

# Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

Kære læser,

Jeg har forsøgt at samle en masse tanker om design, indretning og udvikling af et hulesystem til Hinterlandet. Første del gælder rammerne for et hulesystem og filosofien bag det, og næste del gælder den praktiske skrivning af et hulesystem.

Selve de spilmechaniske elementer kommer jeg ikke ind på her.

## Hulens forhistorie

Ethvert hulesystem har en forhistorie. Ikke en lang og kompleks historie, ikke en detaljeret historie med en masse årstal og navne, men en baggrundshistorien giver mening og logik til hulesystemet, og det fortæller hvordan det skal befolkes med folk og fælder, mysterier og undere.

*Forhistorien kan være, at hulesystemet er en grav, der tilhørte en adelsmand, der forbandede sine tjenere til at tjene ham også i sit efterliv, og derfor er hulesystemet rigt på halv- og helintelligente gengangere, der er bundet til at vedligeholde graven og har nu gjort det gennem 500 år. Historien kan også være, at der er tale om naturskabte grotter, som en underjordisk flod en gang skar i klippen, men floden er borte nu, og i stedet er hulesystemet beboet af en lille røverbande af gnomde, som plyndrer handelsrejsende og opmagasinerer deres plyndringsgods, indtil de for 14 dage siden blev angrebet af grådige hobgoblins, og de to grupper af humanoider holder nu hinanden stangen i hulerne.*

Der kan være en større forhistorie end det i hulerne, udtryk den gennem vægmalerier, dagbøger, spøgelse og andre ting og væsner, der kan fortælle hulesystemets historie for de rejsende, mens de passerer gennem gangene.

## Gåder og baggrundshistorie

Udfordringer kan opdeles i to kategorier. Udfordringer, som løses af spilleren in-character, og udfordringer, som løses out of character. Gåder er notoriske for, at de ikke løses in-character, da gådeløsningen beror på spillernes evner frem for karakterernes evner, mens de fleste andre udfordringer er en blanding af spillernes valg og karakterernes evner (koblet med terningkast). I Hinterlandet tilstræbes det generelt, at der ikke er gåder i Hinterlandets hulesystemer. I stedet er mysterier, som kan vække spillernes forundring, og som de kan forholde sig til og måske udæske et svar på.

I forlængelse af gåderne er deres baggrundshistorien. Hulesystemerne styrkes af at have historier, som former deres indretning, men kendskabet til forhistorien må ikke stå i vejen for at nyde hulesystemet. Hulesystemers forhistorier må ikke være en betingelse for at gennemføre et hulesystem, men er i stedet en ekstra bonus for spillerne at afdække. Et hulesystems forhistorie eller dets hemmelighed afdækkes via spor, som spillerne automatisk samler op, men afkodningen af forhistorien kan være for publikum alene - eller med andre ord: Et hulesystem kan rumme en forhistorie, som heltene ikke kan forstå, men som spillerne kan, f.eks. hvis hulesystemet er et nedstyrtet rumskib, vil spillerne kunne deducere dette og identificere de forskellige sektioner i rumskibet, mens karaktererne aldrig vil kunne dette.

Eksempel: Der er et Hinterland-scenarie, hvor en frygtelig ondskab er fanget, og undervejs finder heltene både en vogter, der kan fortælle om indespærringen af den frygtelige ondskab, og en ondskabens tjener, der kan fortælle om sine fæle herre. Et tredje sted er en flok dværge, der kan fortælle om deres kendskab til hulerne, og et fjerde sted er et vægmaleri, der fortæller om stedets historie. Spillerne har således mange chancer for at samle hulesystemets historie op, men kendskabet er ikke nødvendig for deres konfrontation med den fæle ondskab.

I stedet for store forhistorier og komplekse baggrundshistorier så fokuser på de små historier, som f.eks. de seks ogre-brødre, som leder efter en ægtemand til deres søster, som har svært ved at finde en ægtefælle,

fordi hun er så 'grim', at hun næsten ligner et menneske. Historien kommer frem, så snart heltene snakker med ogresne.

