

Den lysende brønd

Et besynderligt hulesystem ude i Hinterlandets marskegne, hvor der venter eventyrerne udfordringer af en karakter, de ikke har oplevet før. Noget faldt ned fra himlen og ligger nu gemt under jorden, og frøfolket har overtaget stedet.



Hulesystemet er designet og udviklet af Nis Haller Baggesen og tilpasset af Morten Greis Petersen. Den lysende brønd går i fodsporene på en af de gamle traditioner i D&D.

Anvendelse

Ude i marsken har flere rejsende observeret et besynderligt lys, der om natten strækker sig mod himlen, og på mørke dage med tæt skydække også vagt kan anes. Lyset stråler op af en brønd ude i det sumpede landskab. Måske er det harmløst, måske er det onde kræfter, der rører på sig? Det vides ikke, og kommandant Lucinius tåler ikke sådanne uvisheder, som kunne være en trussel mod Kejserriget. Han indkalder derfor heltene, og han vil belønne dem med 25 dukater og plyndringsretten, hvis de udforsker det sælsomme lys og finder ud af, hvad det er, og hvis det er en trussel mod Kejserriget, skal det standses.

Rammen

Ude i marsken ligger en besynderlig "dungeon", hvis oprindelige beboere for længst har forladt stedet, og det har ligget urørt i evigheder. I nyere tid er frøfolket begyndt at sprede sig gennem marsklandet, og de har overtaget stadig flere huler i området eller udforsket dem. De har fundet sig godt til rette i hulesystemet, som de finder er yderst egnet til at avle nye frøfolk i.

Heltene kommer til at bevæge sig gennem et halvtomt hulesystem med bizarre mysterier og frøfolk, der ikke ønsker gæster. Kernen i dette hulesystem er først og fremmest dets mystiske ophav. Arbejd med mystikken og udforskningen – der er få monstre og scenariet handler ikke om at udrydde onde ting - og det er meningen, at spillerne skal regne ud, hvad det er, selvom deres karakterer ikke gør det. Der er et metalag, hvor der skelnes mellem spillernes viden og karakterernes viden.

Kommandant Lucinius har modtaget adskillige rapporter fra rejsende om et besynderligt lys, der stråler op mod nattehimlen ude i marsken. Måske er det godt, måske er det ondt, måske er det en trussel mod Kejserriget? Det vides ikke, men det er nødvendigt at finde ud af det. Kommandant Lucinius har derfor indkaldt heltene til en ekspedition, og han forklarer, at det bliver deres opgave at rejse gennem sumpende og udforske det mystiske lys og finde ud af, om det udgør en trussel mod kejserriget, og hvis det gør, skal det standses. De belønnes med 25 dukater hver for deres indsats samt plyndringsretten.

Baggrund

For mange år siden styrtede et mindre rumskib ned en af sumpene i Hinterlandet.

Ingen observerede dengang ikke så meget andet end endnu et meteornedslag, og eventuelle overlevende efterlod deres havarerede skib og slog sig muligvis ned som mirakelmagere i datidens byer. Tilbage lå et skib der muligvis ikke længere var rumdygtigt, men som stadig havde holdt til et styrt fra det ydre rum, og sådan et skib forgår ikke så nemt.

Som tiden er gået er skibet sunket godt ned i sumpdyndet, og frodig beplantning er skudt op i det varme område omkring det, så ingen kan længere se hvad den lille forhøjning i sumpen gemmer. Og siden den ligger langt fra alfarvej (omtrent fire dagsrejser fra Forposten, to af dem gennem en ubehagelig sump), er der heller ikke mange der har været nysgerrige. Visse rygter er der dog, og Urteplukkerne ved fæstningen ved godt, at der er helt specielle ting at finde ved den lille høj. Specielt taler de om 'Den Lysende Brønd', et hul i toppen af højen, hvor man om natten kan se et grønt skær fra. Vandet der skulle være specielt godt imod sygdom. Men Frøfolket gør, at civiliserede mennesker generelt holder sig fra højen.

Rygter

Ved fæstningen florerer rygter om de mange mystiske steder ude i ødemarken og om de sære oplevelser, folk har derude. Nogle rygter er sande, nogle er falske, og andre er ikke relevante for eventyrerne.

