Strength	10	0 (+2 save)
Dexterity	17	+3
Constitution	15	+2 (+4 save)
Intelligence	12	+1
Wisdom	9	–1
Charisma	14	+2

Hit points: 20

Nuværende:

Armor class: 14

Initiative: +3

Færdigheder:

Låse & fælder +3

Investigate (undersøge) +1

Athletics +2

Deception (lyve) +4

Stealth +5

Perception (sanser) -1

Sleight of hand (tricks) +5

Udstyr:

To kortsværd, to daggerter, læderrustning, pung m. 12 sølvstykker, skuldertaske, dirke-sæt, brækjern, fyrtøj, krukke billig rødvin, krukke m. honning-bolcher, æske m. kindrødt + læbestift + øjenskygge.

Dina er vildt sej med sine to kortsværd! Ingen anden rottefænger er så farlig i nærkamp som Dina, og imponerende tilmed. Generelt er Dina lidt bedre til at imponere end til faktisk at få gennemført ting. Hun fanger rotter som bedst hun nu kan og tager hvad der er af ros at få, fortjent eller ej. Ved siden af rottefængeriet tjener hun lidt skillinger ved snyd i spil og små-rapserier. Dina drømmer om at drive det til mere end rotte-jagt, men er også godt klar over at hun måske ikke rigtig har det i sig. Så er det vel bedre at være en lidt for sej rottefænger sammen med sine venner end det er at fejle som svindler, tyv eller morder.

I én runde: Action, movement, bonus action (& måske reaction).

Action: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Movement: op til 30 fod hvis uhindret.

Bonus Action: Off-hand angreb (hvis angreb med action), second wind

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage".

Angreb: Kortsværd +5, 1t6+3 skade

Dagger +5, 1t4+3, kastet 20/60

Off-hand angreb: Kortsværd +5, 1t6+3 skade

Second wind: (bonus action, én gang i scenariet) hele 1t10+2 hit points

Action Surge: Én gang i scenariet, tag en ekstra action

Elja, sær, genert snigskytte, level 2 fighter

Strength	13	+1 (+3 save)
Dexterity	16	+3
Constitution	15	+2 (+4 save)
Intelligence	10	+0
Wisdom	14	+2
Charisma	9	–1

Hit points: 20

Nuværende:

Armor class: 14

Initiative: +3

Færdigheder:

Låse & fælder +0

Investigate (undersøge) +0

Athletics +3

Stealth +5

Perception (sanser) +4

Animal handling +4

Udstyr:

Rogar (svær armbrøst), kogger med 10 pile, to daggerter, læderrustning, pung m. 20 sølvstykker, rygsæk, pose med rotte-godter, to fakler (hovederne viklet mod fugt), fyrtøj, madpakke, vanddunk, fem jernpløkker, pløkhammer, rulle sejlgarn, 50 fod reb, to kroge. Et hårdtprøvet silketørklæde om håret.

Elja er lidt af en særling. Måske burde hun skyde noget mere imponerende end rotter med den enorme armbrøst, som er hendes kæreste eje. Som hun taler med. Som forstår hende. Som hun kalder "Rogar". De andre rottefængere forstår måske ikke rigtig Elja, men de generer hende ikke særlig meget, og det er dyrebart for Elja. Andre folk stiller mærkelige spørgsmål og kan ikke holde kæft med alt det, de ikke forstår. Elja er tålmodig. Med Rogar i hænderne er hun rolig, velovervejet og dødbringende. Helt sikkert for rotter, måske også for andre problemer.

Elja er stolt af sit hår. som er langt og stærkt, og hun holder det tildækket med et tørklæde, som engang var meget fint. Rogars buestreng er lavet af Eljas hår.

I én runde: Action, movement, bonus action (& måske reaction).

Action: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Movement: op til 30 fod hvis uhindret.

Bonus Action: Off-hand angreb (hvis angreb med action), second wind

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage".