## Korttegning

Kort har flere funktioner. Først og fremmest er de en visuel repræsentation af hulesystemet, som kun spilleren kommer til at nyde godt af. Den visuelle repræsentation giver spilleren et billede af, hvorledes rum, gange og steder relaterer til hinanden. En anden måde at gøre dette på er ved at tegne et relationskort, hvor forbindelserne mellem rummene angives. Relationskortet er en god nøgle til styrker og svagheder i et hulesystem. Hvor mange veje er der gennem hulesystemet? Er rummene anbragt som perler på en snor?

Når du har tegnet kortet, prøv at lave en stregtegning, viser vejene gennem hulesystemet. Her er rums former og størrelser uden betydning, og gangenes længde og antal knæk og sving undervejs ligeledes uden betydning. Hvad, der tæller, er antallet af ruter gennem hulesystemet.

## Antallet af ruter

En vigtig ting i opbygningen af hulesystemet er antallet af veje, som spillerne har til at gå gennem hulesystemet, og hvor meget de kan vælge forskellige ruter. Des mere de kan gå gennem hulesystemet på forskellige måder des bedre (det har også en sjov effekt, når flere grupper går gennem samme system, eller samme spillere gør mere end et forsøg, da man så kan sammenligne de forskellige valg). Hvor mange ruter gennem hulesystemet er der?

## Huler i flere lag

Tænk gerne tredimensionelt, når forskellige ruter skal planlægges. Hvis der er forbindelser på kryds og tværs af niveauerne i hulesystemet, tæller de også blandt de valg, som spillerne har.

Der kan være trapper, som fører mellem niveauerne, og det kan være lange trapper, som har afstikkere ved forskellige niveauer, og det kan være trapper, der springer et niveau over. Det kan være skakter, kløfter og huller, som giver adgang til andre niveauer, og det kan være faldlemme, slisker og skrånende gange, som fører heltene på kryds og tværs mellem niveauer. Teleportere, teleporter-fælder og portaler kan også bringe udfordringer.

## Bryd rammen

Hulesystemet fungerer som et flowchart, der leder heltene gennem bestemte sekvenser. Des flere gode valg, der kan træffes undervejs des bedre. Nogle gange kan man udfordre rammen ved at have steder, hvor spillerne kan bryde hul på rammen. Måske kan de grave sig vej gennem nogle af hulesystemerne eller vælte vægge og trænge ind til andre steder end egentligt udtænkt. Måske har hulesystemet usædvanligt mange indgange, og heltene kan lave små invasioner fra forskellige vinkler?

## Ikke-linært og boss monstre

I kraft af at der er flere ruter gennem hulerne og og huleindgange, kan spillerne sende deres helte af flere veje, og det udfordrer strukturer, hvor der er en progression i spilforløbet, og det passer ind i

# Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

Hinterlandets åbne og udforskningsbaserede model. Der er ikke en dramatisk spændingskurve indbygget i hulesystemet, og derfor er der ikke et linært forløb. Huledesignet skal tage højde for, at der er flere ruter, og at heltene ligefrem kan finde på at vælge om og foretage flere forskellige ekspeditioner ind i hulerne. Tænk i stedet på en model, hvor charmen netop ligger i, at forskellige spilgrupper vælger hver deres vej, og at spillerne efterfølgende kan udveksle erfaringer med de forskellige tilgange.

Foruden at hulesystemerne ikke er linære, så er der heller ikke et entydigt boss monster. Vejen gennem hulerne bliver ikke over for stadigt større og farligere monstre, og det sluttet ikke af med et kæmpe monster, ikke nødvendigvis i alle fald, da enkelte skurke-monstre opholder sig allerdybest nede i hulerne. I andre hulesystemer er skurke-monstret på ingen måde langt fra hule-indgangen, eller det bevæger sig rundt i hulesystemets gange, og atter andre hulesystemer har forskellige fæle monstre, men ingen som er et egentlig boss monster. Kort fortalt så er Hinterlandets hulesystemer ikke præget af brugen af boss monstre. I stedet bygges hulesystemerne op på måder, som synes logiske for hulesystemets arkitektur, og monstrene placeres rundt om, hvor det vil synes passende.

