

# Guld og grønne skove: Udflugt med døden

## Introduktion

Dette scenarie foregår både i Port Scott og ude i sumpene. Spillerne opgave er umiddelbart at finde en flygtet fange - død eller levende, men hvis spillerne begynder at undersøge nærmere, går det hurtigt hen og bliver en kompliceret affære.

Scenariet giver spillerne gode muligheder for at lære en masse folk at kende, få sig nogle fjender og score en masse penge. Samtidig lærer de at omgås Glenmorrans natur med en god portion forsigtighed og omtanke. Tager man f.eks. ud i sumpene uden slangemodgift, eller glemmer at se sig for i et område med meget kviksand, vil det nok lære en at passe bedre på næste gang... Hvis der bliver en næste gang!

*Udflugt med døden* indeholder tal til både DoD og D&D/AD&D. Den danske version af D&D-tallene er anbragt bagerst i dette scenarie. Scenariet er en fortsættelse af den kampagnebaggrund vi bragte i sidste nummer. Det kan dog spilles uafhængigt.

### Vigtig meddelelse - til DoD-spillere

Under personbeskrivelserne er der også angivet færdigheder til Expert. Jeg anbefaler at man kigger lidt på disse - også hvis man ikke spiller Expert - da de giver et bedre indblik på personen. De fleste af færdighederne er selvforklarende, såsom Områdekendskab, Forklædning osv., og derfor kan du sagtens bruge dem i almindelig DoD. Du regner tallene for almindelig DoD ud, ved at gange Expert-tallene med 5.

### Vigtig meddelelse - til D&D/AD&D-spillere

Eventyret egner sig nok bedst til karakterer på 3-5 niveau, men hvis man reducerer modstanden lidt, og nøjes med at skræmme, kan det sagtens bruges til begyndere. Spil eventuelt et par andre eventyr igennem først.

Hvis dine spillere er mere erfarne, kan du øge sværhedsgraden ved at give modstanderne rustninger. Det er dog ikke særlig realistisk.

AD&D: Under personbeskrivelserne er der desuden angivet hvilke proficiencies personerne har. For yderligere information om hvad de enkelte personer kan og interesserer sig for, kan man sagtens kigge på DoD beskrivelserne.

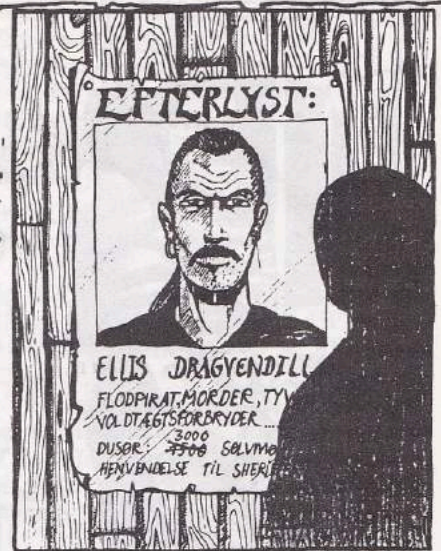
## Struktur

Scenariet kan deles op i 3 dele, eller sekvenser, der hver især er interessante.

Første del er opdagelsen og udforskningen. Her gælder det om for spillerne at finde ud af, hvad der er sket, hvorfor, hvordan osv., inden de kaster sig hovedkuls ud i sumpene på jagt efter den undslupne fange - Ellis Dragvendill. Hvis de er smarte falder de måske over nogle ting, som andre helst så uopklarede. Allerede her kan det blive farligt for dem. Man bør ikke forære dem skjult information - det skal der nok blive tid til når spillerne kommer tilbage fra deres lille udflugt.

Anden del er så selve jagten, hvor spillerne begiver sig ud i den ubarmhjertige natur, alt efter hvilke oplysninger de har fået i byen. Her vil der blive lagt op til at spillerne skal organisere sig med hensyn til overnatning, vagtskifte, forsyninger osv. Alt det eventyrere elsker. Samtidig bør man som spilleleder gøre sit bedste for at gøre spillerne paranoide. Her er også masser af action til råvoldsspillerne. Denne sekvens varer lige indtil spillerne finder Ellis' skjulested.

Tredje og sidste del er naturligvis det uundgåelige klimaks, hvor spillerne ikke alene skal besejre Ellis, men også resten af hans bande! Det bliver enten en fredelig overenskomst eller en lang og blodig kamp, hvor spillerne i sidste ende nok vil gøre sig overvejelser med hensyn til, hvem der er "de onde".



## Spil-start

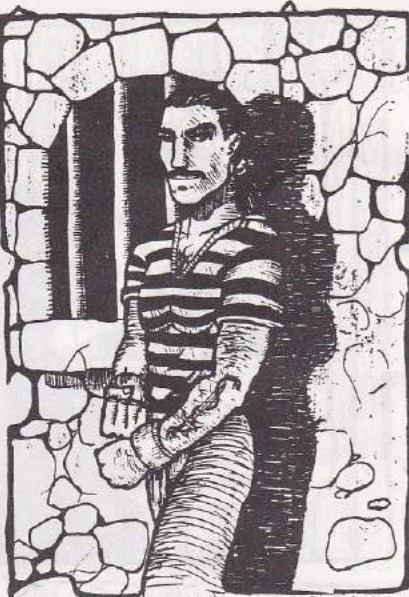
På vej hjem fra en mindre udflugt til et af byens værtshuse, kommer spillerne tilfældigvis forbi arresten. Pludselig bliver de råbt an af en mand, der sidder bag et af bygnings tremmevinduer.

Fangen er den berygtede flodpirat Ellis Dragvendill - spillerne har formentlig hørt om ham - der for nylig er blevet fanget. Han vil prøve at overbevise spillerne om, at hvis de befrier ham, vil de ikke komme til at fortryde det. Han har stadig byttet fra mange overfald liggende skjult ude i sumpene.

Beslutter spillerne at ville prøve at befri Ellis, vil der "tilfældigvis" komme et par vagter gående, og Ellis vil da bede spillerne komme igen den efterfølgende dag, omkring middag. Beslutter spillerne at lade Ellis sejle sin egen sø, vil der naturligvis ikke ske noget.

Kommer spillerne igen den næste dag, vil de opdage, at Ellis er væk. Spørger man sheriffen eller hans mænd, vil man muligvis kunne få at vide, at Ellis er blevet eskorteret til Kingston, for at blive henrettet. Spillerne vil ikke kunne nå at indhente båden.

Efter et par dage, vil der begynde at gå rygter i byen, om Ellis' flugt. Folk lader fuldstændig til at have glemt den snedige plan, hvormed sheriff Crubb fangede den frygtede Ellis, og dræbte to af hans mænd. De velhavende købmænd søger igen lejesoldater til beskyttelse af deres transporter, og folk har kun sure miner tilovers for byvagten. I løbet af en uge ved alle i byen at Ellis er flyg-



tet, og efterlysningsplakaterne kommer op at hænge - igen. Denne gang er dusøren 3000 SM/GP.

Det formodes nu at spillerne vil prøve at undersøge, hvor Ellis er blevet af. For det første er 3000 SM/GP mange penge - også selv om man er 5-6 stykker om at dele dem - for det andet ved spillerne, at hvis de finder Ellis, finder de nok også hans bytte, hvilket de naturligvis ikke behøver at fortælle nogen om.

### Spørgerunde

Der er en del forskellige oplysningskilder, man kan opsøge i Port Scott. Det mest nærliggende ville nok være at spørge lovens lange arm, sheriffen eller hans mænd. Sherif Crubb kan fortælle spillerne, at båden, der skulle transportere Ellis til Kingston, stødte mod en træstamme ca. 7 kilometer oppe af floden. En af vagterne snublede, og Ellis greb chancen. Han sparkede sig fri af de andre vagter, og sprang i vandet. Vagterne turde ikke forfølge ham på grund af krokodiller i vandet, men de skød efter ham med deres armbrøster og sårede ham. Han forsvandt ind mellem nogle siv, på den vestlige bred. (Dette er den historie sheriffen har fået af sine mænd. Det meste er løgn.) Crubb kan også fortælle spillerne, hvem der var med på turen, hvis de skulle have flere spørgsmål.

Connor, Sullivan, Owen og Marc var de fire vagter, der skulle passe på Ellis under transporten. De vil fortælle samme historie som sheriffen, men bliver de nødt til at gå i detaljer, vil man opdage at de ikke har helt den samme version af, hvordan det skete. F.eks vil Marc påstå, at

hans blå øje stammer fra et spark Ellis gav ham, da han flygtede, mens Connor siger, at han ramlede hovedet ind i Owens skjold. Disse små afvigelser, vil naturligvis kun finde sted, hvis vagterne udspørges hver for sig.

Sandheden er, at vagtlederen Sullivan blev træt af sejlturen, da de var kommet ca. 6 km. op ad floden, og derfor foreslog at de ordnede sagen på en anden måde. Helt konkret gik hans forslag ud på at skyde Ellis ned "under flugtforsøg", for at spare den lange sejltur. Han skulle jo alligevel op og henrettes. De andre var straks med på ideén, og de holdt ind til den østlige bred, og låste Ellis' håndjern op. De ville lade ham løbe et lille stykke, for derefter at skyde ham i ryggen.

Desværre for dem, gjorde Ellis ikke som planlagt. Det første han gjorde da han blev løst, var at slå vagterne til jorden, og springe i floden! Marc var bevidstløs, og de andre turde ikke springe efter, da de var bange for krokodiller (skønt de to sømænd forsikrede dem, at der ikke var krokodiller i denne del af flo-

den). De skød dog efter Ellis, og ramte ham vist også, men væk slap han.

