

# Naboer

## Et introduktions-scenarie af Palle Schmidt og Paul Hartvigson

### Indledning

Naboer er et forholdsvis let detektiv-eventyr, der udover at introducere byen og dens personer, også kommer ind på legenden om øglefolket. Scenariet indeholder tal til både Drager og Dæmoner og D&D/AD&D. For nemheds skyld står DoD-oplysningerne altid først.

Scenariet udspiller sig omkring 3 huse i den nedre bydel. Et falsk spøgelse i det midterste hus, har skræmt folk væk, og imens graver "spøgelsets" kumpaner efter noget i kælderen. Dette projekt er finansieret af en troldmand - Simon Oakley - der mener at der under huset ligger et helligt gravkammer, bygget af øglemændene, dengang de boede her.

### Spil-start

Der er flere mulige indgange til Scenariet. Det nemmeste er at lade eventyrerne blive hyret gennem Lejesoldaternes Hus, men det kan også foregå ad private veje. Spøgerierne startede for et par uger siden, i en lagerbygning i den nedre bydel. Det var sen nat, og nattevagten var faldet i søvn på sin post. Han blev pludselig vækket af nogle høje klagelyde og raslen med lænker. Et frygteligt væsen slæbte sig hen imod ham. Siden da har nattevagten holdt sig væk fra stedet. Så længe der spøger, er der nok ikke brug for en vagt.

Eventyrerne kan muligvis blive hyret af købmanden der ejer lageret. Han vil give dem 10 SM/GP, for at holde vagt om natten. Dette kan ordnes gennem Lejesoldaternes Hus. Den midaldrende pottemager John Frowler og hans familie, måtte flygte fra deres hus, da spøgerierne i lagerbygningen ved siden af, blev dem for meget. Han vil gerne kunne komme tilbage, da han har sit værksted i huset. Hans mor er også træt af, at have hele familien boende.

Frowler vil give 50 SM/GP, for at komme af med spøgelse. Dette kan også ordnes gennem Lejesoldaternes Hus. Den sidste bygning er en forfal-

den rønne, hvor der i sin tid boede en pensioneret købmand. For et par uger siden forsvandt han dog sporløst, og nu er hans gamle kæreste - Martha Rigby - blevet bekymret for ham. Den gamle dame vil prøve, at få eventyrerne til at undersøge købmandens forsvinden. Hun vil give 30 SM/GP, for at få at vide hvor han er blevet af. Martha ved intet om spøgelse.

### Husene

Alt efter hvem eventyrerne bliver hyret af, vil de naturligvis gå i gang med at undersøge husene.

#### Frowlers hus

Denne bygning er forholdsvis uinteressant. Frowler og hans familie har kun taget de vigtigste ting med, da de forlod huset, og hvis spillerne mangler udstyr, kan de muligvis finde det her. Stueetagen fungerer som pottemagerværksted - ovenpå er stue, køkken og 2 værelser.

#### Købmandens hus

Den gamle købmand - Thomas Osborne - nægtede at forlade sit hus, da nogle skumle typer, for et par uger siden bad ham om det. Desværre for ham, var de skumle typer en betalt røverbande, der var ligeglade med hans mening. De slog ham ihjel og smed hans lig i floden. Banditterne bliver betalt af "handelsmanden" Simon Oakley, for at grave i kælderen, i lagerbygningen ved siden af. Dette gør de om natten, og om dagen sover de i Osbornes hus. Banditterne har ikke specielt travlt, idet Oakley betaler pr. dag.

Banden ledes af den kyniske Douglas, der er den eneste der kender Oakley. I Douglas' vadsæk, kan man finde 2 breve fra ham. Mellem banditternes udstyr, kan man også finde i alt 70 SM/GP. Udover Douglas, består banden af Dickon, Will og Patrick. Det er Patrick der leger spøgelse om natten, mens de andre graver.

#### Lagerbygningen

Det mest interessante af de 3 huse er lagerbygningen hvor spøgeriet foregår. Kommer man her om natten, har man en rimelig chance for at støde på det falske spøgelse. Mødet med spøgelse, må gerne gøres lidt komisk, da Patrick aldrig havde regnet med at nogen ville slå igen! Opdager han at det er alvor, vil han gå til angreb med sin lænke.

#### Patrick - falsk spøgelse

DoD:  
STY 12, STØ 14, FYS 10, SMI 14, INT 9,  
PSY 7, KAR 17  
KP: 11  
Våben: Lænke (Skade:1t6) 60%,  
Dolk 45%

#### D&D/AD&D:

2. niv. tyv, AL: NE  
Str 12; Dex 14; Con 10; Int 9; Wis 7;  
Cha 17  
HP: 8 AC: 10  
Våben: Lænke (Dam: 1d6), Dolk.