Angreb: Rogar (svær armbrøst) +7, 1t10+3 skade (tohåndsvåben)

Dagger +5, 1t4+3, kastet 20/60

Off-hand angreb: Dagger +5, 1t4 skade

Second wind: (bonus action, én gang i scenariet) hele 1t10+2 hit points

Action Surge: Én gang i scenariet, tag en ekstra action

Frida, opfarende, loyal og talentløs rottefænger, level 2 fighter

Strength	16	+3 (+5 save)
Dexterity	13	+1
Constitution	15	+2 (+4 save)
Intelligence	8	–1
Wisdom	10	+0
Charisma	14	+2

Hit points: 20

Nuværende:

Armor class: 15

Initiative: +1

Færdigheder:

Låse & fælder -1

Investigate (undersøge) -1

Athletics +5

Intimidate (skræmme/bølle) +4

Stealth +1 (ulempe pga rustning)

Perception (sanser) +2

History (Byens fortid) +1

Udstyr:

Stor, grim kølle, daggert, skælbrynje, pung m. 2 sølvstykker, rygsæk, tre fakler (hovederne viklet mod fugt), fyrtøj, madpakke, krukke m. øl, brækjern.

Frida kan virkelig ikke finde ud af at fange rotter. Hverken med fælder, knive, pile, list eller faktisk på nogen vis. Men Frida kommer ud af en familie af rottefængere, og når hun forsøger sig med et job som noget andet end rottefænger, så går der ikke længe, før nogen siger noget grimt om rottefængere – at de er dumme, beskidte, tyvagtige tiggere der spiser affald. Når man siger den slags til Frida, bliver hun vred og giver folk et par på hovedet. Det er Frida god til! Men alligevel giver det problemer, og så ender Frida tilbage hos rottefængerne. Igen. Der slæber hun så på tunge ting, og knurrer af folk som kommer og spiller smarte.

I én runde: Action, movement, bonus action (& måske reaction).

Action: Angreb, hjælpe, forsvar, løb, træk tilbage, gemme sig.

Movement: op til 30 fod hvis uhindret.

Bonus Action: Second wind

Reaction: Angreb hvis en modstander flygter uden "træk tilbage".

Angreb: Stor, grim kølle +5, 1t8+5 skade (én hånd)

Dagger +5, 1t4+5, kastet 20/60 (og 1t4+3 skade)

Second wind: (bonus action, én gang i scenariet) hele 1t10+2 hit points

Action Surge: Én gang i scenariet, tag en ekstra action

Relationer (klip evt. ud)

Storesøster/lillesøster

Hvor gamle er I to søstre hver især?

Hvad er storesøster hemmeligt misundelig på lillesøster over?

Søstre, lige gamle

Tvillinger, eller én er adopteret? (Hvem?).

Hvor gamle er I?

Hvem elsker mor mest, og hvorfor?

Hvordan holder I to søstre sammen?

Kærester

Hvor gamle er I?

Hvor længe har I været sammen?

Hvem scorede hvem?

Og hvem er lidt jaloux?

Konkurrenter

Hvor gamle er I?

Hvem af jer er pt. den bedste rottefænger?

Hvem er det hver især, I ønsker at imponere?

Hvad beundrer I ved hinanden?

Veninder

Hvor gamle er I?

Hvem af jer var den populære blandt pigerne i gaden da I var 14 år?

Hvorfor er det ikke længere tilfældet?

Hvad gør I sammen nu?

Tidligere veninder

I blev uvenner for et års tid siden. Hvor gamle er I?

Hvad blev I uvenner over?

Hvorfor ville I hver især ønske at I var venner igen?
(I er naturligvis for stolte til at sige det.)

Rotte-tokens

Man kan som spiller undervejs tage rotte-tokens. Så spiller man et kort fortælle-flashback og får et bonus, når man vender tilbage til kloakken. Bonusset kommer an på hvilken af de to typer flashback, man har fortalt. Man kan fortælle ***STIKKE***, som er individuelt, eller ***ROTTE SIG SAMMEN***, som kræver at man er to spillere sammen om det (så man skal invitere medspillere med). ***STIKKE*** giver om-rul på et rul med t20, og man får fordel på om-rullet, dvs. at man ruller to t20 og vælger den bedste. ***ROTTE SIG SAMMEN*** giver begge deltagere lov til at rulle to terninger (2t8 for rogues, 2t10 for fightere) og få så mange hit points tilbage. Begge dele er ikke åbenlyst magiske, men fungerer stort set ved at man finder skjulte reserver af beslutsomhed.