Sullivan fandt lynhurtigt på en historie, og efter at have terpet den et par gange, begyndte de deres hjemrejse. Det vil være meget svært at få denne historie frem, medmindre man direkte truer nogen, eller kommer med afgørende beviser. Sullivan siger i hvert fald ikke noget.

Ferg og Mortimer var de to sømænd der var med på turen. Mortimer er døv, så ham får man ikke meget ud af. Ferg derimod, vil være meget behjælpelig. Han er gråelv og en meget dygtig sømand. Han er desuden



begår mindre forteelser. Sådan er det i en by som Port Scott. Hjælper man folk, hjælper de måske én en anden gang.

Vil spillerne bruge systemet eller samfundet til at få gennemført egne planer, bør du ikke blive irriteret. Derimod skal du tage det som en kompliment, da det jo må betyde, at du har givet området liv. Det er jo det, det hele drejer sig om. Port Scott ændrer sig hele tiden; folk flytter, nye folk kommer til, tiderne skifter, og nye embedsmænd vælges. Specielt hvis eventyrerne kun kommer til Port Scott en gang imellem, vil dette have betydning. Næste gang de kommer til byen, er der måske kommet en ny sherif, eller deres stamkro har skiftet ejer.

For at kampagnen skal være levende, skal man naturligvis ikke kun introducere nye mennesker... Man skal også introducere gamle. Arvefjender, der pludselig dukker op igen, er noget af det bedste ved en kampagne, frem for korte eventyr. I scenariet er der adskillige potentielle arvefjender, der vil være gode at hive frem, når spillerne mindst venter det.

For at få kampagnen til at køre godt er det vigtigt, at spillerne har indtryk af, at deres handlinger har indflydelse, og får konsekvenser. Bryder de loven bliver de straffet, og opfører de sig ordentligt, vil de blive belønnet. Konflikter opstår i det øjeblik, spillerne sætter sig op mod systemet, men bruger de det derimod til deres egen fordel, kan det give pote.

### Lidt om kampagnen

Vil man bruge Glenmorran og Port Scott i en længere kampagne, bør man for det første være opmærksom på, at eventyrerne ikke behøver at være i området hele tiden. Port Scott er jo i særdeleshed en by, hvor folk kommer og går. Tving dem ikke til at være her hele året.

En anden vigtig ting er, at lade spillerne udforske området langsomt, og ikke lade dem få serveret alle dets hemmeligheder på én gang. Det samme gælder for SLP - Spille-Leder Personer. De bør også introduceres langsomt. Der er ingen grund til at give spillerne en masse navne på folk, som de alligevel ikke kan huske.

Af og til kan det også være et problem for Spillelederen at huske alle navne og beskrivelser. Lav eventuelt et SLP-kartotek, hvor du skriver navnene op efterhånden som de bliver aktuelle.

SLP'ere er også mennesker, og de bør spilles som sådan. Hvis spillerne truer dem, eller på anden måde er ubehagelige over for dem, vil de naturligvis ikke have mere med dem at gøre. Opfører spillerne sig derimod pænt, kan de få venner og kontakter. Et eventyr bliver ofte bedre, hvis en gammel ven er involveret.

Man bør som spilleleder sørge for at spillerne bruger de institutioner, der nu engang er i byen. Opdager de f.eks en smuglerrede, bør de ikke brase ind og banke smuglerne, men derimod gå til byvagten. Senere vil byvagten måske være knap så villig til at anholde eventyrerne, hvis de

en flink fyr. Han vil fortælle eventyrerne, hvordan det gik til, hvis han kan lide dem. Han er imod bestikkelse, og ville heller ikke tage imod de penge Sullivan tilbød ham for at holde mund. Grunden til at han ikke har fortalt nogen hvad der virkelig skete, er at ingen har spurgt! Ferg vil gerne sejle eventyrerne rundt i sumpene, hvis der ikke er andre opgaver.

### FERG ærlig sømand

**DoD:**  
STY:14 STØ:9 FYS:16 SMI:19  
INT:15 PSY:11 KAR:16 KP: 13

Våben: Armbrøst 65%, Kastekniv/Dolk 85%, Knytnæve/Spark 60%

Færdigheder: Fremmede kulturer 55%, Førstehjælp 30%, Geografi 70%, Klatre 55%, Navigere 95%, Springe 85%, Svømme 100%, Søkyndighed 100%, Tegnsprog 90%, Zoologi 70%

Expert: Områdekendskab 20, Tegnsprog 18, Bykendskab 16, Camouflage 3, Fiske 17, Kano 18, Orientering 20, Overlevelsessevne 18

**D&D/ AD&D:**  
Gray elf, 3rd level fighter, AL: LN

Str 14; Dex 19 (+3 missile attacks, -4 AC); Con 16 (+2 HP); Int 15 (+4 Prof.); Wis 11; Cha 16; HP 23; AC 6; ML 12; XP 270

Abilities: 90% resistance mod Sleep og Charm-spells; Infravision 60 feet; Detect secret and concealed doors.

Non-weapon proficiencies: Animal lore (Int); Direction sense (Wis+1); Jumping (Str); Mountaineering (NA); Navigation (Int-2); Seamanship (Dex+1); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THACO
Dagger	19
Thrown	16
Heavy crossbow	16
Point blank (Specialization)	14

Ferg er som sagt grælver, og sejler for Handelskompagniet. Han er meget loyal, og vil gerne hjælpe med at finde Ellis, men han vil dog ikke udsætte sig selv for unødigt fare, idet han har en kæreste i Port Scott, han ikke har lyst til at forlade endnu.

Man kan dog trygt regne med, at har han først givet sit ord, så svigter han ikke.

### MORTIMER gammel sømand

Her behøves egentlig ingen specifikke tal. Mortimer er en dygtig sømand, ligesom Ferg, men han er knap så villig til at træde til i kampsituationer osv.

### Bonus

Finder spillerne ud af hvad der virkelig skete, kan de score en belønning på 50 SM/GP hver, ved at melde Sullivan og de andre til sheriffen. Har de ingen beviser overhovedet, vil der dog ikke ske Sullivan noget. Derimod kan spillerne forvente at blive snigmyrdet af ham, hvert øjeblik det skal være! Det samme vil ske hvis han opdager, at spillerne ved for meget.



**SULLIVAN**  
korrupt vagtmester

**DoD:**  
STY:15 STØ:14 FYS:12 SMI:15  
INT:13 PSY:9 KAR:13 KP: 13 Rustning: 2 pt. læder

Våben: Slagsværd 85%, Dolk 75%, Armbrøst 55%, Knytnæve/Spark 75%

Færdigheder: Finde skjulte ting 75%, Heraldik & Genealogi 65%, Klatre 35%, Læse & skrive 70%, Opdage fare 60%, Ride 70%, Skak & brædtspil 45%, Sporsans 40%, Svømme 55%, Søkyndighed 35%, Takserer 80%

Expert: Administration/Jura 14, Områdekendskab 12, Taktik 13, Trække våben 17, Bluff 10, Forhøre 15, Overklassestil 8, Overtale 15, Bykendskab 18, Skygge 9, Underverdenen 4, Overlevelsessevne 6

**D&D/ AD&D:**  
3rd level fighter, AL: N

Str 15; Dex 15 (-1 AC); Con 12; Int 13 (+3 Prof.); Wis 9; Cha 13; HP 13; AC 8 (leatherarmor); ML 12; XP 120

Non-weapon proficiencies: Appraising (Int); Etiquette (Cha); Gaming (Cha); Heraldry (Int); Reading/Writing (Int+1); Riding, landbased (Wis+3); Swimming (Str).

Weapons	THACO
Dagger	18
Thrown	18
Light crossbow	18
Broadsword (Specialization)	17

Sullivan var tidligere officer i kongens hær, men tog imod tilbuddet, om at blive vagtmester i Port Scott for 6 år siden. Via denne post har han tilranet sig en del magt og anseelse blandt folk i byen. Denne magt er han ikke parat til at lade nogen tage fra ham, og han vil gøre alt for at undgå at dette sker.

### Andre oplysningskilder

Nogle oplysningskilder behøver man ikke opsøge - de kommer helt af sig selv. En sådan kilde er Gerloc, en slesk småforbryder, der vil henvende sig, hvis han opdager at spillerne søger oplysninger om Ellis. Han blev i sin tid uvenner med Ellis, og nu sælger han hans hemmeligheder til højstbydende. Han ved sådan cirka hvor Ellis holder til; på en ø der kaldes "djævelens lillefinger", og han





### FOX

Fox er en korrupt jæger, der arbejder sammen med Ellis. Deres aftale går ud på, at Fox skaffer banden mad, fodrer "vagthundene", og holder folk væk fra området. Til gengæld får Fox del i byttet fra Ellis' overfald.

Fox har igennem adskillige år arbejdet sammen med øglefolket. Han har lært deres skikke, ritualer og magi, og har indgået en aftale med dem, om at hjælpe med at udsette menneskene. Han er derfor ikke særlig interesseret i at have folk til at snuse omkring ude i sumpene og skovene, hvor han har alle sine hemmeligheder. Fox tilbyder krokodilleleguden Morrheckerr - øglefolkets ældgamle gud. For 3 år siden beskæftigede Fox sig en del med sort magi, og en nat han forsøgte at gennemføre et ritual, gik det galt. Formularen vendte sig imod ham, og han blev ramt af en evig forbandelse. Fra da af kunne han ikke føle varme - det forklarer hvorfor han render rundt i pelstøj.