## Et rum for hver en helt

Karaktererne har en masse sjove, særlige evner og et godt huledesign giver spillerne mulighed for at bruge evnerne. Kig på karaktererne og overvej, om der er oplæg for dem til at bruge deres evner både ved udforskningen og i mødet med væsner, enten i snak og forhandlinger eller i kamp.

- Er der døre, der kan dirkes op?
- Er der fælder, der kan findes og demonteres?
- Er der døre at sparke ind og gitre at bøje?
- Er der søjler at vælte og porte at løfte?
- Er der ting, man snige sig forbi?
- Er der lyde bag dørene at høre?
- Er der magi at sanse?
- Er der skrånende passager at sanse?

## Tomme rum

En del rum er uden beboere, enten fordi de er gennemgangsområder, eller fordi de netop har forladt stedet (spisesale, sovesale) eller netop er blevet dræbt. Andre rum er tomme rum, men stadig spændende at udforske, fordi de har en mosaik, der fortæller en historie, eller der ligger et lig med 20 sølvstykker i lommen. Tomme rum er meget almindelige i hulesystemerne, og der er ofte plads til langt flere tomme rum, end man regner med, når man designer hulesystemet. At anbringe et monster, en fælde eller et under i hvert et rum vil hurtigt overvælde karaktererne og spillerne.

## Økosystemer

I og med fokus i Hinterlandet er på udforskning, lægges der også op til, at der skal være en intern logik i hulesystemet, og der skal derfor være en mening med, hvorledes tingene er knyttet sammen. Der skal være en forklaring på, hvorledes monstre bærer sig ad med at bo side om side med hinanden, og hvordan de har overlevet hulesystemets farer, og hvorfor fælden i hulesystemet endnu ikke er blevet udløst eller skatten taget.

# Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

Hvorfor bor monstrene sammen? Er det en klan eller en slægt af humanoider?

**Eksempel:** I orkfæstningen er orkerne splittet internt i tre grupper, som er på randen til en intern fejde, og orkerne bor sammen med gobliner og en ogre, idet goblinerne er slaver, mens ogren er en lejesoldat, som orkerne har hyret.

**Eksempel:** I Bastardkongens bule er der en grotte beboet af en grif, og bagerst i grotten er en smal skakt med stirges. Griffen kan ikke komme til stirgenes rede, og sidstnævnte har lært på den hårde måde at lade griffen være. Griffen og stirgesne jager på forskellige tidspunkter på døgnet, hvorfor de ikke kommer i vejen for hinanden.

Giv gerne en fornemmelse af, at hulerne er under forandring. De væsner, som heltene møder, kan f.eks. selv netop være ankommet og i gang med at udforske stedet. Måske er en flok af dem, blevet dræbt i en fælde, og et andet sted har de dræbt hulens normale beboer?

## Beboerne

De typiske beboere er følgende kategorier:

**Dødnige** (skeletter, levende lig, ligædere, vampyrer, spøgelser og groteske sammensmeltede lig holdt i live af nekrotisk trolddom)

**Humanoider** (kobolder, orker, goblins, hobgoblins, bugbears, ogres, trolde, gnolde) – nogle steder er det små stammer eller militærenheder, som har slået sig ned i en semi-permanent beboelse, andre steder er det omstrefjender bander, jægere og jagtselskaber, som enten overnatter en enkelt nat, før de fortsætter deres færd, eller som bor der for en sæson. Måske er de der som en del af et ritual, hvor de vil bringe ofre til deres mørke herrer og indvie de yngste krigere ig jægere?

**Monstrøse dyr** (kæmpe edderkopper, kæmpe bier, vilde bjørne, ulve, vildsvin, giftslanger, rotter, flagermus) – diverse naturalistiske fjender har huler og reder i hulesystemerne. Nogle af dem er måske påvirket af stedets indlejrede trolddom.