Hvis nogle af karaktererne har evnen til at opsamle rygter, eller hvis spillerne besidder mikro-supplementer, der giver adgang til rygter, kan de samle nogle af følgende op. Alternativt kan spillerne forsøge at erhverve sig et rygte, som måske har relevans for ekspeditionen – det fremgår af bemærkningerne til spilleleder i parenteserne. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. Det siges, at rejsende i marsken flere gange har set besynderlige lys om natten, og de, der følger lyset, strander i dybe vande, hvor de drukner.
2. Blandt hinterlændingene er der legende, der beretter, at en brændende stjerne styrtede ned i Hinterlandet, og flammer fra den brændende stjerne endnu kan ses, da ilden i stjernen ikke er gået ud.
3. Marskegnene er usikre for tiden. Der lurer kæmpe frøer, og der er stammer af besynderlige marskfolk på vandring i området. Nogle mener, at siden Dødekongen blev udryddet, så er marskens beboere på krigsstien.
4. Ifølge urteplukker, som har deres gang i marsken, så er der et område af marsken, som er forbandet, hvor planterne vokser grønt året rundt, og hver der er underligt lys på himlen hver nat.
5. Ifølge pelsjægerne er der ingen rovdyr eller byttedyr i de egne, kun slimede væsner, insekter og kryb, som de ikke gider jage. Der er næsten ingen rejsende i området.
6. Ifølge de lærde i Kejserriget, så er marsken rig på overtro. Det vrirler med historier om huler, hvorfra lys eller røg eller flammer strømmer, men de skyldes alle sammen naturlige fænomener, og de udgør ingen fare mod Kejserriget.



Hulesystemets opbygning

Rejsen til hulesystemet vare fire dage. To af dagene går gennem sumpet terræn, hvilket kræver svære rejsetjeks (+2 på sværhedsgraden af både rejse og planlægning).

Genbefolkning

Frøfolkene, hvis de får lejlighed til det, vil udsende budbringere, som skal hente forstærkninger til dem. Det vil tage mindst en halv dag, før der dukker en patrulje på **1t6+4 frøfolk** op. For hver dag, der efterfølgende går, ankommer yderligere **10 frøfolk**, indtil problemet er løst. Antageligvis vil eventyrerne gennemføre scenariet i løbet af en dag, så der ikke når at dukke forstærkninger op.

Omstrejfende væsner

Der er som udgangspunkt ikke nogen omvandrende monstre i selve rumskibet. Overnatter man i eller omkring rumskibet er det dog en risiko: For hver overnatning slås 1t6, og man bliver udsat på 1-2 for, at man bliver overfaldet af ubehageligt kryb. Disse vil dels forstyrre søvnen, og dels ødelægge 1t4 madrationer.

Belønning

Udforskning af området: 100 point for hvert rum (op til 1300).

Fælder, mysterier og vidundere	Eventyrpoint
Under: Astrogation (#10)	100
Under: At tale med hologrammet (#11)	100
Mysterier: Maskinrummet (#13)	100
Fælde: Den skjulte edderkop (#1)	50/100
Fælde: Ampullerne (#9)	50/100
Mysterium/fælde: At fjerne en vægkækkel og finde et panel	50/ At komme til skade via det, man finder 50

Særligt: Meta-rollespil: Det er meningen at spillerne skal regne ud at de er i et rumskib også selv om deres karakterer næppe har nogen chance for at regne det ud. Derfor er 50 EP for at bemærke at der er tale om et rumskib, og yderligere 50 EP for at identificere henholdsvis Broen og Maskinrummet før karakterne har været i disse lokaler. Ja, det er sådan en slags "dårlig rollespiller"-præmie, idet jeg bevidst præmierer folk der taler uden for karakter.

Bemærk, at ved fælder er to værdier. Den første er opdager og undgår og/eller demonterer fælden, og den anden er, hvis man falder i fælden (uanset om det er før eller efter man fandt den).