I Patricks bælte hænger et bundt nøgler. De to af dem er til Osbornes hus, de to andre er til henholdsvis lagerbygningens bagdør, og det aflåste kælderrum.

#### Kælderen

Under lagerbygningen er der en stor kælder, i flere niveauer. Et af kælderrummene er låst, og bag døren kan man høre graven og dæmpet snak. OBS!: Mens banditterne er i kælderrummet kan man frit undersøge deres ting i Osbornes hus.

#### Banditter

##### Douglas - bandeleder

DoD:  
STY 15, STØ 14, FYS 12, SMI 13,  
INT 12, PSY 13, KAR 14  
KP: 16  
Våben: Slagsværd 70%, Dolk 40%

#### D&D/AD&D:

3. niv. kriger, AL: CN  
Str 16, Dex 15; Con 10; Int 12; Wis 11;  
Cha 15  
HP: 17 AC: 8  
Våben: Longsword +1, Dolk.

##### Dickon

DoD:  
STY 12, STØ 13, FYS 14, SMI 12, INT 9,  
PSY 10, KAR 11  
KP: 10  
Våben: Kortsværd 55%, Dolk 35%, Armbrøst 40%

#### D&D/AD&D:

1. niv. tyv, AL: CE  
Str 13; Dex 12; Con 14; Int 9; Wis 10;  
Cha 11  
HP: 8 AC: 11  
Våben: Shortsword, Dolk, Crossbow.

### Will

DoD:

STY 12, STØ 11, FYS 13, SMI 14, INT 7,

PSY 12, KAR 14

KP: 14

Våben: Kølle (Skade: 1t6+1) 65%,

Dolk 45%

D&D/AD&D:

2. niv. kriger, AL: N

Str 12; Dex 14; Con 9; Int 7; Wis 12;

Cha 14

HP: 13 AC: 9

Våben: Kølle, Dolk.

Det vil være umuligt at få banditterne til at fortælle hvad de laver i kælderens. De vil komme med en tynd forklaring om nedgravet bytte osv. Hullet er 3 meter dybt, og man kan se det meste af en tung jerndør dernede.

### Simon Oakley

Det ville nok være smart at opsøge Oakley inden man braser ind i gravkammeret. Det løber jo ingen steder. Desværre for eventyrerne, har de kun navnet og stedet hvor de skulle mødes, at gå efter. På kroen "Dragkisten" kender man rent faktisk Simon Oakley. Han bor på et af værelserne ovenpå.

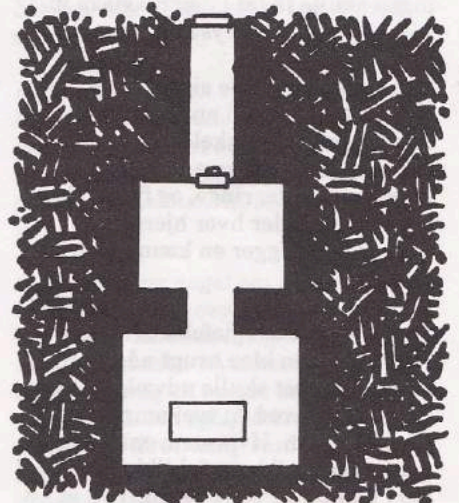
Der er med vilje ingen stats og beskrivelse af Simon Oakley, da han er for sej til spillerne på nuværende tidspunkt. Det må være op til spille-

deren at afgøre om Oakley er på sit værelse når eventyrerne ankommer, eller ej. Han kan jo f.eks. dukke op senere i kampagnen. Det er altid godt med arvefjender.

Hvis han er der, vil der naturligvis blive ballade, og ikke mindst blive brugt magi. Dette frarådes kraftigt, idet alle der bruger magi i Port Scott, øjeblikkelig bliver landsforvist. Det ville jo ikke være særligt smart, hvis spillerne blev det.

Hvis Oakley ikke er der, vil man kunne undersøge hans papirer og notater, hvilket vil være nyttigt. De mest relevante er udvalgt under "spiller tekster". I Oakleys værelse, vil man også kunne finde en flaske med blå væske (edderkoppemodgift), og en del bøger. Under sengen er en kiste med tøj og 150 SM/GP. I skabet hænger 2 kåber og en frakke. OBS!: Der er intet i værelset der tyder på, at Oakley er troldmand.