**Monstre** (uglebjørne, stirges, ådselsluskere og lignende dyriske monstre tager ligesom de mere almindelige dyr bolig i hulesystemerne)

**Det bizarre** (fortryllede statuer, levende vinde, mentale kæmper og andre bizarre effekter, som typisk er unikke monstre, og hvis skæbne ofte er knyttet til hulesystemets forhistorie)

Nogle monstre lever sammen: orker med tæmmede ulve; gobliner, der bestikker en uglebjørn med mad; en ådselslusker, der ignoreres af skeletterne, men som æder deres ofre; stirges, som deler hule med levende statuer (som kun angriber gravrøvere) etc.

## Mødet med hulesystemernes indbyggere

Tænk først og fremmest udforskningen af hulesystemet som møder med væsner. Tænk ikke i kampe, men i hvad der sker, når heltene åbner døren til næste rum. Bag døren er der nogle indbyggere, og i stedet for at tænke i kamp, så tænk på alt det, der kan ske inden en kamp og som kan føre til, at det slet ikke kommer til kamp.

## Kan man snakke med det?

Ikke alle ting er til at snakke med. Nogle gange åbner man døren, og den vanvittige trold stormer eventyrerne, og det er ok en gang imellem, men i hvor mange rum kan heltene henvende sig til beboerne. Kig på dine rum og se på hvor mange væsner, der er villige til at tage en snak. Samtalen kan lede hen på kamp, men den kan måske også lede hen på, at heltene praler sig til adgang, de drikker deres modstandere under bordet, franarrer dem deres penge i spil eller spillerne med musklerne og truer dem, så de løber deres vej.

Forsøg så vidt muligt at tænke muligheden for snak ind i flest mulige møder med væsnerne<sup>1</sup>.

## Variationen i møderne: Der sidder tre orker i en stue

Det er let at plante rum efter rum med orker, der sidder om et bord og venter på at blive invaderet, men hvad kan du gøre for at skabe variation?

Udtænk alternativer, og opstil dem gerne, som en mulighed som spillederen kan trække på, når heltene åbner døren. F.eks. kan der være et vagtstue, hvor der sidder tre orker om et bord. Umiddelbart vil deres opgave være at blive dræbt i kamp med heltene, men hvordan kan der bygges alternativer op over det?

- Orkerne er faldet i søvn. Snedige helte kan liste gennem rummet uden at vække vagterne.
- Orkerne er gået efter vin, og de kommer tilbage med favnen fuld, netop som heltene er i gang med at undersøge vagtstuen
- Orkerne forveksler heltene med lejesoldater, som de tror tjener samme herre som dem selv.
- Orkerne tror, at heltene er tjenere eller budbringere, og de hundser rundt med dem og forlanger måske ligefrem, at heltene fortsætter videre ind i hulerne.
- Orkerne keder sig, og de vil lade heltene gå videre, hvis heltene kan underholde dem med en god røverhistorie eller en sjov sang.
- Orkerne kan bestikkes med skatte, med mad, med drikkevarer
- Orkerne er kommet op og slås indbyrdes, da heltene trænger sig på.
- Orkerne er faktisk på vagt, og en af dem springer hen efter vagthornet, mens de to andre piler i fulde fart ned af hver deres gang. Hvad nu? Skal heltene dele sig op, eller vil de lade orkerne alarmere deres frænder? Kan heltene nå at standse orkerne?

## Variation i kampene: Stunts og improviserede angreb, farligt terræn

Det vil komme til kamp, og en mulighed for at gøre kampene mere interessante er at skabe variation gennem elementer i rummene, som heltene kan interagere med. Det er ting, der kan bruges til improviserede angreb eller til at lave seje stunts med, og i nogle tilfælde er det ting, som gør kampen til en større udfordring.