Hulesystemet

Væggene i hulesystemet

Væggene i rumskibet er alle dækket af matte keramiske kakler, der umiddelbart minder om sandsten. Det meste af skibet er også overbegroet med alger og diverse småplanter. Ud over hvor det er nævnt i beskrivelsen af de enkelte lokaler, er der ikke nogen computerpaneler eller blinkende lamper (se dog nedenfor om lys), så ved første øjekast er det ikke tydeligt, at der er tale om et rumskib. Det er dog tydeligt, at der er tale om en bygning, og en dværg med "Mineekspert & Arkitekt" vil også hurtigt kunne afgøre at der er noget helt usædvanligt over hulesystemet, uden at kunne sige præcis hvad. Første indskydelse er, at det kunne passende være et magisk gravkammer. Troldefolk vil kan mærke sære energier men ikke af en magiskole, de kan identificere. Hvis man virkeligt gerne vil kan man godt få kaklerne af væggen (Styrkeslag, sværhedsgrad 18 ved brug af passende udstyr som spigre eller koben). Gør man det vil kan komme ind til den underliggende metalstruktur, og man vil sikkert også kunne finde rør og ledninger. Roder man for meget med disse kan man nemt komme meget slemt til skade eller død, både af stød eller lækket plasma og giftige gasser. Rumskibet er trods alt stadig nogenlunde operativt.

Døre og luger

Alle døre og luger i rumskibet er af metal og alle dørene er skydedøre. De fleste er ikke låst, men kan godt være lidt besværlige at få op grundet vand og planter i mekanikken. At lukke dem kræver at man finder ud af at betjene de rigtige håndtag (foretag et sansetjek 8, første gang nogen siger, de vil lede efter den slags under planterne. Når man først ved, hvor de er, skal der ikke ledes igen).

Belysning: Det røde lys

Der er som udgangspunkt et svagt rødt lys i det meste af rumskibet – skibets nødbelysning – med mindre andet er nævnt. Det betyder at racer med natsyn kan se ubesværet. Lyset kommer fra glødende 'krystaller' i gulvet. Hvis opfindsomme eventyrere prøver at få krystallerne fri, kan de godt det, men det eneste de får ud af det er stumper af farvet glas. Stumperne kan sælges som kuriosa til samlere, hvis man kan finde en samlere (karisma-tjek 12; ved succes kan de sælges for 1 sølvstykke stykket).

Om skæve gulve, vand og oversvømmelse

Der er trængt vand ind i det meste af rumskibet. Skibets nødsystemer virker stadig, men det betyder at der er alger og planter over det meste. Yderligere ligger rumskibet skævt (det var ligesom ikke parkeret specielt godt), så gulve og vægge er også skæve. Det er ikke så galt at man ikke ved hvad der er op og ned, eller der skal bruges specielt udstyr for at bevæge sig, men sammen med algerne så kan det være risikabelt at bevæge sig alt for hurtigt – som fx når man slås.

Ude af balance: Hvis nogen laver stormløb, flugt eller bliver ramt for mere end 5 i skade i et slag så skal de klare et Behændigheds tjek sværhedsgrad 10. Hvis de klarer det, så skøjter de muligvis lidt rundt men har det ellers fint. Fejler slaget, har de *Ulempe* på næste slag (i tilfældet med Stormløbet er det selve angrebet). Opfindsomme spillere kan muligvis finde ud af at skridsikre deres sko med harpiks eller lignende, og i så fald kan de ignorere denne begrænsning (og får 50 EP for deres opfindsomhed).

Oversvømmelse: Yderligere er nogle lokaler halvt eller helt oversvømmet. Det er noteret i beskrivelsen af de berørte lokaler, men det burde også fremgå af kortet. Det halvt oversvømmede lokaler giver nye udfordringer for karaktererne.

For de fleste gør det høje vand blot svært at bevæge sig hurtigt, så alt bevægelse foregår i halvt tempo. Man kan også stadig vælte da gulvet under vandet er glat. Dvæрге og halvinger kan have svært ved at bunde og hvis de bliver skadet, væltet eller vil slås, så skal de klare et Behændighedstjek 6 eller ryge under vandet. Hvis nogen ryger under vandet (kan også ske for de højere racer, hvis de bliver væltet), så skal man klare et Udholdenhedstjek 6, for at holde vejret. Klarer man ikke det, tager man 1t6 i skade og har *ulempe* til sine handlinger – Man kan bruge sin handling til at komme ovenvande, ellers skal man klare et nyt Udholdenhedstjek efterfølgende runde. Andre kan også bruge deres handling på at hive andre ovenvande via en hjælpehandling. I de helt øversvømmede lokaler er der ingen, der kan bunde og alle følger reglerne ovenfor.