Fox er en yderst mærkværdig personlighed - på én gang farlig og harmløs. Hans roden med øglefolkets magi, hans evige drikkeri og de mange mord han har på samvittigheden, har gjort ham sindssyg. Føler han sig blot den mindste smule truet, vil han reagere med blodsudgydelse - ikke direkte, men skjult i det grønne hel-

kender hans bande. Han ved også at Ellis samarbejder med en jæger, der skaffer dem mad, men han ved ikke hvem. Gerloc vil forsøge at få spillerne til at betale 500 SM/GP for disse oplysninger, men med en del forhandlinger eller rå vold, vil man kunne få ham ned på et rimeligt beløb.

### GERLOC slesk småforbryder

#### DoD:

STY:10 STØ:12 FYS:11 SMI:17  
INT:11 PSY:9 KAR:7 KP: 12

Våben: Dolk 75%, Knytnæve/Spark 30%

vede som han har trukket sig tilbage til. Herfra vil han lokke eventyrerne ud i kviksand, fælder eller snigmyrde dem på bedste indianermanér.

#### DoD:

STY:12, STØ:13, FYS:15, SMI:17,  
INT:16, PSY:8, KAR:7, KP: 14

Våben: Langbue 85%, Jagtkniv 75%

Færdigheder: Afmontere/opsætte fælder 85%, Botanik 60%, Læse & skrive 80%, Skjule sig 90%, Snige sig 90%, Sporsans 75%, Søkyndighed 45%, Øglesprog 85%, Zoologi 80%

Magi: Fremmane/fjerne elementarånder: Ild-salamander 60%, Jord-gnom 45%, Vand-undine 70%

Expert: Drogekundskab 5, Giftkundskab 13, Kundskab om magi 14, Områdekendskab 20, Trække våben 15, Bluff 16, Overklassestil 2, Bykendskab 6, Skygge 12, Underverdenen 8, Camouflage 18, Dyretræning 5, Fiske 12, Ilmarch 17, Jage 18, Kano 8, Orientering 16, Overlevelses-evne 18

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

Dual-class, 2nd level conjurer, 4th level thief, AL: CN

Str 12; Dex 17 (+2 missile attack, -3 AC);  
Con 15 (+1 HP); Int 16 (+5 Prof.); Wis 8;  
Cha 7; HP 20; AC 7; ML 12; XP 420

Abilities: Pick pockets 25%; Open locks 20%; Find/remove traps 65%; Move silently 65%; Hide in shadows 65%; Detect noise 15%; Climb walls 70%; Read languages 0%; Cast spells (3\*1st, mindst en skal være conjuration/summoning).

Non-weapon proficiencies: Agriculture (Int); Direction sense (Wis+1); Fishing (Wis-1); Hunting (Wis-1); Lizard man language (Int); Reading/writing (Int); Running (Con-6); Seamanship (Dex+1); Spell-

Færdigheder: Dirke låse op 80%, Finde skjulte ting 45%, Hasardspil 80%, Klatre 75%, Lytte 50%, Skjule sig 60%, Snige sig 75%, Stjæle 90%

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

2nd level thief, AL: CN

Str 10; Dex 17 (+2 missile attack, -3 AC); Con 11; Int 11 (+2 Prof.); Wis 9; Cha 7; HP 6; AC 7; ML 11; XP 35

Abilities: Pick pockets 50%; Open locks 40%; Find/remove traps 5%; Move silently 40%; Hide in shadows 35%; Detect noise 25%; Climb walls 70%; Read languages 0%.

Non-weapon proficiencies: Gaming (Cha+4); Trailing (Dex).

craft (Int-2), vs. conjuration/summoning (Int+1); Survival (Int); Trailing (Dex).

Weapons	THACO
Shortbow	17
Knife	19
Thrown	17

Spellbook: 1st level: Affect normal fires; Armor\*; Cantrip\*; Dancing lights; Detect magic; Erase; Identify; Mount; Read magic; Unseen servant\* Fox har normalt memoriseret de formularer der er markeret med en stjerne (\*).

Kun ganske få mennesker kender ret meget til Fox, og det kan være svært at finde ud af noget om ham. En der muligvis kunne hjælpe, er Fox's søster Megan. Hun bor i Port Scott sammen med sin mand Rowan. Udspørges hun, vil hun umiddelbart være fjendtlig, men overbeviser man hende om, at man ikke vil Fox noget ondt, vil hun gerne hjælpe.

Megan er ret naiv, og tror derfor på de fleste af Fox's løgne. Hun mener dog med sikkerhed at kunne sige, at Fox er på vej ud i noget han ikke kan overskue konsekvenserne af. Hun ser ham stort set aldrig, og når han er i byen, er det altid for at drikke sig fuld på kroen. På det seneste har hun bemærket at han er blevet ret voldsom, og mere hemmelighedsfuld end før.

Spørger man andre i byen, vil de sige at Fox er en underlig type, som man nok bør holde sig fra. En gammel mand kan fortælle om en episode, hvor en ung kvinde faldt ned fra en stige og brækkede ryggen. Fox var den eneste af de tilstedeværende, der ikke gad løfte en finger for at hjælpe. I byens badstue, kan man høre rygter om, at Fox har nogle forfærdelige brændsår på kroppen. Dette er ganske rigtigt. Brandsårene er enten forårsaget af den magi, der vendte sig imod ham, eller af ham selv, i et forgæves forsøg på at få varmen tilbage.

Weapons	THACO
Dagger	20
Thrown	18

Gerloc er en skummel fyr med speciale i at undslippe lovens lange arm. Han har spillet hasardspil med Ellis et par gange, og han troede på et tidspunkt at han skulle være med i hans bande. Da Ellis gjorde opmærksom på at dette aldrig ville ske, blev Gerloc sur. Gerloc er en elendig amatør, der altid mangler penge. Han vil forråde hvemsomhelst og hvadsomhelst, for en håndfuld mønter.

### Ud i sumpene

For at finde Ellis må man naturligvis først finde stedet, hvor han slap



væk. Dette kan godt volde lidt problemer hvis ikke man har Ferg med. Det kommer til at koste spillerne 10 SM/GP om dagen at hyre Ferg og Mortimer til at sejle dem rundt. Hvis spillerne vælger at købe en båd istedet er her nogle priser.

Kano (højest 3 personer): 300 SM/GP  
 Robåd (højest 4 personer): 400 SM/GP  
 Flodbåd (højest 6 personer): 500 SM/GP  
 Stor flodbåd (8-10 personer): 850 SM/GP

For di Ellis nu er på spil igen (mener man), er det stort set umuligt at leje en båd for tiden. Udlejerne er bange for, at de aldrig ser den igen.

#### Udflugt med døden

Når spillerne først når ud i vildmarken, vil de opdage at selve terrænet i virkeligheden er et større problem end den eftersøgte pirat. Dybe vandhuller, krokodiller, giftige smådyr, myg, insekter osv. Her bør man i høj grad spille på eventyrernes paranoia.

Et andet problem er jægeren Fox - den jæger Ellis samarbejder med. Han kender området som sin egen baglomme, og han vil gøre sit bedste for at skræmme spillerne væk derfra. Han kan nemt have overhørt nogle af deres samtaler i Port Scott, eller på anden måde have fundet ud af, at de leder efter Ellis.

Antydningens kunst er vigtig i denne del af scenariet. Det gælder for spillederen om hele tiden at antyde, at rollepersonerne bliver forfulgt, overvåget, eller truet.

#### Sumpens farer

For at beskrive stemningen i de store sumpe, er det godt at smide om sig med sætninger, der kan sætte spillernes fantasi igang. F.eks.: "Du kommer vadende gennem det knæhøje vand, mens du søgende lader dit blik feje hen over landskabet. Du er omgivet af høje, slanke træer, der

rager op af vandet som kolossale hegnsplæle efter en oversvømmelse. Enkelte solstriber skinner igennem træernes kroner, og deres spil i de grønne alger, får dig til at tænke på,

hvad der mon kunne gemme sig under vandoverfladen. I samme øjeblik glider en slange hen over din støvle, og hvirvler muddret op".

Sumpen er naturligvis ikke ens over det hele. Herunder er en tabel (fig.1) du kan benytte for at finde ud af, hvad det er eventyrerne knokler ud i, fordi de syntes de så noget bevæge sig. Tabellen skal ikke bruges slavisk, men kun i tilfælde hvor eventyrerne kommer sejlene, og af den ene eller den anden grund bestemmer sig for at hoppe i vandet. Det er også rart at vide om der er 2 meter, eller 1 meter dybt, hvis man skal slås i det. Fig. 2 er en mødetabel du kan bruge nærsomhelst, og Fig. 3 er

#### FIG. 1: SUMP-TABEL

- 1-4: Mudret vand, ca. 1 m. dybt - Kraftig rodbevoksning, buskads, spredte træer (Modstand: 15/-3).
- 5-12: Forholdsvis klart vand, ca. 30 cm. dybt - Spredte træer (Modstand: 5/-1).
- 13-20: Fastland, mudret - Spredte træer og en del buskads.
- 21-25: Mudret vand, ca. 50 cm. dybt - Enkelte vandhuller - Kraftig sivbevoksning, uigennemtrængeligt krat (Modstand: 20/-4).
- 25-30: Pladret vand overdækket med alger og åkander, ca. 2 m. dybt(!) - Spredte træer og en del siv. Her skal svømmes.
- 31-40: Fastland - Enkelte træer, sivgræs.
- 41-43: Mudder, bundløst - Siv og krat, spredte træer (Modstand: 20/-4).
- 44-50: Forholdsvis klart vand, ca. 1 m. dybt - Spredte træer og siv (Modstand: 10/-2).
- 51-56: Mudret vand, ca. 150 cm. dybt - Spredte træer og siv (Modstand: 15/-3).
- 57-60: Mudret vand, ca. 70 cm. dybt, dynd og pladder - Spredte træer, siv og krat (Modstand: 10/-2).
- 61-70: Fastland, mudret - Tæt træbevoksning, en del buske.
- 71-77: Plumret vand, ca. 1 m. dybt - Siv og enkelte træer (Modstand: 5/-1).
- 78-79: Kviksand! (Modstand: 25/-5)
- 80-84: Mudret vand, ca. 1 m. dybt, overdækket med alger, enkelte huller - Tæt træbevoksning og enkelte buskads (Modstand: 20/-4).
- 85-90: Forholdsvis klart vand, ca. 50 cm. dybt - Siv og vandplanter (Modstand: 10/-2).
- 91-97: Mudret vand, ca. 1 m. dybt, overgroet med alger - Spredte træer (Modstand: 5/-1).
- 98-100: Fastland, mudret, enkelte huller - Spredte træer, enkelte buske.