Til improviserede angreb kan man have gryder med kogende vand eller stegepander med sydende fedt, som det er oplagt for heltene at vælte ud over fjender. Fjenderne kan desuden skubbes ud over kanten, ned i huller eller ind i bål. Til stunts kan man have reb og lysekroner, som folk kan svinge sig i, sand på

---

<sup>1</sup> Bemærkning: Hinterlandet er ikke om moralske gråzoner i form af orkbørn og goblinteagere. Der er ikke nogen non-combatanter i Hinterlandet, som stiller spillerne og deres karakterer i gråzoner om f.eks. det er ok at slå børn af onde væsner ihjel; væsnerne er fjendtlige combatanter, røvere, vilde dyr og onde væsner - men der kan også være farlige, men ikke-fjendtlige væsner og gode væsner.

# Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

gulvet til at blænde modstandere, og lamper slås i stykker. Nogle stunts og improviserede angreb kan kombineres: Kulbækkener, søjler og borde kan væltes til både distraktion og angreb. Angiv gerne i teksten, hvorledes et element i rummet kan anvendes til stunts og/eller improviseret angreb. Kampen skal ikke være betinget af elementet, men stå til rådighed for den spiller, som spørger efter det.

At gøre kampen vanskeligere er i sig selv en vanskelig ting at gøre på en god måde. De fleste ting, der gør kampe vanskeligere, vil få kampe til at trække ud eller gøre dem mindre interessante for heltene, eller ligefrem få heltene til at gå deres vej og søge udfordringerne andre steder.

Kamp i vand eller dybt mudder kan gøre det sværere for heltene, kamp på tynde broer eller balancerende på søjler kan synes spændende, men det er meget let at gøre disse farer til passive hindringer, som kun forlænger kampe eller gør ting mere besværlige, f.eks. kamp i tæt tåge eller dybt vand, som gør angreb sværere, hvorved angreb oftere fejler og forlænger kampe. Kampe på glatis, tynde broer eller søjler, hvor der er risiko for at styrte, opfordrer mest af alt til at undgå kampe eller flytte kampene andre steder hen, særligt hvis f.eks. kampen på den vindomsuste bro afkræver et behændighedstjek hver runde eller rummet med giftgas kræver et udholdenhedstjek hver runde for at holde vejret, så bliver kampen bare endnu farligere og mere træls, da truslen er passiv.

Vend passive trusler om til aktive stunts ved at gøre dem til stunts, der kan anvendes. I rummet med giftgas, kan man prøve at tvinge modstanderen til at trække vejret ved et slag mod lungerne, kampen på glatis går på at få modstanderen til at skride, og kampen på den tynde, vindomsuste bro rummer muligheder for at slå modstandere ud af balance.

## Undere og mysterier

Undere og mysterier to kilder til Eventyrpoint. De er de ting, der får helte (og spillere) til at stoppe op i forundring. Undere er typisk smukke ting, som en vidunderskøn naturgrotte, en velbevaret mosaik eller noget andet, som ofte er besnærende at se, som er unikt, og som ikke er til at tage sig med hjem. Det er noget, som man kun kan opleve ved at drage ud i vildmarken.

Mysterier er ofte forunderlige fænomener (og nogle gange er de farlige og ligner fælder), det er magiske øjeblikke eller oldgamle levn af hemmelighedsfulde kunstner, der hentyder eller afslører noget om verdens magiske indretning, men også uden at afsløre alt, og som efterlader folk forundrede og tankefulde, mens effekten fra den magiske kilde tager effekt, eller den talende statue kommer med sine profetier.

Undere og mysterier er ting, der skal udforskes, ikke kæmpes imod. Et mystisk monster er sjældent et under eller et mysterium.

## Fælder

Fælder optræder i tre former. Der er fælder, som er gemt inde i rum, der er fælder, som beboerne i et rum bruger, og der er fælder, som er hele rum.

Fælder er en ekstra udfordring, og de er udfordringer, der løses med en blanding af kreativ tænkning og terningkast. Fælder er at sammenligne med møder med væsner, som man ikke kan tale med, men hvis udfordring kan løses ved kreativ brug af evner, ideer og terningkast. Fælder er samtidig med også en god udfordring, da de ikke kan løses med kamp.

# Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

Fælden gemt i rummet: Paranoide og erfarne helte ved, at de er der, andre lærer det på den hårde måde, at der er skjult giftnåle i låse, flasker med giftgas under kistelåg og så videre. Det er små fælder, der ofte supplerer låse og alarmer, og de håndteres typisk med et enkelt tjek.

Fælden anvendt af beboerne: Beboerne prøver at lokke deres modstandere i fælden, f.eks. ved at lokke heltene til at forfølge sig ned af en gang, hvor faldlemmen kun aktiveres af væsner i tung rustning.

Fælden er rummet: Dette er "Indiana Jones"-typen af fælder, hvor der er bygget noget, som er overdrevent, dødbringende og teatralisk, og som kan give episke øjeblikke, når de udfordres. Fældens tilstedeværelse er ofte åbenlys selvom den i sig selv ikke er synlig ("i midten af rummet er en sokkel med et guldæble").

## Save or Die

Et forhad element i mange dungeon crawls er 'save or die'-fælden, som det ofte føles urimeligt at blive elimineret af. Det er heller ikke helt forkert. Mange 'save or die'-fælder (eller monstre!) kommer ud af det blå og giver sjældent karaktererne nogen chance for at undgå dem.

'Save or die' spiller imidlertid en vigtig rolle, da de skaber en usikkerhed. Deres eksistens er en påmindelse til spillerne om, at der er noget, som pludseligt kan slå en hvilken som helst helt ihjel spontant.

Det virker imidlertid kun, hvis spillerne ved, hvad der er på spil. Som spilleleder (og huledesigner) skal man ikke sky at lade spillerne vide, at der i et givent hulesystem venter noget, der kan foranledige et 'save or die'.

At spillerne ved, at i hulesystemet venter et save or die, fortæller dem ikke, hvor i hulerne det venter, og trods varslen om, at der venter et 'save or die', vil et 'save or die', der kommer ud af det blå stadig være urimeligt. Der skal være en opbygning eller en optakt til elementet, som giver spillerne en chance til at reagere, og et 'save or die' bør både have en lav risiko og være følgen af andre fejlede tjeks.

**Eksempel:** I Alkymistens grav lurer en disintegrations-fælde, men fælden er inde i bagkammer, og ankomsten til bagkammeret sker ved, at tentakler griber heltene og forsøger at trække dem derind. Inde i bagkammeret vil magiske krystaller disintegrere sine fanger, hvis krystallerne ikke ødelægges først. Der er ingen entydig varsel på fælden, men fælden dukker først op, når heltene har tabt til tentaklerne og ikke formået at ødelægge krystallerne. Dog har fælden formået at eliminere mere end en helt.

## At skrive Hinterlandets hulesystemer

### Rammen for hulesystemerne

Hulesystemer i Hinterlandet er tænkt til en specifik rammehistorie, der begrundet deres eksistens og deres form. I andre kampagner eller rammehistorier vil hulerne tage andre former og have andre ophav.

Hinterlandet er en vidstrakt ødemark med bakker og høje, skove og åer og enge. Ødemarken er formet oven på ruinerne af en gammel storby (tænk oldtidens Rom), og graver man ned i højene og bakkerne, finder man hurtigt resterne af palæer og paladser. Overalt stikker rester af murværk og knækkede søjler frem mellem træer og buske.

Hulesystemerne er typisk levn af kældre og katakomber eller de nederste etager af nu forsvundne bygninger – alt fra lagre og kældre på palæer til paladseres fængsler og torturkamre til templers underjordiske helligdomme og kolosæums underjordiske gange og korridorer. Atter andre var troldmænds hemmelige laboratorier. Hvidpudsede mure med vægmalerier og mosaikker er ikke sjældne at finde i dungeonsne, men ofte er de ikke intakte eller også er de molestreret af beboerne.