Området uden for hulesystemet

Området omkring rumskibet er relativt let genkendeligt, da der i et område på omkring 100 meter omkring skibet er væsentlig tættere bevoksning end i den omkringliggende sump. Naturkyndige vil også bemærke at noget af bevoksningen ser ud til at være noget livligere, end det er typisk for årstiden. Uden for selve skibet er det dog ikke sådan at karaktererne selv vil bemærke at der er synderligt varmere. Diverse dyre- og insektliv er blevet tiltrukket af det frodige område, og de kan gøre det ubehageligt nok at slå lejr umiddelbar nærhed af højen.

Frøfolket

Af større interesse er nok de Frøfolk, der har slået sig ned ved den Lysende Brønd. Frøfolket holder til i hele sumpen, og de bor ikke direkte i Den Lysende Brønd, men de har fundet ud af at deres æg har specielt godt af at blive klækket i det varme vand i rumskibets maskinrum, og stedet er derfor blevet et slags tempel for dem. De specifikke indbyggere er beskrevet nedenfor, men

det er også muligt at eventyrerne vil støde på Frøfolk på vej med æg eller på vej derfra med små haletudser. Frøfolket er ikke voldsomt aggressive, men de vil bestemt forsvare sig selv og hvis de føler at deres æg eller Brønden er truet, vil de ikke tøve med at forsvare sig. Hvis der går flere dage med at Eventyrerne angriber Brønden (det burde der ikke da hulesystemet er relativt lille), er det muligt at Frøfolk vil samle forstærkninger fra hele sumpen.

Udover Frøfolk har forskellige kryb forvildet sig ind i rumskibet, og noget af krybet er farligt for karaktererne.

0 – Indgangen

(Om dagen) *Højen er svært fremkommelig og nogen har tydeligvis forsøgt at skjule den sti der går op til toppen. Da I endelig når den, er I lige ved at falde ned i det hul der er for jeres fødder. I skyggen fra buskadset kan man svagt se et rødt lys nede i hullet. Men ellers er det svært at se noget i dybet.*

(Om natten) *Det er møjsommeligt arbejde at komme op ad den tætbevoksede skrænt, og hvor det ikke for det svage røde lys man kan ane for toppen af bakken ville I knap nok vide hvor I skulle hen. Da I endelig når toppen er der ikke meget at se end et dybt hul i jorden, hvor det røde lys kommer fra.*

Derfor er bare det at finde frem til indgangen af hulen 100 EP værd (indgang tæller som en nummeret lokale).

Hullet er ganske stejlt og det kræver reb (eller en anden god plan) at komme sikkert ned, men det er relativt nemt at finde en passende busk at fæstne det i.

Øverste etage

#1 - 'Gravkammeret' (Slusen)

Det ottekantede rum er oplyst af svagt rødglødende krystaller i gulvet. Trods åbningen i loftet er der lunt inde og fugten hænger tungt i luften og driver ned af de algebegroede vægge. I østvæggen er der en tungt udseende dør og i vestvæggen er der en tilsvarende døråbning. Langs væggene står seks sarkofaglignende metalskabe.

Rummet er skibets sluseordning, og åbningen i loftet, som karaktererne er kommet ind via, er der, hvor skibet normalt ville koble til en rumstation eller et andet rumskib.

Åbningen i vestvæggen (der leder til lageret, rum 2) er faktisk også en dør, men Frøfolkene har sat klamper i så døren ikke går i, da det er deres normale rute ned til maskinrummet. Døren i østvæggen leder til kantinen, rum 3.

'Sarkofagerne' langs væggen er de skabe der normalt ville indeholde mandskabets rumdragter og andet udstyr de skal bruge ved landgang, men det tog de det meste med da de evakuerede skibet.

Skabene er ikke låst og et par af dem står endda på klem.

Fælde: I et af de skabe der står på klem bor der en Giftedderkop, der vil angribe folk der forstyrre den. Den tæller som en fælde da den ikke er så svært at besejre, men kan være en ubehagelig overraskelse. Opdage, sværhedsgrad 12. At fjerne den er automatisk hvis man opdager den – det kræver bare at man vifter lidt af den. Opdager man den ikke bliver man bidt og skal lave et Resistenstjek (gift) 9, eller tage 2t6 i skade fra giften og have en bedøvet hånd i en time (*ulempe* på alt hvad der kræver to hænder).