På skrivebordet står et terrarie, med en stor fugleedderkop i. Nede i terrariet ligger et låst skrin, der indeholder Oakleys notater. Fugleedderkoppen er tømt for gift, men lad den bare bide én, hvis vedkommende piller.



### Gravkammeret

Lige gyldigt hvilke oplysninger spillerne har fået, vil de formentlig ønske at undersøge udgravningen. Det vil tage yderligere 2 dage at grave døren helt fri. Døren har intet håndtag, og skal smadres op.

Bag døren er en gang, med endnu en dør i den anden ende. Denne dør er ikke låst, men indeholder en fælde. På døren er et relief, med en rund skive, der symboliserer månen. Skiven skal drejes, så det bliver til en nymåne, før døren kan åbnes. Prøver man at åbne døren uden at gøre dette, vil det begynde at fosse ind med møgbeskidt, stinkende vand. Det vil være umuligt at stoppe det, når først fælden er udløst. Slipper eventyrerne ud, vil vandet forsvinde efter en dags tid. Slipper de ikke ud, drukner de naturligvis (hæ).

Lykkes det at regne mekanismen ud, giver det adgang til det næste rum. Herinde venter en kæmpe-edderkop! Edderkoppen er omtrent ligeså stor som en pony, og den vil angribe ligeså snart den kan lugte eventyrerne.

### Kæmpe-edderkop

DoD:

STY 17, STØ 20, FYS 15, SMI 18, INT 6,

PSY 15

KP: 19

Våben: Bid (Skade: 1t8+gift) 45%

Edderkoppens gift har STY 15

D&D/AD&D:

Giant Spider, SIZE: L, AC: 4 HP: 24.

1 attack, Special att.: Poison (Kræver Saving Throw).

Edderkoppen blev for hundreder af år siden, på magisk vis lagt i dvale af øglemændene. Den bevogter skellet af øglemændenes ypperstepræst, der blev dræbt under menneskenes første angreb. Han blev begra-

vet her, og graven forsegledes, for at ingen skulle få fat i den magiske juvel, han bar i sit bryst.

Selve graven er i de sidste rum. En stor sarkofag står i en niche, og i den ligger et øgle-skelet. Skelletet er pyntet med diverse nips-genstande, ringe, og fjer. I skelletets bryst, der hvor hjertet må have siddet, ligger en kæmpestor juvel.

Juvelen er et af øglefolkets hellige relikvier. Den blev brugt når en ny ypperstepræst skulle udvælges. Dette blev gjort ved en tvekamp, på det åndelige plan. Hvis en eventyrer tager juvelen, vil han øjeblikkelig komme i trance, og blive tvunget til at udkæmpe denne tvekamp, med den døde ypperstepræsts sjæl.

Eventyreren vil føle at han befinder sig et tåget, uvirkeligt sump-landskab. I det fjerne kan skimtes en høj, med en runesten på. På højen står ypperstepræsten og venter. Han vil udkæmpe slaget med klør, tænder og rå muskelkraft - høje idealer for øglefolket. Den pågældende eventyrer, har alle sine våben og udstyr med i drømmeverdenen, men magi virker ikke!

#### Ypperstepræst

DoD:

STY 17, STØ 15, FYS 15, SMI 16,

INT 17, PSY 18, KAR 6

KP: 16

Våben: 2 Klør(1t6) 80%, 1 Haleslag(1t4)

65%, 1 Bid(1t6) 55%

Værn: 3 point Skælpanser

D&D/AD&D:

Shaman, AL: ?

Str 17; Dex 16; Con 15; Int 17; Wis 18;

Cha 5

HP: 17 AC: 5, THACO 15

3 attacks, Dam 1d4/1d4/1d8.

Slaget skal udføres, som var det en almindelig kamp, hvor spillederen sender de andre spillere ud af rummet. De andre eventyrere kan kun se deres kammerat stå og glo tomt ud i luften. Hvis de slår juvelen ud af hånden på ham, vil han blive befriet af trancen. Tager de den fra ham, risikerer de selv at ryge i trance.

#### Tab og vind

At tabe kampen, dvs. at dø, vil ikke betyde egentlig død. Eventyreren vil komme tilbage til sin krop, og føle sig mørbanket og ør. De kropsdele der er blevet sårede vil være ømme et par dage. Men ikke nok med det! Taber man kampen, vil man blive



udstyret med en af øglefolkets berømte forbandelser. Her er nogle forslag:

1: Eventyreren vil udvikle vand-skræk, hvilket ikke er så smart i netop dette område.