At fortælle et flashback vil sige at man får etableret hvad der skete, hvem der var med og hvem det gik ud over. Til slut fortæller den som det gik ud over, hvad konsekvensen blev. Flashbacket skal være kort, ikke fortalt indgående eller udspillet med dialog!

Hver spiller har sine rotte-tokens liggende foran sig. På et tidspunkt kommer de til at betyde noget som ikke nødvendigvis er så rart, men det er altså helt seriøst OK at tage dem hvis man har brug for det.

STIKKE:

Fortæl et flashback, hvor du stikker en af de andre spilpersoner til en autoritetsfigur ved at fortælle om noget, de har gjort som ikke behager autoritetsfiguren. Derefter fortæller den stukne, hvad den stukne fik af problemer (selv om de ikke nødvendigvis fandt ud af hvem der stak dem).

Tag et om-rul på et slag med en t20. Du har fordel på om-rullet.

Forslag til autoritetsfigurer:

MOR (bogstavelig forælder)

OLDEMOR (rottefængergildets ældste og orakel)

KØBMAND LÆRKEDAL (rig, nærig og nævenyttig)

KAPTAJN MALMHØJ (fra byvagten)

ROTTE SIG SAMMEN:

Fortæl et flashback, hvor to af spilpersonerne rotter sig sammen mod en tredie – bagtaler, nægter at dele en godbid, ydmyger eller lignende. Derefter fortæller den som de rottede sig sammen mod, hvordan vedkommende havde det med det.

Derefter heler begge de som rottede sig sammen – en rogue får 2t8 hit points tilbage, en fighter 2t10. Op til maksimum.

Du er rotteprinsessen!

Arving til månens raseri, bestemt af skæbnen til at rense Byen med blodet fra de rene og rige. Nattens pelsklædte horde er din, parat til at lyde dit bud ...hvis ingen stopper dig. At nedkalde månens vrede og rotte-horden nu i nat er ikke noget som du har et valg omkring, men du kan måske godt arbejde lidt med detaljerne. Hvordan det går dine med-rottefængere skal afgøres nu!

Du har pels og et rotte-hoved, men kan stadig tænke og tale. ***Våben som ikke er af sølv bider ikke på dig***, du er slet og ret immun.

Rotte-tokens: Dine egne tokens forsvinder, men du får alle andres rotte-tokens. Dem kan du bruge til to ting, og du kan bruge løs så længe lager haves.

> **Healing:** For ÉN rotte-token kan du hele dig selv for 1t6 hit points skade – hvis du er såret er det en god idé at gøre dette med det samme. ***Beskriv hvordan dine sår vokser sammen***.
>
> **Om-rul:** For TO rotte-tokens kan du rulle et fejlet t20 rul om. ***Beskriv din rasende styrke***.

Rotte-bid:

> Når du bruger din action på at angribe, kan du ***ud over hvad du plejer*** bide ud med dine store, skarpe rotte-tænder efter en modstander i nærkamp:
>
> **Ekstra attack +5, skade 1t4+3**

Spilleder-oversigt

Spilstil

Vær gavmild med information, lad den flyde frit i samtalen – færdigheder kan give ekstra fordele eller små godbidder.

Forskyg farer – spillerne bør aldrig blive ramt af en fælde eller modstander uden at du først har antydet at der var fare på færde.

Hold højt tempo – driv spillet og spillerne frem, mind ofte om tidspresset.

Rotte-tokens

Man tager en rotte-token og et kort, fortalt flashback udløser en bonus. Bilag til spillerne side 32.

Rotte sig sammen for healing, 2t8 el. 2t10 – to spillere mod en tredie, begge de to tager en token og healing.

Stikke for om-rul med fordel – forråd en anden spilperson til en autoritetsfigur for en chance til, med fordel.