Skatte: Skabene er som sagt blevet tømt for det meste, først af det oprindelige mandskab, siden af nysgerrige besøgende. Et af de lukkede skabe indeholder dog en lille pose med 10 sølvmonter og en lille træfigur (forestiller en haletudse) som en Frøkriger på et tidspunkt har gemt der.

#2 - 'Opbevaring' (Lastrum)

Rummet er mørkt, men størrelsen kan fornemmes ud fra de sære ekkoer både af folk skridt og lyden af plasken i vand. I lyset fra en fakkellampe kan man se at rummets gulv er dækket af vand, men dog med øer af hvad der ligner store metalblokke. I vestvæggen er der en stor port.

[Dette rum er delvist oversvømmet med øer]

Rummet er det første del af skibets store lastrum. De store metalblokke er fragtkontainer, men det er nok ikke noget karaktererne umiddelbart kan genkende. De har været kastet rundt da skibet styrtede, men Frøfolkene har siden arrangeret dem i mønstre for at lave en slags tempel. Ved døren til slusen (rum 1) er der en lille afsats og trapper ned til det oversvømmede gulv.

Porten i vestvæggen er skibets lastport. Vand pibler ind igennem den fra sumpen. Hvis den bliver åbnet (det vil kræve at man roder en del med mekanikken; mekaniktjek 14) vil det vælte ind med mudder og vand, og skabe en del kaos i lagerrummet. Det vil kræve behændighedstjek 10 ikke at blive klemt fast, når lasten bliver kastet rundt.

I de to østender af det halvmåne-formede rum er der ramper (markeret med pile) ned til det nedre lastrum (rum 12).

Beboere: I rummet er der **fire Frøfolk**. De er i første omgang skjult og vil være vagtsomme overfor indtrængende. De er dog ikke umiddelbart aggressive, og i første omgang vil en af den anråbe karaktererne på gebrokkent Almen og bede dem

om at gå. Kommer det til kamp vil de kvække højt for at advare de andre Frøfolk i hulesystemet. Hvis to af dem falder, vil de andre umiddelbart prøve at flygte, helst ned i det nedre lastrum (rum 12).

Frøfolkene har ingen skatte på sig, da de er der som vagter.

Frøkriger

Lidt lavere end mennesker og med lange, tynde arme og ben, som ender i store hænder og fødder med svømmehud. Huden er spraglet og let slimet, nogle steder synes den gennemsigtig. Deres hoveder er brede og rummer enorm brede gab.

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Amfibier: Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand (hvilket de kan i dette lokale), og er generelt ikke besværet af vand.

Spring: Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

Skatte: Lasten i rumskibet er for længst gået til (det var diverse sjældne madlaver), så selv hvis karaktererne får kasserne åbnet.

#3 - 'Spisesalen' (Kantinen)

Det sære røde lys viser et stort lokale med et stort bord i midten af lokalet og noget der ligner en bar og køkken i det ene hjørne. Alt har dog tydeligvis været forladt i lang tid og fugt og planter har gjort deres indtog. Der er døre ud i alle fire vægge.

Lokalet er rumskibets køkken og kantine. Ud over møbler er der ikke så meget at finde. Komfuret virker ikke længere, da rumskibet er på nødstrøm. Frøfolkene har tidligere været her, men ignorerer generelt denne del af skibet.

Udgangene: Døren i østvæggen (der leder til gangen, rum 8) er låst (dirketjek 12 at åbne). Den kan også forceres med et Styrketjek (vælte/nedbryde)-tjek 16. De andre døre er ikke låst.

Skatte: Ved at lede køkkenskabene igennem kan karaktererne finde foliepakker med **nødrationer** (20 stk). Rationerne holde sig mere eller mindre uendeligt længe, og de bliver også automatisk varmet op når man åbner dem, hvilket gør at man kan få varm mad selv uden bål. Det kan dog være en overraskelse første gang man oplever det, og per spilleders diskretion kan man tage 1 i skade hvis man skolder sig på denne måde.

#4 og #5 – Beboelse mod nord

Det svagt oplyste lokale ligner et mindre værelse. I den ene væg er der bygget to køjer og over for et par skabe. Et bord står op langs den sidste væg.

Dette er mandskabets beboelseslokaler. Der er umiddelbart intet at finde ud over småt kryb.

#6 og #7 – Beboelse mod syd

Det svagt oplyste lokale ligner et mindre værelse. I den ene væg er der bygget to køjer og over for et par skabe. Et bord står op langs den sidste væg.