2: Eventyreren vil langsomt begynde at få hård hud, længere negle, spidse tænder osv. alá "Fluen". Efter et par måneder vil han opdage at han er ved at få en hale. I løbet af 2 år, vil eventyreren være forvandlet helt til en øgle - i mellemtiden vil han bare være usandsynligt grim!

3: Eventyreren tror han er ved at blive til en øgle. Dette bør antydes af spillederen, der samtidig bør gøre sit bedste for at drive ofret til savlende vanvid. "Din tunge føles længere end normalt."

4: Eventyreren vil udvikle et ubehageligt forhold til krokodiller, der vil angribe ham nårsomhelst. "Hvorfor går de altid på MIG?!?"

Vinder man kampen med ypperstepræsten, vil man få en særlig evne. Dette kunne f.eks være evnen til at ånde under vand, tale øglesprog, noget magi el. lign.

## Afslutning

Alt efter hvem eventyrerne blev hyret af til at starte med, vil de naturligvis få deres belønning. Hvis de blev hyret af Martha Rigby, vil det dog være svært. Ingen andre end banditterne ved hvad der er blevet af Osborne, og de siger ihvertfald ikke noget!

Juvelen vil være være umulig at få med, hvis man har tabt kampen med ypperstepræsten. Vandt man kampen, vil stenen miste sin virkning, og er nu en almindelig juvel (1200 SM/GP).

## Spiller tekster

### Breve fra Simon Oakley til Douglas

Min kontakt i byen, har skaffet mig oplysninger, der kan føre til opdagelsen af det gamle gravkammer. Er De og Deres kolleger stadig interesserede i at udføre arbejdet? Betalingen vil være god - Jeg er meget ivrig efter at se graven. Jeg vil være i byen om en måned, den toogtyvende februar, så hvis De vil møde mig på Dragkisten den treogtyvende, kan vi diskutere detaljerne.

Simon Oakley

Efterhånden som arbejdet skrider frem, bliver jeg stadig mere nervøs

over udfaldet. Ifølge min kontakt, har øglefolket haft for vane, at forsegle disse grave med fælder og overnaturlige vogtere. Jeg må derfor bede Jer om ikke at røre ved noget, endsi ge åbne graven, før jeg er helt forberedt. En anden ting der bekymrer mig, er min kontakt. Hans noget besynderlige påklædning, tyder på at han har lavet skæbnsvangre forsøg med sort magi. Han kalder sig "Feathers" - fjer. Siger det Dem noget? Lad os diskutere det, når jeg kommer.

Simon Oakley

### Oakleys notater - udvalgte tekster

Han fandt denne runesten ude i sumpene. Han mener, at det kan have betydning for vores efterforskning, og han er gået i gang med at oversætte tegnene.

(Sammen med dette ligger en aftegning af nogle sære symboler og runer.)

Den første del af teksten er blevet oversat. Det tyder på at gravkammeret ligger under et pottemagerværksted, i den nedre bydel.

Jeg har kontaktet Douglas, og jeg skal mødes med ham på onsdag. Hvis han ikke vil påtage sig det, må han elimineres. Han ved for meget.

"Den ottebenede vogter"? Det må være en edderkop, eller måske en blæksprutte? Feathers er igang med at undersøge det.

Han har fanget en edderkop til mig, så jeg kan forberede en modgift. Jeg har dog svært ved at forstå, hvorledes sådan et lille væsen, kan være farligt for mennesker. Måske er vogteren usynlig?

Runerne siger noget om månens faser, hellige dage osv. Feathers mener, at det kan have noget at gøre med tidevandet. Nymåne? Ellers har han givet mig en masse unyttige oplysninger om øglefolkets kultur. Eksisterer de virkelig stadig? De overtroiske byfolk, mener det tilsyneladende.

Feathers er igen forsvundet ud i sumpene. Hvor længe varer det denne gang?

I næste nummer er et længere scenarie, der foregår både i Port Scott, og ude i sumpene. Scenariet indeholder bl.a et sump-system, tropesygdomme, mere om øglefolket og nye ideer til eventyr i Glenmorrán. Glæd jer til anden del af Guld og grønne skove: "Udflugt med døden"!

# BESØG COMIX!

COMIX ER FYNS FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne



COMIX  
JERNBANEGADE 16  
5000 ODENSE C  
TLF. 66 11 36 58

COMIX  
GÅSESTRÆDE 2  
5700 SVENDBORG  
TLF. 62 22 36 58