MOR (bogstavelig forælder)

OLDEMOR (rottefængergildets ældste og orakel)

KØBMAND LÆRKEDAL (rig, nærig og nævenyttig)

KAPTAJN MALMHØJ (fra byvagten)

Actions i kamp

På én runde, i fri rækkefølge, Reaction uden for tur.

Én **Action**

Ét **Movement**

Én **Bonus Action** i fri rækkefølge.

(Én **Reaction** – når der er noget at reagere på)

Slutspil

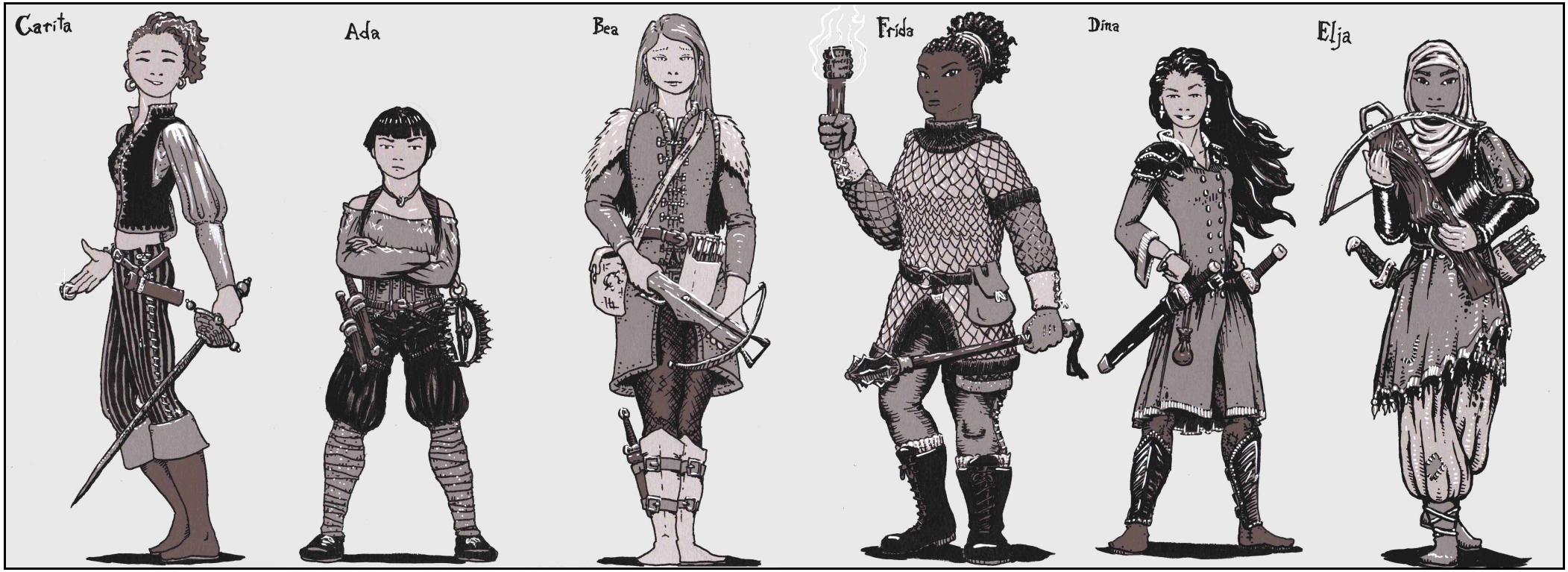
(a) Vore Helte når frem til det indre sanktum (13).

(b) En spiller når op på 4 rotte-tokens.

(c) Der er 45 minutter eller mindre tilbage at spille i.