#### FIG. 2: MØDETABEL

- 1: Krokodiller (uha!)
- 2: Giftslange (falder måske ned på en af eventyrerne fra et træ)
- 3: Vadefugle (plasker og gør eventyrerne nervøse)
- 4: Fiskestime (pludselig mærker en af eventyrerne noget nede i vandet)
- 5: Vandnøg (ganske ufarlig)
- 6: Abe (larmer og gør eventyrerne nervøse)
- 7: Bævere (plasker med halerne, så det lyder som løbetrin i vandet)
- 8: Kvælertunge (vikler sig måske omkring en eventyrer under vandet)
- 9: Firben (piler pludselig hen over vandoverfladen)
- 10: Giftig skrubbudse (larmer, og kan desuden være ubehagelig at spise)

#### FIG. 3: UBEHAGELIGE EPISODER

- 1: En af eventyrerne får øje på nogle skikkelser der løber i sik-sak mellem træerne. Dette er øglemænd! Er man hurtig nok, kan man nå at slippe væk. Det er jo heller ikke sikkert de angriber - måske er de på vej væk.
- 2: Eventyrerne finder et slaget hjortedyr. Dyret ligger i en cirkel af sit eget blod, og nogle underlige tegn er skrevet i den - også med blod. Fox er et sted i nærheden.
- 3: Kviksand!
- 4: En eventyrer kommer til at træde på en mønet træstamme, der fungerer som bolig for et halvt hundrede taranteller. Forestil dig eventyrerens rædsel, da det pludselig vælter frem med store edderkopper! Tarantellerne vil ikke bide, men det er heller ikke sjovt at have dem kravlende på sig, mens man ligger og roder rundt på jorden.
- 5: Eventyrerne kommer vadende gennem vandet, da en af dem pludselig forsvinder. Han er faldet i et vandhul. Det vil være besværligt at få ham op - især hvis han er tungt lastet - men man bør nok lade dem slippe med skrækken.
- 6: Eventyrerne befinder sig pludselig midt i en kolossal myggesværme. Måske kunne disse myg give grimme sygdomme?
- 7: En mærkelig stank får eventyrerne til at kigge nærmere på en trægruppe. Da de kommer nærmere kan de se, at der er blevet hængt indvolde op i flere af træerne. Midt i trægruppen er der en stensøjle, med nogle underlige tegn indhugget. Søjlen er overstænket med blod. Dette er et offersted for krokodilleguden Morrckheerr.

## SUMP-SYSTEM

### DoD:

På sump-tabellen er der angivet hvilken Modstand de forskellige områder har. Denne Modstand sættes op i Modstandstabellen (DoD-regelbogen s. 16), og rollepersonens SMI som AKTIV. Klarer man det ikke, sidder man fast, og må klare sit rul for at komme videre. Rustning besværliggør bevægelse i sumpen. En læderrustning øger derfor Modstanden med 5, en ringbrynje med 10 osv. Derudover øger oppakning, skjold og våben også Modstanden, alt efter hvor meget spillederen finder det rimeligt.

### D&D/AD&D:

På sump-tabellen er der angivet hvor besværligt det enkelte område er at bevæge sig i. Ved hjælp af en t20 kan man afgøre, hvorvidt personen sidder fast. Det gælder om at slå lavt. Alle personers basischance er 10. Fra denne trækker du, alt efter hvilken rustning, du har et tal fra.

Ingen rustning	-0
Skjold	-1
Læderrustning	-2
Ringrustning (chain mail)	-5
Pladerustning (plate mail)	-7

Skjold trækker altid yderligere 1 fra. Tunge våben og oppakning giver også minusser, alt efter hvad spillederen finder rimeligt. Oven i dette skal man lægge sin BEH/DEX bonus.

### Kviksand

Kviksand er rimelig lumsk, og ofte opdager man det ikke før man er ude i det. Falder man på maven, synker man langsommere end hvis man står oprejst, og af og til kan et skjold være behjælpeligt. Det tager et vist antal runder at synke helt i:

Omstændigheder	Runder
Ofret står oprejst	1t8
Ofret er tungt lastet	1t6
Ofret er tungt lastet og står oprejst	1t4
Ofret klamrer sig til noget (F.eks et skjold)	1t10
Ofret ligger fladt ned	1t20+10
Ofret fortjener en chance	1t20

### DoD:

Man indsætter kviksandets Modstand i tabellen, med rollepersonens SMI som AKTIV. Man har 3 chancer for at komme op. Prøver man at hjælpe nogen op af kviksand, skal man overvinde dets modstand med sin STY. Fumler man, ryger man selv i. Det er naturligvis nemmere, hvis man er flere til at trække.

### D&D/AD&D:

For at komme op af kviksand skal man klare sit normale rul, mod Kviksandets sværhedsgrad. Man har 3 chancer for at komme op. Prøver man at hjælpe nogen op af kviksand, skal man bruge sin STY/STR bonus, istedet for BEH/DEX. Det er naturligvis nemmere hvis man er flere til at trække.

D&D/AD&D systemet er efter originalkoncept af Lars "Strikker" Jalking.

en tabel for "særligt ubehagelige episoder".

## GLENMORRANS ANDRE BEBOERE

### Kentaurer

I skovene vest for floden, holder en kentaurstamme til. Høvdingen, en gammel gråhåret kentaur ved navn Ash, vil være venlig stemt over for spillerne, hvis de giver ham gaver - våben, rustninger, hjelme eller noget andet spændende. Han kan give spillerne oplysninger om Ellis hvis de spørger. Han kan beskrive de andre medlemmer af banden - også de to der er døde - og han ved nogenlun-

de hvor Ellis holder til. Udspørges han om Fox, vil han blive kridhvid i hovedet og fremstamme, at ham skal man holde sig langt væk fra. Desuden overværede 2 af stammens spejdere den dramatiske scene på flodbredden, og kan vise spillerne hvor det skete. De to kentaurer morede sig gevaldigt over menneskenes dumhed, og de kan med humoristiske vendinger genfortælle hele seancen. Kentaurerne kan være gode at have som venner i senere eventyr.

### Øglemændene

Vover spillerne sig alt for langt ud i sumpene, er der en vis chance for at de støder på nogle repræsentanter

for øglefolket. De vil bestemt ikke være venligt stemt, og eventyrerne gør nok klogest i at stikke af hvis de ser nogle. Der er sat advarselsskilte op ved stier og floder, så man ikke kommer til at vade lige ind i øglemændenes domæne. Skiltene er sat op 3-4 kilometer fra hvor øglemændene normalt færdes.

### Øglemændenes forbandelse

Den ældgamle skrøne om hvorledes øglemændene kastede en forbandelse over visse dele af sumpene, kan også medvirke til at styrke spillerens nervøsitet. Fox vil benytte sig af dette i sin guerilla-krig mod eventyrerne. Begynder de at komme lidt for tæt på, vil han prøve at skræmme dem væk.

Fox vil f.eks:

- Lave sære lyde, rasle med blade, banke på træer osv.
- Smide en sækfuld slanger ind i spillerens lejr midt om natten
- Skyde en af spillerne ned bagfra, uden at nogen ser ham
- Lokke spillerne i fælder, eller ud i kviksand
- Forgifte spillernes forsyninger (bare så de bliver syge)
- Lave sære tegn på jorden med dyreblood
- Lægge en stor fugledderkop på en af spillerne mens han sover
- Smide en død ozelot (en slags vildkat) ind i spillernes lejr

Der er ikke så mange vilde dyr i området, men Fox ved, hvor han kan finde dem!

Mens han gør alt dette, vil han naturligvis forholde sig fuldstændig uset. Som en sidste udvej hvis eventyrerne nægter at give op, vil Fox få en flok øglemænd til at angribe dem - også selvom de er langt fra deres område.

## Ellis' skjulested

Ellis og hans bande holder til på en lille ø kaldet "Djævelens Lillefinger". En adelsmand begyndte engang at bygge en fæstning her, men da han var cirka halvvejs med byggeriet måtte han give op, da det viste sig at borgen sank. Denne nedsunkede ruin fungerer i øjeblikket som Ellis' skjulested.