Fleere beboelseslokaler. I denne del af rumskibet er der imidlertid **en kæmpeskolopender** der har slået sig ned (strålingen fra motoren har tilsyneladende været god ved den), og lokalerne har derfor ikke været udsat for samme nysgerrighed som andre dele af rumskibet.

Beboere: En kæmpeskolopender. Denne vil angribe folk der bevæger sig ind i mellemgangen, men kan ret nemt distraheres med et passende ådsel (det vil tage den omkring en halv time at konsumere noget på størrelse med en mand).

Kæmpeskolopender

- Forsvar 12; Tærskel 12; Sår 4; Resistens 12 (Skælpanser: 14 mod fysiske angreb); Morale 11; Angreb: Bid+6; Skade 1t6+4, Gift (resistens tjeK 10, eller brændende smerte giver ulempe på alle angreb til man har fået førstehjælp).

Skatte: Dels kan man finde resterne af en af skolopenderens tidligere ofte, en brav Frøkriger. Der er ikke meget tilbage af ham, men han har et meget fint armbånd af skaller og perler, der har en værdi af 20 guldstykker. Der ud over kan finde en noget af **en rumdragt** (se afsnittet om magiske skatte) i et skab i rum 7.

#8 – Gang

Gangen er oplyst af svage røde krystaller, der dog knap kan ses pga. plantevækst. Ned langs gangen anes en række døre.

Gangen er blot en fordelingsgang. Der er i alt seks døre, to der leder til trapper ned til maskinrummet (rum 13), samt døre til broen, sygeafsnittet og astrogationslokalet.

#9 – 'Sarkofagen' (Sygeafsnittet)

Som de fleste andre lokaler er dette lokale også oplyst af svage røde krystaller. Midt i lokalet står en stor glaskiste, og langs væggene er der skabe og borde af metal. En sær sødligt lugt hænger i lokalet.

Lokalet er rumskibets sygeafsnit, og den sæere glaskiste i midten af lokalet er skibets autolæge. Den er dog pt i stykker, og derfor ikke til den store hjælp. Begynder man at undersøge kisten nærmere vil man opdage at den indeholder en **del små glasampuller**. At få dem fri kræver mekanisk snilde svarende til at demontere en fælde, sværhedsgrad 14. Klarer man det ikke, sprænger en ampul på en uheldig måde, og alle i nærheden af kisten risikerer at indånde dampe. Resistens

(gift) 14, eller man begynder at få hallucinere (primært ting der kravler rundt i kanten af ens synsfelt). Disse varer til man har sovet, og kan være yderst distraherende og giver *ulempe* på observationstjek. Uanset om tjeKket med at få fri er succesfuldt eller ej, får man **3t4 ampuller** ud af maskinen (se afsnittet om magiske skatte). Der er 50 EP for at rode med maskinen og 100 EP, hvis en ampul sprænger.

10 – 'Laboratoriet' (Astrogation)

Dette lokale er fuldstændigt først fuldstændigt mørklagt, men idet nogen træder ind i lokalet, er det som om en sky af hvide lyspletter træder frem på vægge og loft.

Lokalet er skibets astrogationslokale. Det er svært at få meget ud af det i det nuværende overbegrøede tilstand, men hvis man begynder at rense ud i algerne og plantevæksten vil opmærksomme karakterer bemærke, at de lysende pletter er en gengivelse af stjernehimlen. Vigtigst af alt, så vil man på gulvet kunne se et imponerende detaljeret kort over sumpen hvor rumskibet er styrtet ned. Det er godt nok baseret på billeder taget, da rumskibet styrtede og der derfor flere 100 år gammelt, men det kan stadig være nyttigt i forhold til at se naturlige forhindringer. Studerer man det nærmere vil man se opdage at man kan få kortet til at flyttet sig og zoomer ind og ud, og nogle timers studie vil give spillerne *fordel* på alle Rejsetjeks, der foregår inden for en dagsrejse af nedstyrtningsstedet.

11 – 'Tronsalen' (Broen)

Lokalet er oplyst ikke bare af de velkendte røde krystaller men også af et sært overjordisk lys, der kommer fra flere blinkende paneler der sidder i vægge og pulte. Midt i lokalet står hvad der mest af alt ligner en tronstol af metal og glødende krystaller. I væggen mod øst er der tilsyneladende et stort vindue, men det eneste man kan se igennem det er jord.