Ofte er dele af kældrene kollapsede, og andre steder har væsner og humanoider udgravet nye gange og bygget videre på kældrene. Nogle steder flyder ondskaben fra grave eller magien fra laboratorier ud og påvirker de omkringliggende huler og deres beboere.

### Hulesystemets baggrund

Noget af det første, der skal etableres, er baggrunden for det specifikke hulesystem, som kort fortæller, hvorfor hulerne ser ud, som de gør, og hvorfor de er beboet.

***Eksempel:** en alkymists grav inficeret med kæmpe insekter, der tiltrækkes af de søde dufte og smage fra alkymistens gravskatte, som gennem århundrederne har muteret til bizzarre alkymistiske insektmonstre, eller hulesystemet er resterne af kældrene under et palads (hvor paladset er helt forsvundet), som er beboet af udstødte orker, som hader orker mere end de hader mennesker, eller hulesystemet er en ældgammel katakombe hjemstøgt af hvileløse døde, der aldrig blev rigtigt blev stedt til hvile, og derfor ikke kan finde vej til dødens rige.*

Afsnittet skal gerne give spilleren en fornemmelse af, hvad ideen med hulesystemet er. Det er ok at gemme påskeæg og spøjse ideer i selve scenarieteksten, så også spilleren skal deducere hulekompleksets sande natur (f.eks. hulesystemet er opbygget som en analogi over Shakespeares Romeo og Julie).

I dette afsnit kommer typisk også noter om "genbefolkning", dvs. hvad sker der, hvis heltene har plyndret hele eller dele af hulesystemet og så venter en periode med at vende tilbage til hulerne. Her kan også beskrives huleboernes modreaktioner, som hvis heltene forlader hulerne for at overnatte et sikkert sted (imens bygger kobolderne barrikader, ådselsluskeren jager bytte (dvs. lig) i gangene, og dusørjæger-orken pakker sit grej og rejser).

Et andet emne er "omstrejvende væsner". Hvor ofte er der en risiko for, at der kommer nogen vandrende, og hvor stor er risikoen? Er det et tjek hver halve time, hvor der er en 1 af 6 for omstrejvende væsner?

# Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

Retningslinjerne for omstrefjende væsner må også meget gerne dække området omkring og uden for hulesystemet, da det betyder en del for helte, som slår lejre uden for hulesystemet (f.eks. op til 3km fra hulesystemet er 1 af 4 hver time for væsner dukker op, mens der fra 3-15km er 1 af 8 hver time for at noget dukker op).

Det sidste emne er "Belønning", som er en kort liste over de ting, der giver Eventyrpoint (altså XP). Listen rummer tre ting. Belønningen for rummene (typisk 50-100 point; f.eks. "75 point for hvert kortlagt rum), belønningen for at finde og opleve fælder (f.eks. Fælden i rum #4: 100/300 point) og belønningen for at opleve undere (f.eks. den magiske sø i rum #6: 200 point).

## Området uden for hulesystemet

Hvordan ser der ud der, hvor hulesystemet ligger. Er det en åbning i en klippeside? Er det en brønd i jorden, en af dæmninger afskærmet høj i en marsk, hvor en trappe fører ned under jorden, eller kældrene under ruinerne af en fæstning?

Er der flere indgange, og hvad er heltens muligheder for at finde de forskellige indgange og vælge mellem dem? Er der spor i området af hulesystemets beboere (stier hen til indgangen; udstillede lig eller dynger af knogler fra ædte fanger osv.)?

## Hulesystemet

Så følger selve beskrivelsen af rum og steder i hulesystemet. De afsnit er typisk bygget op på følgende vis:

[nummer - titel]

[Stemmingsbeskrivelse]

[spilleders beskrivelse]

[særlige forhold: fælder, skatte, undere, manøvrer]

[scener]

### Eksempler på [nummer - titel]

#2 – Orkernes vagtstue

#10 – Den glemte grav

#4b – Korridoren til vagtstuen

### Eksempler på [Stemmingsbeskrivelse]

Faklerne blafrer i den pludselige trækvind, da døren åbnes. De får lange skygger til at danse over de sort-hvide marmorstatuer, som der står i en kreds rundt i rummet om, hvad der ligner en sarkofag bygget af knogler.