Ruinen ligger ca. 10 minutters gang fra kysten, og er umiddelbart usynlig. Den vil virke ubeboet, medmindre man kommer om natten. Så vil man kunne se lys, og høre saven og banken. Det er James Farkley, Joshua og Crovic, der reparerer på bandens båd. Deres arbejde foregår i

## ØGLEFOLKET

Glenmorrans oprindelige herskere, øglemændene, har i mange år levet tilbagetrukket i skovene og sumpene. Deres eneste ambition er at hævne sig på menneskene, der stjal deres land. I de senere år har de fået samlet deres styrker, og er nu for alvor i gang med at forberede deres generobring af Port Scott. De er ikke længere så bange for menneskene, og efter de har fået kontakt med Fox, har de erfaret, at menneskenes store hær er rejst. Fox har også fortalt dem, hvordan de kan komme ind i byen, dens svage punkter osv. Hvad Fox ikke ved, er at øglemændene har planlagt at dræbe ham, så snart de ikke kan få flere oplysninger ud af ham.

Øglemændene er et primitivt naturfolk, med krigerriske tendenser. Dengang de havde Port Scott, var de rimeligt veludviklede, men efter at være blevet spredt for alle vinde, og tvunget til at leve i sumpene og skovene, er det gået tilbage for deres civilisation. De lever nu i stammer på omkring 20-30 medlemmer, ledet af en høvding og en shaman - en slags medicinmand og åndemaner. De ernærer sig ved jagt og et begrænset agerbrug, hvor det nu kan lade sig gøre. Høvdingene for de forskellige stammer er nu efter 50 års forhandlinger endelig blevet enige om at hævne sig på menneskene én gang for alle. I den senere tid, har de haft spejdere ude og holde øje med menneskene, og det er kun et spørgsmål om tid før øglemændene igen skal herske over Glenmorrans. OBS! Hvis eventyrerne dræber Fox, vil det sætte en stopper for invasionen - for en tid. Øglefolket har ikke lyst til at gøre noget overilet.

## ØGLEMÆND

### DoD:

Egenskab	Terninger	Typeværdi
STY	4T6+3	17 SB: +1T4
STØ	2T6+6	13 KP: 11
FYS	4T6	13
SMI	3T6+2	12
INT	3T6	11
PSY	2T6	9
KAR	3T6	11

Naturlige våben	GC	Skade
2 kløer	30%	1T6
1 haleslag	20%	1T4
1 bid	30%	1T6

Naturlige værn: 3 point Skælpanser  
Flytteformåen: L10/S6

### Profession/Færdigheder:

Krigere:  
Spyd/Kølle/Økse/Sværd: 50-80%, Springe 30%  
Jægere:  
Håndtere fælder: 40-50%, Zoologi: 50-60%

skoven ca. 50 meter fra ruinen. Rundt omkring ruinen er der sat fælder op, så "tilfældige forbipasserende" ikke kommer for tæt på.

Selve bygningen er sunket ned i jorden, og overgroet med slyngplanter og mos. Vinduerne sidder næsten 3 meter over jorden (Dette er 1. salens vinduer - stuens vinduer og døren er begravet). Et af vinduerne virker som om det bliver brugt som indgang, idet en slyngplante fører ind af det. Undersøger man nærmere, vil der vise sig at være en anden indgang under nogle buske.

Kravler man ind af vinduet, vil man blive nødt til at kravle gennem gulvet for at komme videre. Denne ind-

gang er nøje planlagt som fælde af Ellis og hans kumpaner, og i stuen venter der spillerne en slem overraskelse. Stuen er oversvømmet, og i vandet er der 5 store krokodiller. Vandet er ca. 1 meter dybt, men med de store uregelmæssigheder i gulvet, kan man aldrig helt være sikker.

På den anden side af døren ligger Ellis' bande på lur. De kan umuligt have undgået at høre de brave eventyreres kamp med "vagthundene". Man kan dog overrumple dem, hvis man benytter den skjulte indgang under busken. Om dagen sover hele banden.

Shamaner:  
Botanik, Førstehjælp, Historie, Overtale, Synge & spille (tromme), Spådom  
Alle:  
Skjule sig/ Snige sig 40-50%, Sporsans 50-60%, Svømme 90%, Søkendighed 20-30%

### D&D/AD&D:

Alle øglemændene er standard AD&D lizard men. De har alle følgende stats, med mindre andet er angivet:

Lizard man: AL N; AC 5; MV 6, Sw 12; HD 2+1  
THAC0 19; #AT 3; Dmg 1d2/1d2/1d6; S M (7'Tall); ML 14; XP 65.

For hver 10 lizard men er der desuden en patrol leader og 50% chance for en 3. niveau shaman:

Patrol leader: hp 17; XP 120. 3rd level shaman: HD 3  
THAC0 17; SA/SD spells and abilities as a 3rd level cleric; XP 120.

Hvis hele stammen mødes vil der også være en war leader, to subleaders og en 4. eller 5. niveau shaman (50% chance for hver):

War leader: HD 6; THAC0 15; XP 270.  
Subleaders: HD 4; THAC0 17; XP 120.

4th level shaman; HD 4; THAC0 17; SA/SD spells and abilities as a 4th level cleric; XP 175.  
5th level shaman; HD 5; THAC0 15; SA/SD spells and abilities as a 5th level cleric; XP 420.



Ellis vil genkende spillerne og være villig til at snakke med dem. Dette kommer naturligvis an på, hvordan de har behandlet ham i starten af eventyret, men der skal nok være et par stykker, der har opført sig pænt.

Det må nu være op til spillederen at afgøre, hvad Ellis vil sige og gøre i denne situation. I boksen ... vil man kunne hente inspiration. Måske vil Ellis tilbyde spillerne at blive medlemmer af banden - måske vil han bare slå dem ihjel? Måske vil spillerne slet ikke snakke, men bare slå Ellis ihjel?

Hvis Ellis hører om spillernes mistanker til Fox, vil han blive oprevet og ønske at dræbe det forræderiske

## ELLIS DRAGVENDILL

Ellis' livshistorie er lang og tvivlsom. Han har hele sit liv været på farten, og stort set gjort hvad der passede ham. Hans kriminelle løbebane er kilometerlang, og spænder vidt, lige fra tyveri til mord, ildspåsættelse og sabotage. "En gang tyv, altid tyv", er hans valgsprog, og han mener desuden at enhver er sin egen lykkes smed. For 6 år siden kom han til Glenmorran med sin bande, og efter at have udset sig et godt skjulested, begyndte de at overfalde handelsrejsende og lokale købmænd.

Findes der noget, man kan kalde en særlig tyv, så er Ellis Dragvendill en sådan. Han svigter ikke sine venner, og har han først givet sit ord, holder han det - for det meste. Til gengæld er han flintrende ligeglad med folk, han ikke kender.

Ellis går ind for "poetisk retfærdighed, og han har visse æresbegreber. Ellis ville f.eks. aldrig stikke nogen ned bagfra, eller nægte at imødekomme sin modstanders ønske om en fair kamp. Hans holdning til døden er, at skal man dø, så skal det være med stil. Det var bl.a. derfor det passede ham meget dårligt, at blive skudt ned bagfra af nogle feje byvagter.

I Kingston er Ellis eftersøgt for mordet på en højtstående embedsmand. Det var derfor, han skulle transporteres hertil for at blive henrettet. Bringer man Ellis direkte til Kingston i levende live, kan man regne med at få en klækkelig bonus.

svin. Ligeledes hvis han hører om det falske lig. Spillerne vil muligvis kunne se fornuften i at dræbe Fox først, og dette kunne blive starten på et nyt eventyr.

Det vil også være muligt at få Ellis til at hjælpe med at bekæmpe øglemændene - han er jo ikke interesseret i at alle menneskene bliver udryddet.

### Note om Ellis:

Lige gyldigt hvor seje eventyrerne er, bør man under ingen omstændigheder lade dem slagte Ellis sådan uden videre. Hvis tingene ser håbløse ud for ham, vil han udfordre én af eventyrerne til duel - mand til mand. Hvis de har bare den mindste smule ære i livet, vil de naturligvis slå til.

Slår de ham ihjel, bør han bestemt have lov at få sine sidste ord. Han kunne f.eks. fortælle eventyrerne, at han ikke bebrejder dem noget, sige tak for kampen eller noget lignende. Har de imidlertid været rigtig sviniske, skudt ham ned bagfra under kampen eller noget i den stil, vil han løfte hovedet, gylpe lidt blod op,

### DoD:

STY:16, STØ:11, FYS:17, SMI:18, INT:17, PSY:15, KAR:16, KP: 15

Styrkebonus: 1t4

Våben: Kastekniv/Dolk 85%, Slagsværd 65%, Langbue 55%, Armbrøst 60%, Knytnæve 80%, Spark 65%

Færdigheder: Botanik 30%, Finde skjult ting 55%, Fremmede kulturer 20%, Hardspil 85%, Læse & skrive 40%, Overtale 75%, Ride 45%, Skjule sig 60%, Snige sig 55%, Sporsans 25%, Stjæle 70%, Svømme 90%, Søkyndighed 45%, Takserer 50%

Expert: Kundskab om magi 5, Områdekundskab 16, Regning 2, Taktik 7, Trække våben 18, Bestikke 17, Bluff 17, Overklassestil 12, Bykendskab 13, Forklædning 15, Underverdenen 18, Camouflage 10, Ilmarch 15, Kano 17, Køre vogn 8, Orientering 16, Overlevelsessevne 18

### D&D/AD&D:

6th level thief, AL: LE

Str 16 (+1 Dmg); Dex 18 (+3 missile attacks, -4 AC); Con 17 (+2 HP); Int 16 (+5 Prof.); Wis 15 (+1 save vs. magic); Cha 16 (+4 loyalty); HP 35; AC 6; ML 15; XP 650

Abilities: Pick pockets 60%; Open locks 25%; Find/remove traps 10%; Move silently 55%; Hide in shadows 60%; Detect noise 15%; Climb walls 70%; Read languages 40%.

og med et mystisk glimt i øjet sige med hæst stemme: "Vi ses i helvede!". Det skal nok få spillerne til at ryste lidt i bukserne.