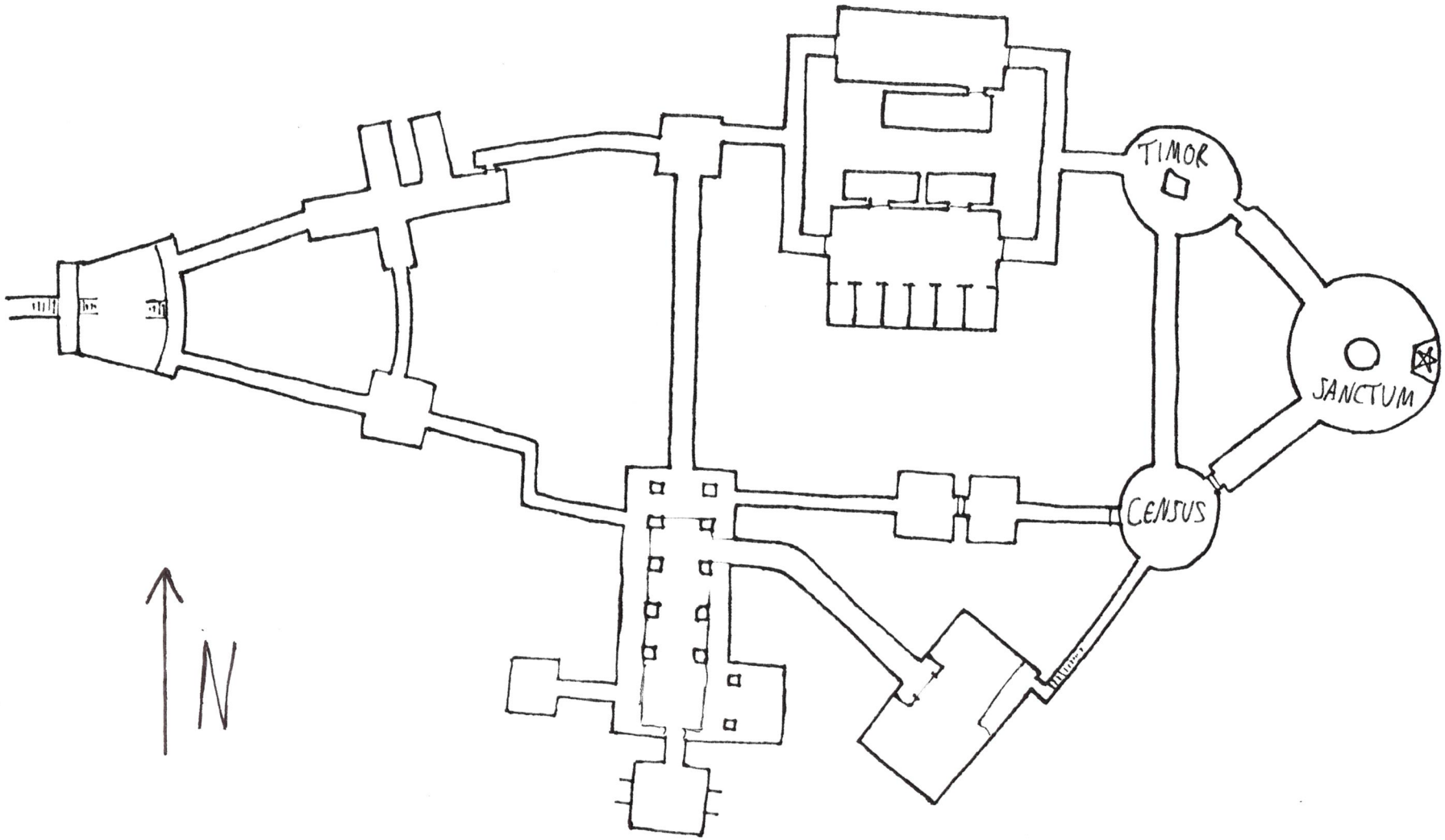
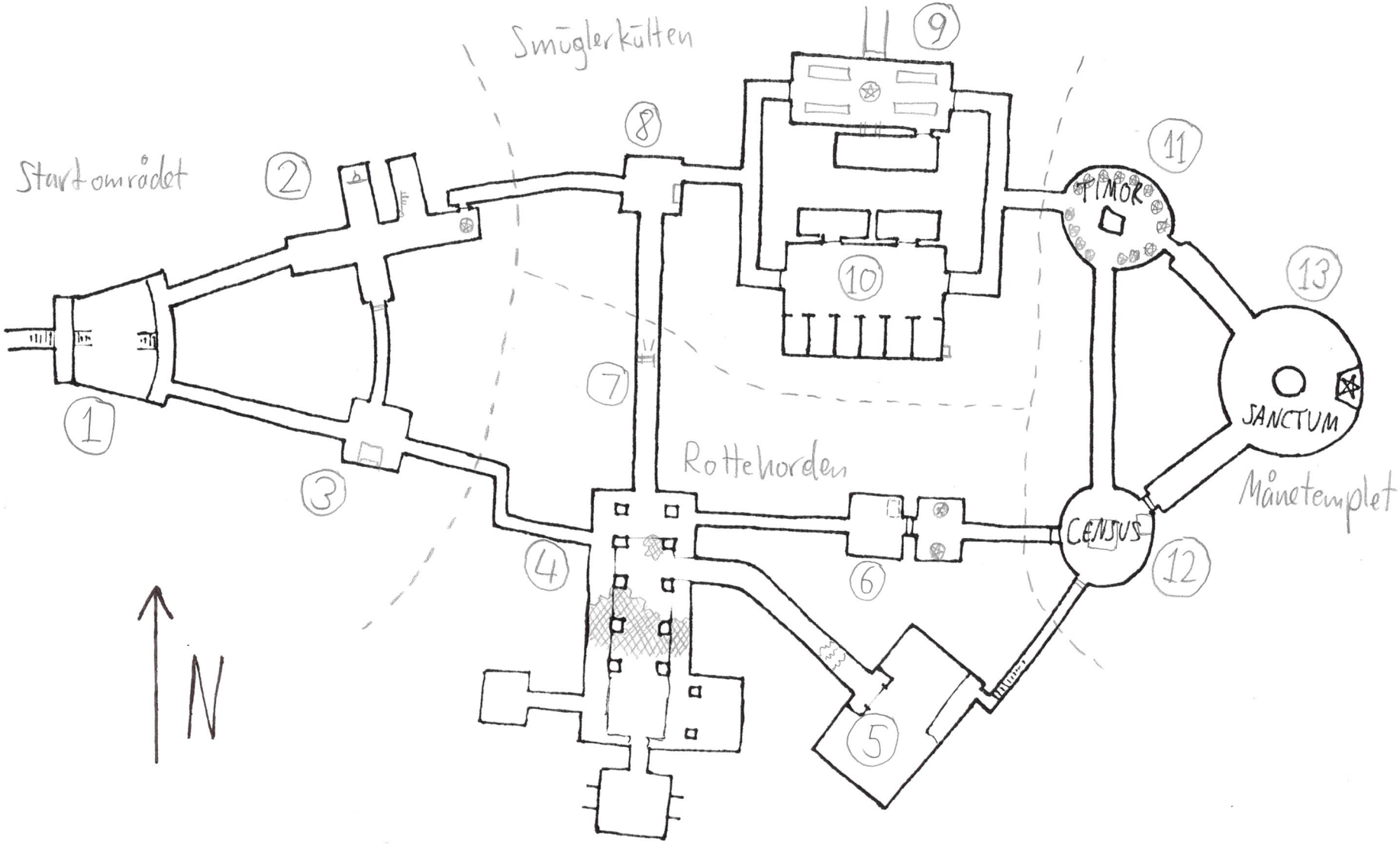
Hvis (b) eller (c) er slutspillet i det næste område de kommer ind i, i stedet for hvad der normalt ville være af modstandere. Hvis (a) er det selvfølgelig med det samme. Se *Slutspil* side 22 og *Du er rotteprinsessen!*, side 33.

Rottefængere menu



Carita	Ada	Bea	Frida	Dina	Elja
Spændende, charmerende fuck-up	**Dygtig, indebrændt fældemester**	**Stilfærdig, empatisk rottejæger**	**Opfarende, loyal og talentløs rottejæger**	**Små-svindler, mere elegant end effektiv**	**Sær, genert snigskytte**

MÅNENS UNDERJORDISKE TEMPEL



MÅNENS UNDERJORDISKE TEMPEL