Dette er rumskibets bro, hvor systemerne stadig kører på pumperne. Hvis nogen sætter sig i stolen så vil skibets computersystem blive aktiveret, og en holografisk avatar, der ligner en kvinde af blå lys tone frem og begynde at tale til personen i stolen på et sært sprog. Begynder man at tale tilbage, så vil den efter et par minutters samtale skifte til talerens sprog, men det vil ikke nødvendigvis hjælpe så meget, for hologrammet taler stadig primært om ting som karaktererne næppe vil forstå – energiniveauer i motoren, skader på skibet, status af diverse systemer. Man kan stille hologrammet spørgsmål og få lidt at vide om skibets udseende og last (sjældne madvarer).

Nederste etage

12 - 'Skatkammeret' (Det store lastrum)

[Dette lokale er fuldstændigt oversvømmet]

Vandet når næsten til loftet i det lokale, selv over vandet er luften fuld af damp. En svag, blå glød kan anes fra dørene i nord-, syd- og østvæggen. Man kan høre en kvækkende sang, men ekkoer gør det svært at identificere præcis hvor lyden kommer fra.

Der er som udgangspunkt ikke nogen beboere i denne del af hulesystemet, men flygtende Frøfolk kan finde på at konfrontere



karaktererne her, hvor det dybe vand giver dem en klar fordel.

#13 - 'Templet' (Maskinrummet)

[Dette lokale er halvt oversvømmet]

Lokalet er badet i et blå lys, der kommer fra vandet selv, og dampen hænger tæt i lokalet. Lyset er specielt kraftigt i nærheden af nogle store summende krystalstrukturer i de to fløjlokaler. Midt i lokalet er der en lav metalplatform, hvor der står fem frøfolk og udfører en kvækkende sang.

Dette er rumskibets maskinrum, og de sære krystalstrukturer i sidelokalerne er naturligvis skibets motorer og reaktorer. Selv om de er imponerende ud og afgiver sær stråling er de faktisk relativt harmløse. Nær motorerne kan man finde store klaser af store frøæg, og i vandet er der meget velvoksne haletudser i forskellige stadier af udvikling.

Der er trapper op til gangen (rum 8), samt forbindelse til det nedre lastrum (rum 12).

Beboere: I lokalet finder er **Frøfolkets ypperstepræst** samt **fire krigere** (og hvem der ellers måtte være flygtet hertil). Er karaktererne nået så langt, så frygter Frøfolkene for deres afkoms ve og vel, og vil derfor gøre hvad de kan for at nedkæmpe karaktererne. Det er dog muligt at tale med dem – det vigtigste for Frøfolkene er at deres

æg kan være i fred og sikkerhed i skibet.

Af og til dukker et besynderligt rødt lysskær op. Det er der for et kort øjeblik, og så forsvinder det igen. Det røde lysskær kommer fra en lang, sort-metallisk bænk eller bjælke. På toppen af det besynderlige apparat sidder fem glasklokker. Den ene er smadret, de tre er tomme og den sidste indeholder en lysende krystal, **Den røde krystal**, der udsender et pulserende varmt lys. Der synes at have været fire mere, men de er alle borte. Glasklokkerne er lige til at vippe op. I de fire intakte klokker er luft, som undslipper, når man løfter dem (de har altså ikke været åbnet siden rumskibet sank ned i mudderet og blev oversvømmet).

Frøkriger

- Forsvar 15; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 12; Morale 11; Angreb: spyd+4; skade 1t6+2

Amfibier: Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand (hvilket de kan i dette lokale), og er generelt ikke besværet af vand.

Spring: Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

Ypperstepræst

- Forsvar 16; Tærskel 9; Sår 3; Resistens 14; Morale 14; Angreb: 2xlysscepter+6; skade 1t8+2 (plus stød, se tekst)

Amfibier: Frøfolk har +4 bonus på list, jagt, baghold og bevægelser i hvis de kan gemme sig i vand (hvilket de kan i dette lokale), og er generelt ikke besværet af vand.

Spring: Frøfolk kan hoppe meget langt og effektivt, hvilket gør at de kan lave en tilbagetrækning med x3 hastighed.