## Afslutning

Alt efter hvordan klimakset nu har udartet sig, vil der naturligvis være forskellige afslutninger. Den mest sandsynlige vil nok være at spillerne vender tilbage til Port Scott med Ellis - død eller levende. Det er trods alt svært at få spillerne til at skifte side midt i et spil.

Hvis Ellis er død, er der ikke så meget at raffe om. Spillerne vil få deres belønning, blive udråbt som helte osv. Men kan de nu også føle sig helt sikre? Hvad med Fox? Og hvad med øglemændenes forbandelse? Og er de nu sikre på at de fik ram på alle Ellis' kumpaner?

Der er mange måder at fortsætte scenariet på.

Hvis Ellis bliver bragt levende med tilbage (tvivlsomt), vil hans sidste ord til spillerne naturligvis være: "Jeg glemmer jer ikke!" Hævnen er

Non-weapon proficiencies: Boating (Wis+1); Disguise (Cha-1); Fast-talking (Cha); Gaming (Cha); Running (Con-6); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THACO
Dagger	18
Thrown	15
Broadsword	18
Shortbow	15

Backstab: +4 to hit, 3\* Dmg.



sød. Det næste eventyr kunne f.eks. gå ud på at transportere Ellis til Kingston, for at blive henrettet!

### Fox's endeligt - et opfølge-eventyr?

Det er jo nok også rimeligt sandsynligt at spillerne vil ønske at få ram på Fox. Det er også meget fornuftigt, idet det jo sådan set er ham der er ondskaben i dette eventyr - og hvis man ikke dræber ham, kan man godt forvente at Port Scott snart vil blive erobret tilbage af øglefolket.

En passende død for Fox, ville være at spillerne opsporede ham, og fandt ham i færd med at ofre et menneske til krokodilleguden. En længere kamp vil følge, og eventyrerne vil få overtaget, trods Fox's brug af feje tricks og magi. Men i samme øjeblik de tror han skal til at overgive sig, kaster han sig desperat ud i floden og begynder at vade over. En stor krokodille glider lydløst ud i vandet efter ham, og trods eventyrernes advarsler vader han videre.



## Ruinen

### 1. sal.

Her er ikke ret meget af interesse. Alt er overgroes med mos og slyngplanter, og gulvet er overstrøet med murbrokker. Et stort hul i gulvet fører ned til stuen. OBS!: Hvis eventyrerne går for tæt på kanten er det nødvendigt at slå et SMI/BEH (DEX)- check - under sin SMI/BEH med 1t20 - for at undgå at glide, og falde ned i hullet. Falder nogen ned, giver det 1t4 i skade, medmindre de falder ned på en af stenene. Dette giver 1t6+2! Smider man noget ned i hullet, vil man kunne høre et plask, og derefter flere plask. Det er krokodillerne. Hvis man lyser ned i hullet, vil man ikke kunne se andet end vand og sten, medmindre man klarer et Finde Skjulte Ting-rol/1-2 på t6.

For at komme uskadt ned kræver det at man fires ned med et reb, eller springer ned på de store kampesten der ligger ned i vandet. Det kræver dog SMI/BEH check for at se om man lander ordentligt, idet stenene er ret glatte. Gør man ikke det, giver det skade.

## 4 KROKODILLER

### DoD:

Naturlige våben	Ang	Skade	Naturlige værn: 4 pt. læder
1 Bid	70%	1t8	Flytteformåen: L6, S10
1 Haleslag	60%	1t6	Styrkebonus: 2t6

KP: 1: 23, 2: 34, 3: 19, 4: 27

### D&D/AD&D:

AL N; AC 5; MV 6, Sw 12; HD 3; hp 15, 12, 14, 13; THAC0 16; #AT 2; Dmg 2d4/1d12; SD -2 surprise; S L (12' long); ML 9; XP 65

Da han får øje på krokodillen, råber han op om Morrhckeerr, den alvidende hersker, flodernes og sumpenes hertug, konge over alt levende. Flere krokodiller kommer til, og floden forvandles til et inferno af sprøjtende vandmasser, piskende haler, klør, tænder og blod. Det sidste spillerne hører til Fox er et fortvivlet skrig, idet han for sidste gang forsvinder ned i det mudrede vand, der snart farves rødt. En fjer ligger og vipper i vandoverfladen.

Fox' tragiske død symboliserer at Morrhckeerr afviser hans tjenester, og tager afstand fra hans gerninger. Dette gør også øglemændenes formodede ondskab til et tvivlsspørgsmål, samtidig med at det renser eventyrernes samvittighed.

### Fortsættelse følger...

At forsætte scenariet burde ikke være det helt store problem. I selve scenariet og kampagnebaggrunden burde der være nok oplysninger og tal til at spille videre, men vil man give spillerne et pusterum eller en tænkepause inden de møder evt.

## Stuen.

Det store rum under hullet er helt oversvømmet med vand. Ude i vandet ligger der enkelte sten, og 6-7 meter fra hullet kan skimtes en dør og en trappe, der fører nede i vandet. Den eneste mulighed for at komme derover er gennem vandet. OBS!: Medmindre man klarer et rul, kan man ikke se krokodillerne! I det øjeblik eventyrerne træder ned i vandet, vil krokodillerne komme glidende som store, tavse skygger.

Døren på den anden side af vandet er naturligvis låst og boltet, så selv ikke når de har nået den, kan eventyrerne føle sig sikre.

Den beboede del af stuen består af 3 store rum.

1: Matthew Stones kammer. Det indeholder intet af værdi, ud over en del bøger om magi, geografi og historie. De ligger i en kasse under sengen. Døren herfra ud til gangen er låst.

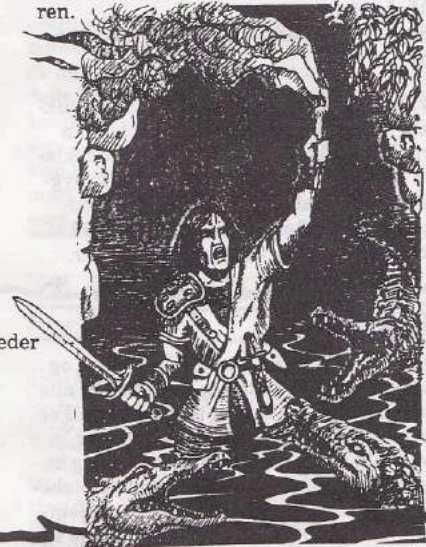
2: Langs den ene væg står to køjesenge. Her sover Crovic, Farkley, Carruthers og Joshua. Under sengene ligger deres

våben, en kiste fyldt med dyrt tøj og et skrin med smykker (200 SM/GP). I den sidste seng sover Rachel. Under sengen er en kasse med tøj, og en sæk med sølvbestik, tallerkener og bægge (800 SM/GP). På bordet står 2 flasker rødvin, og et spil kort.

3: Ellis'kammer. Her ligger en del fornemt tøj, 650 SM/GP, smykker (700 SM/GP), og en kiste med søkort og bøger. Pengene er naturligvis skjult, og man vil være nødt til at lede grundigt for at finde dem.

4: Her står en del tøndere med fisk, salt, mel osv. Nogle kasser med vin og krydderier er her også.

5: På gulvet står en kasse med værktøj, og på et søm hænger nøglerne til jern døren.



overlevende bandedemedlemmer, sure øglemænd, forræderiske jægere i pels osv. er her nogle forslag:

En plantage overfalder og en familie dræbes. Hvem står bag? Spillerne bliver tilbudt en belønning for at finde ud af, hvad der er sket. Du vælger selv hvilket frygteligt monster, der venter dem ude i skovene.

En ualmindelig stor kvælerslange har forvildet sig ind mellem husene udenfor bymuren. Forleden blev 2 kanoer smadret, og i går tog slangen en voksen kvinde - måske én spillerne kendte?

En mystisk fremmed kommer til Port Scott, og flytter ind i et gammelt forfaldent hus. Samtidig begynder der at forsvinde folk på mystisk vis, og den fremmede bliver anklaget. Men er han den skyldige? Eller passer det når han siger at han er kommet til byen for at dræbe en vampyr, som han påstår er skyld i forsvindingerne?

Flere og flere fiskere sværger på at have set øglemænd i områderne

langs floden. Hvad er de ude på? Vil de overfalde byen? Ja!!! (Og huskede vi nu at få ram på Fox?)

Nogle store, modbydelige sumptrølle hærger floden, overfalder samlere, fiskere og jægere, og dræber dem - bare for sjov! De skal stoppes!

Spillerne hyres af Lejesoldaternes Hus til at tage med som eskorte på en samlerekspedition. Lejesoldaternes Hus har nemlig mistanke om, at der foregår skumle ting på netop denne købmands ekspeditioner, da adskillige lejesvende er døde af dem. Spillerne skal undersøge forholdene. Der er mange muligheder, og masser af steder at udforske. God fornøjelse!

Tekst: Palle Schmidt

Tegninger: Jesper Ejsing

Tak til Malik Hyltoft og Paul Hartvigson for gode råd og kritik, og tak til Jens Schmidt for opskrift på modbydelige tropesygdomme.

## Tropiske sygdomme

Befinder man sig i et miljø som dette, vil der naturligvis være gode muligheder for at rage forskellige modbydelige sygdomme til sig. Her er nævnt de mest almindelige tropesygdomme og deres virkning. Du kan bruge dem, hvis spillerne har det for nemt, eller bare nævne dem for at skræmme dem. Modgifte og forebyggende midler kan fås hos Marcello i Port Scott.