Lysscepter: Vigtigst af alt har ypperstepræsten lysscepteret, der også er beskrevet under skatte. I hans hænder er den vigtigste evne muligheden for at give stød. Slår ypperstepræsten 18-20 med et angreb med scepteret skal man slå et Resistenstjek (lyn) 10, og hvis man fejler det har man ulempe på sin næste handling, pga. af kramper. Når Ypperstepræsten dør (eller vælger at gøre det med vilje) falder scepteret i vandet, hvilket gør at alle i vandet får et kraftigt stød – Resistens (lyn) 10, eller man falder under vandet (se regler for oversvømmede lokaler).

Skatte: Frøfolkene har alle fine smykker af skaller og perler til en værdi af 20 dukater per kriger og 40 dukater for ypperstepræstens udsmykning foruden **Metalsceptret**.

Appendiks: Magiske skatte

Ypperstepræstens metalscepter

Metalsceptret er et fornemt stykke håndværk med mange sirlige mønstre, der ligger tungt i hånden, og hvis ene ende breder sig ud og ender i en gennemsigtig plade af ukendt materiale (faktisk er det en gammel stavlygte med et praktisk talt uopslidelige batteri).

Sceptret kan svinges som et våben. Det fungerer som en kølle i nærkamp.

Det strålende lys: Ved at dreje på hovedet at scepteret kan man få det til at lyde meget kraftigt – bedre end nogen fakkell.

Lynild: – og drejer man yderligere kan man få scepteret til at give stød. I denne tilstand har sceptret specialeffekten **Lynild**. Rammer man en levende modstander, går denne i krampe, hvorved de har *ulempe* og bevæger sig med halv hastighed de næste to runder. Denne effekt kan aktiveres tre gange om dagen, og den varer længe nok til at give en modstander et stød.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Metaldragten

Vævet af fint og tyndt metal af ukendte mestre og med teknikker, som ingen før har set eller kan genskab, er metaldragten både besynderligt let og sejlivet. Dragten passer et menneske/halvork og er meget let og resistent overfor skarpe våben.

Panser: Dragten giver +2 Forsvar

Kombinerbar: Dragten kan kombineres med læderkyrads eller slagkofte og kombinere disse rustningers forsvarsbonus med sin egen +2 bonus.

Karakteristika: Dragten er ikke støjende eller klodset, men den giver *magisk interferens*.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Ampullerne

Ampullerne fungerer som helbredende trylledrikke (de giver en førstehjælpsterning i livspoint), men de er også lidt giftige - Resistens (gift)-tjek 10, eller man bliver døsig (*ulempe* på opmærksomhedstjek, indtil man får sovet)

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

Den røde krystal

Den røde krystal er på størrelse med en håndbold. Den er en stor, solid klump af gennemsigtig krystal, som altid er lun at røre ved, og der pulserer et rødt lys inde i den. Den er smukt skåret til med flotte facetter.

Den tunge krystal: Krystallen er altid lun at røre ved, og den får bæreren til at mærke en snurrende fornemmelse i sine hænder. Krystallen synes at vokse i tyngde, og står med den i hænderne i nogle minutter vil den vokse sig så tung, at personen bliver nødt til med vanskelighed at sætte den fra sig (problemet opstår ikke, når den er pakket bort i en sæk eller en rygsæk f.eks.).

Frodighedens skær: Krystallen får alt levende, der er i dets lysskær til at vokse kraftigere, og udsat for lyset bliver alt levende også meget mere frodigt, f.eks. vil dyr og mennesker, der opholder sig i længere tid i krystallens røde skær altid sætte flere børn i verden, for mennesker er det som minimum tvillinger og selv firlinger er ikke ualmindeligt. Børn, der vokser op i lyset, er vokser sig større, som minimum er de 10% større end andre.

Det helende skær: Sår læger hurtigere, når de udsættes for lysskæret. Sover man ved lyset, vil det efter en nat resultere i, at der hele en ekstra førstehjælpsterning, og der gives automatisk et fornyet tjek mod sygdomme og gifte, der måtte plage den sovende.

Dragende: Bæreren af krystallen er draget til at altid at sætte krystallen frem, så dens lys kan bade flest muligt. Det betyder blandt andet at bæreren instinktivt altid pakker den ud og stiller den frem, når der slås lejr og så videre. Det kræver en aktiv indsats at huske at pakke krystallen bort.

--- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- --- ---