NB: I D&D/AD&D mister man ikke HP/LP ved at få sygdomme, men derimod KP eller CP - Constitution Points. Man får ét KP tilbage om ugen, dog først når sygdommen er kureret. Når man ned på 0 i Con er man død. Alle Saving Throws er vs. Poison.

### Malaria

Smittevej: Malaria-myg (lever i sumpe-  
ne)

Virkning og forløb: Bliver spillerne stukket (afgøres med terningkast, om man vil) skal offeret slå under sin FYSx5/klare Saving Throw, for at undgå at få sygdommen. Klarer han det ikke, vil vedkommende efter 2-3 uger få et anfald af kraftig feber der vil vare i 1t10 timer.

## Banden

Ellis' bande, er en blandet flok. Tyve og mordere, lejesoldater og troldmænd, alle tæt knyttet til Ellis, og til hinanden. Før var de 8, foruden Ellis, men under et overfald på en flodpram, der viste sig at indeholde ca. 20 bevæbnede byfolk + she-riffen og hans mænd, blev to af medlemmerne dræbt. Det var også ved denne lejlighed, at Ellis blev fanget. Samtlige bandedemedlemmer vil, hvis de undslipper, være særdeles hævntræstige, og de vil være gode at hive frem senere i kampagne.

### James Farkley kriger



DoD:  
STY:16 STØ:12 FYS:15 SMI:13 INT:11  
PSY:9 KAR:15 KP: 14 SB: +1t4  
Våben: Slagsværd 80%, Dolk 55%, Knyt-næve/Spark 45%  
Færdigheder: Finde skjulte ting 45%, Førstehjælp 60%, Hasardspil 65%, Heral-

Her slår man igen et FYS-test/Saving Throw. Klarer man det ikke mister man 2 KP pr. time - klarer man det mister man 1 pr. time. Efter 2-3 uger gentager man processen.

### Gul feber

Smittevej: larver i drikkevand

Virkning og forløb: Offeret slår et FYS-test/Saving Throw for at se om han bliver smittet. Klarer man det ikke, vil man efter 1t20 dage få kraftig feber og blive gul. Dette varer i 1-2 døgn (5t10 timer), hvor man mister 1 KP pr. 2. time.

### Afrikansk sovesyge

Smittevej: Tse-tse fluen (lever i sumpe-  
ne)

Virkning og forløb: Samme procedure som ved malaria. Klarer man ikke sit FYS-test/Saving Throw går der et par dage, hvorefter man falder i søvn. Den syge vil kun vågne 1t4 gange om dagen og være forvirret og ør. Denne konstante søvn har nogle ubehagelige virkninger på krop såvel som hjerne; offeret mister 1 KP pr. dag, og glemmer de andre at give patienten væske når han vågner,

dik 80%, Klatre 50%, Springe 60%, Svømme 75%, Taksere 65%  
Expert: Taktik 10, Trække våben 15, Forhøre 17, overklassestil 5, Bykendskab 4, Forklædning 7, Skygge 10, Underverdenen 8, Ilmarch 17, Orientering 12, Overlevelsessevne 9

### D&D/AD&D:

3rd level fighter, AL: N  
Str 16 (+1 Dmg); Dex 13; Con 15 (+1 HP); Int 11 (+2 Prof.); Wis 9; Cha 15; HP 21; AC 10; ML 15; XP 270  
Non-weapon proficiencies: Appraising (Int); Direction sense (Wis+1); Gaming (Cha); Heraldry (Int); Mountaineering (NA); Running (Con-6); Swimming (Str).

Weapons	THACO
Dagger	18
Thrown	18
Broadsword (Specialization)	17

Farkley er tidligere lejesoldat. Han mødte Ellis under en belejring af en by, hvor de sloges sammen. Han har et godt forhold til de andre medlemmer, og specielt Crovic og Carruthers er han meget sammen med. Farkley er en dygtig krig-  
ger, og en loyal følgesvend.

### Rachel kriger

DoD:  
STY:13 STØ:10 FYS:15 SMI:16 INT:9  
PSY:14 KAR:11 KP: 13  
Våben: Kortsværd 65%, Krumsværd 55%, Kastekniv 60%, Knytnæve/Spark 70%  
Færdigheder: Klatre 65%, Skjule sig 50%, Snige sig 65%, Stjæle 80%, Svømme 90%, Søkyndighed 65%, Zoologi 45%  
Expert: Områdekendskab 13, To våben

mister han 2 KP pr. dag. Desuden må den syge spille hver dag slå under sin INT med 1t20, for ikke at få varig hjerne-skade. Klarer han det ikke, vil han miste 1 INT point! Når den stakkels spiller har mistet 3 INT point på denne måde, mister han også 1 PSY/WIS point. Sygdommen holder ikke op af sig selv.

### Tyfus

Smittevej: Forurenede føde

Virkning og forløb: Først et FYS-test/Saving Throw for at se om man bliver smittet. Gør man det, vil man efter 1t6 dage få diarré og feber, hvilket også betyder væsketab. Offeret mister 1 KP pr. dag, indtil modgift indtages.

### Bilharziosa (flodblindhed)

Smittevej: En lille led larve, der lever i vand. Kommer ind i kroppen gennem sjet eller sår.

Virkning og forløb: Efter 1t6 uger bliver man blind, hvis man ikke klarer et FYS-test/Saving Throw. For at kurere dette, må man gennemgå en mindre operation.

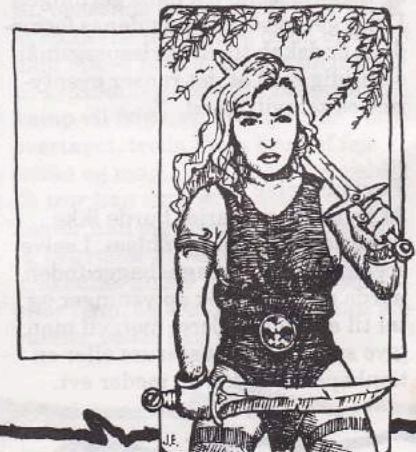
17, Trække våben 10, Bestikke 12, Bykendskab 14, Forklædning 13, Underverdenen 5, Camouflage 8, Jage 5, Kano 12, Orientering 14, Overlevelsessevne 15

### D&D/AD&D:

4th level thief, AL: N  
Str 13; Dex 16 (+1 Missile attacks, -2 AC); Con 15 (+1 HP); Int 9 (+2 Prof.); Wis 14; Cha 11; HP 15; AC 8; ML 14; XP 175  
Abilities: Pick pockets 80%; Open locks 20%; Find/remove traps 5%; Move silently 65%; Hide in shadows 50%; Detect noise 15%; Climb Walls 70%; Read languages 0%  
Non-weapon proficiencies: Boating (Wis+1); Direction sense (Wis+1); Disguise (Cha-1); Seamanship (Dex+1); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons	THACO
Shortsword	19
Knife	19
Thrown	18

Rachel er født og opvokset i Port Scott. Hun har alle dage været noget vild, og da hun mødte Ellis og Carruthers for et



års tid siden, besluttede hun sig at følge med dem. Hun tilbringer meget tid sammen med Matthew Stone, der er hendes gudfader.

### Crovic Rise

#### DoD:

STY:36 STØ:20  
FYS:17 SMI:12  
INT:11 PSY:7  
KAR:5 KP: 19  
SB: 2T6 Naturlige værn: 1 pt. hud

Våben: Stridsøkse 60%, Knytnæve 55%  
Færdigheder: Lytte 55%, Skjule sig 75%, Snige sig 60%, Sporsans 45%, Søkyndighed 60%  
Expert: Underverdenen 12, Prøvesmage 15, Ilmarch 17, Kano 8, Orientering 13, Overlevelsessevne 15

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

Ogre, 3rd level "ranger", AL: CE  
Str 18/00 (+3 to hit, +6 Dmg); Dex 12; Con 17 (+3 HP); Int 11 (+2 Prof.); Wis 7 (-1 save vs. magic); Cha 5; HP 36; AC 5; ML 14; Size L (9.5' Tall) XP 175  
Abilities: Hide in shadows 25%; Move silently 32%.  
Non-weapon proficiencies: Boating (Wis+2); Direction sense (Wis+3); Running (Con-6); Seamanship (Dex+1); Survival (Int); Tracking (Wis+2).

Weapons  
Battleaxe

THACO  
15

Crovic kæmper med en battleaxe i hver hånd. Han får ingen modifikationer på grund af hans "ranger"-evner.

Crovic har flakket om og lavet ballade stort set hele sit liv. For 4 år siden var han ved at blive brændt på bålet, men blev reddet af Ellis. Han har fulgt ham loyalt lige siden. Crovic er dødsdømt i 6 lande.

### Matthew Stone magiker



#### DoD:

STY:10 STØ:9 FYS:7 SMI:7 INT:17  
PSY:18 KAR:5 KP: 8 Værn: 1 pt. tykt klæde  
Våben: Træstav 45%  
Færdigheder: Botanik 75%, Geografi 90%, Heraldik 45%, Historie 35%, Læse & skrive 100%, Navigere 55%, Overtale 75%, Søkyndighed 60%  
Magi: Antimagi 25%, Beskyttelse 15%,

Frost 30%, Ild 35%, Løft 20%, Mørke 10%, Opløse 45%  
Expert: Administration/Jura 17, Astrologi 6, Drogekundskab 3, Geologi 3, Gifkundskab 9, Kundskab om magi 18, Områdekendskab 13, Regning 17, Taktik 16, Bestikke 4, Bluff 16, Overklassestil 16, Tegnsprog 7, Køre vogn 14, Orientering 11

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

5th level mage, AL: NE  
Str 10; Dex 7; Con 7; Int 17 (+6 Prof.); Wis 18 (+4 save vs. magic); Cha 5; HP 12; AC 10; ML 15; XP 420  
Abilities: Cast spells (4\*1st level, 2\*2nd level & 1\*3rd level).  
Non-weapon proficiencies: Agriculture (Int); Charioteering (Dex+2); Direction sense (Wis+1); Etiquette (Cha); Fast-talking (Cha); Navigation (Int-2); Reading/Writing (Int+1); Seamanship (Dex+1); Spellcraft (Int-2).

Weapons  
Staff

THACO  
19

Spellbook: 1st level: Armor, Burning Hands\*, Chill Touch\*, Feather Fall, Gaze Reflection, Jump\*, Protection From Evil/Good, Read Magic, Shield\* 2nd level: Blur\*, Darkness 15' Radius, Flaming Sphere\*, Levitate, Protection From Cantrips, Pyrotechnics 3rd level: Dispel Magic\*, Fireball, Protection From Normal Missiles

Matthew har normalt memoriseret de formularer der er markeret med en stjerne (\*).

Matthew Stone var tidligere medlem af købmandslauget i Port Scott. For 5 år siden blev det dog opdaget at han stjal af pengekassen, og Stone blev smidt ud. Manden der opdagede det blev en uge senere fundet myrdet på bestialsk vis, og man mente naturligvis at det var magikerens hævn, men ingen kunne bevise noget, og Stone blev frifundet. Nogle byvægter og magistratens 2 sønner, brød samme nat ind i Stones hus, og tog ham med ud i sumpen, hvor de skamferede hans ansigt og efterlod ham.

Imidlertid var Ellis og Carruthers i nærheden, og de hjalp ham. Siden da har Stone fulgt gruppen som rådgiver, og planlægger af overfald, tyverier osv. Han er besat af tanken om hævn, og får han chancen, vil han ikke bekymre sig om uskyldige der står i vejen.

### Joshua sømand

#### DoD:

STY:17 STØ:14  
FYS:11 SMI:13  
INT:10 PSY:6  
KAR:4 KP: 13  
SB:1t6  
Våben: Tømmerøkse 75%, Knytnæve/Spark 45%  
Færdigheder:



Geografi 35%, Købslås 10%, Læse & skrive 65%, Navigere 75%, Skjule sig 55%, Snige sig 25%, Springe 70%, Svømme 90%, Søkyndighed 80%  
Expert: Bestikke 16, Bluff 20, Bykendskab 12, Forklædning 10, Skygge 7, Underverdenen 9, Fiske 17, Kano 15, Orientering 13

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

3rd level fighter, AL: N  
Str 17 (+1 to hit, +1 Dmg); Dex 13; Con 11; Int 10 (+2 Prof.); Wis 6; Cha 4; HP 18; AC 10; ML 15; XP 65  
Non-weapon proficiencies: Direction sense (Wis+1); Fishing (Wis-1); Jumping (Str); Navigation (Int-2); Reading/Writing (Int+2); Seamanship (Dex+1); Swimming (Str).

Weapons  
Battleaxe  
(Specialization)

THACO  
16

Joshua fungerer som gruppens styrmand, og han er dygtig i kamp. Ingen af de andre ved at Joshua som 15-årig myrdede begge sine forældre og 3 mindre søskende med en tømmerøkse - den samme som han har i dag. Man kan med rette sige at Joshua er mentalt ustabil, og man ved aldrig hvornår han vil koge over.

### Jed Carruthers Bueskytte

#### DoD:

STY:16 STØ:12 FYS:17 SMI:16 INT:15  
PSY:16 KAR:14 KP: 15  
Våben: Langbue 75%, Dolk 55%, Knytnæve/Spark 60%  
Færdigheder: Botanik 45%, Finde skjulte ting 60%, Førstehjælp 55%, Historie 80%, Læse & skrive 50%, Navigere 70%, Skjule sig 65%, Snige sig 70%, Sporsans 35%, Svømme 85%, Søkyndighed 20%, Zoologi 60%  
Expert: Kulturkundskab 8, Kundskab om magi 4, Lægekunst 2, Regning 6, Trække våben 7, Bluff 10, Overklassestil 17, Tegnsprog 12, Akrobatik 8, Bykendskab 16, Entrehage 15, Forklædning 18, Skygge 10, Underverdenen 5, Ilmarch 17, Orientering 14, Overlevelsessevne 18

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

3rd level Fighter, AL: LE  
Str 16 (+1 Dmg); Dex 16 (+1 missile attack, -2 AC); Con 17 (+3 HP); Int 15 (+4 Prof.); Wis 16 (+2 save vs. magic); Cha 14; HP 22; AC 8; ML 15; XP 120  
Non-weapon proficiencies: Direction sense (Wis+1); Disguise (Cha-1); Etiquette (Cha); Local history (Cha); Running (Con-6); Survival (Int); Swimming (Str).

Weapons  
Dagger  
Thrown  
Longbow  
Point blank

THACO  
18  
17  
17  
15

Jed Carruthers og Ellis er blodbrødre. De voksede op i samme landsby, og har altid fulgtes ad. Man ved ikke særlig meget om Carruthers, bortset fra at han ville følge Ellis gennem ild og vand - og at Ellis ville gøre det samme for ham. De er to alen af ét stykke.

## Dansk D&D-stats

### FERG

3. niveau kriger eller elver, LA: troværdig

Sty 14, Beh 18 (-3 RK), Kon 16, Int 15, Vis 11, Kar 16, lp 23, RK 6, ml 12, RfP 270

Våben	ARKO
Daggert	19
Kastet	16
Armbrøst	16
Tæt på	14

### SULLIVAN

3. niveau kriger, LA: neutral

Sty 15, Beh 15 (-1 RK), Kon 12, Int 13, Vis 9, Kar 13, RK 8 (læderrustning), ML 12, lp 13, RfP 120

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	18
Armbrøst	18
Sværd	17

### FOX

4. niveau tyv, LA: uberegnelig

Sty 12, Beh 17 (-3rk), Kon 15, Int 16, Vis 8, Kar 7, lp 20, RK 7, ML 12, RfP 420

Våben	ARKO
Kortbue	17
Daggert	19
Kastet	17

### GERLOC

2. niveau tyv, LA: uberegnelig

Sty 10, Beh 17 (-3 RK), Kon 11, Int 11, Vis 9, Kar 7, LP 6, RK 7, ML 11, RFP 35

Våben	ARKO
Daggert	20
Kastet	18

## ØGLEMÆND

Øglemand: LA neutral, RK 5, HUB 6, Svømning 12, lpt 2+1, ARKO 19, #AN 3, SkP 1-2/1-2/1-6, medium (7 fod høj), ML 14, RfP 65

Patrulje-leder: lp 17, RfP 120 3. niveau shaman: lpt 3, ARKO 17, trylleformularer og evner som en 3. niveau klerik, RfP 120

Krigsledere: lpt 6, ARKO 15, RfP 270

Subledere: lpt 4, ARKO 17, RfP 120

4. niveau shaman: lpt 4, ARKO 17, trylleformularer og evner som en 4. niveau klerik, RfP 175

5. niveau shaman: lpt 5, ARKO 15, trylleformularer og evner som en 5. niveau klerik, RfP 420

### ELLIS

6. niveau tyv, LA: troværdig

Sty 16, Beh 18 (-4 RK), Kon 17, Int 16, Vis 15, Kar 16, lp 35, RK 6, ML 15, RfP 650

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	15
Sværd	18
Kortbue	15

### 4 KROKODILLER

LA: neutral, RK 5, HUB 6, Svømning 12, lpt 3, lp 15, 12, 14, 13, ARKO 16, #AN 2, SkP 2-4/1-12, 12 fod lang, ML 9, RfP 65

### JAMES FARKLEY

3. niveau kriger, LA: neutral

Sty 16, Beh 13, Kon 15, Int 11, Vis 9, Kar 15, lp 21, RK 10, ML 15, RfP 270

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	18
Sværd	17

## RACHEL

4. niveau tyv, LA: neutral

Sty 13, Beh 16 (-2 RK), Kon 15, Int 9, Vis 14, Kar 11, lp 15, RK 8, ML 14, RfP 177

Våben	ARKO
Kortsværd	19
Kniv	18
Kastet	18

### CROVIC

Ogre stifinder, LA: uberegnelig

Sty 18, Beh 12, Kon 18, Int 11, Vis 7, Kar 5, lp 36, RK 5, ML 14, 9,5 fod høj, RfP 175

Våben	ARKO
Tohåndøkse	15

### MATTHEW STONE

5. niveau magiker, LA: uberegnelig

Sty 10, Beh 7, Kon 7, Int 17, Vis 18, Kar 5, lp 12, RK 10, ML 15, RfP 420

Våben	ARKO
Stav	19

### JOSHUA

3. niveau kriger, LA: neutral

Sty 17, Beh 13, Kon 11, Int 10, Vis 6, Kar 4, lp 18, RK 10, ML 15, RfP 65

Våben	ARKO
Tohåndsøkse	16

### JED

3. niveau kriger, LA: troværdig

Sty 16, Beh 16 (-2 RK), Kon 17, Int 15, Vis 16, Kar 14, lp 22, RK 8, ML 15, RfP 120

Våben	ARKO
Daggert	18
Kastet	17
Langbue	17
Tæt på	15