Stemmingsbeskrivelser er med kursiv, og intentionen er at give en tekst, som spilleleder kan improvisere over eller læse op. Stemningsteksten må gerne være subjektiv og afspejle det, som karaktererne oplever, når de træder ind i rummet.

## Eksempler på [spilleders beskrivelse]

Rummet var tidligere indrettet til gravplads, men orkerne har flået lågene af gravene i væggene og smidt ligene væk. I stedet vokser dyngerne af affald i nicherne. Leder man efter, kan der findes 1t4 sølvmonter i hver niche. Ved at klare et lytte-tjek (sværhedsgrad 8), kan lyden af den flok stirges (5 stirges), der bor i luftskakten, høres.

Beskrivelsen til spilleleder dækker de oplysninger, spilleleder skal bruge for at "spille" rummet. I nogle tilfælde er stemningsteksten nok, hvis rummet er tomt, eller alt hvad der er i rummet er tre gobliner, som spiller kort. Væsner er angivet med i fed, så spilleleder hurtigt kan skimme rummets beboere.

## Eksempler på særlige forhold

**Fælde:** Døren i nordvæggen er låst (sværhedsgrad 12 at åbne), og der er skjult en giftnål i låsen (finde fælden 12; demontere fælden 10); Giftnålen kræver en Resistenstjek (gift) 11, ellers rammes ofret af en smertefuld gift, der de næste tre timer giver 1t4 i skade i timen og ofret har ulempe på alt, der kræver koncentration grundet smerten.

**Manøvre:** Gryden med kogende urtesuppe. Gryden kan væltes. Alle, der står inden for 2m kan rammes med det kogende vand. Angreb+4, skade 1t10.

**Manøvre:** Svinge i lysekronen. Lysekronen hænger i en jernkæde, som det er muligt at svinge i. Helten svinger gennem rummet og kan undervejs lave et angreb.

**Skat:** Kisten indeholder 400 sølvstykker. I en pung i skrivebordets skuffe er tre ædelstene (5 guld stykket). Bagerst i skuffen ligger en *trylledrik (helbredelse)*.

Formålet med afsnittet er at sætte mekaniske værdier på forskellige aspekter af rummet. Hvis det er magiske undere (en talende statue), forklares det her, hvordan den fungerer. Fælder beskrives ligeledes.

Manøvrer er oplæg til ting, der kan gøres særligt i dette rum i kamp. Manøvrerne er baseret på interaktion med ting i rummet, og ideen er, at det er handlinger, som typisk alle kan foretage, og som det ofte er værd at bruge tid på at foretage sammenlignet med regulære angreb.

## Eksempler på [scener]

### Scene: Koboldens velkomst

Kobolden forveksler heltene med onde lejesoldater i orkgeneralens tjeneste. Straks heltene træder ind, springer kobolden op, bukker dybt og byder dem velkommen. Derefter spørger den, om de ønsker vin og øl, inden den render af sted for at hente generalen.

Scener er særlige begivenheder, hændelser eller episoder, som kan finde sted i lokalet. De adskiller sig fra den generelle beskrivelse af rummet, som typisk er statisk, ved at være situationelle og lægge op til interaktion med hulesystemets beboere. Da scenerne typisk er situationelle holdes de adskilt fra den generelle beskrivelse af rummet for at give spilleleder et bedre overblik over, hvad der er i rummet, og hvad der sker i rummet.

## Sammenstykket af eksemplerne foroven

### #2 – Orkernes vagtstue

Faklerne blafrer i den pludselige trækvind, da døren åbnes. De får lange skygger til at danse over de sort-hvide marmorstatuer, som der står i en kreds rundt i rummet om, hvad der ligner en sarkofag bygget af knogler.

Rummet var tidligere indrettet til gravplads, men orkerne har flået lågene af gravene i væggene og smidt ligene væk. I stedet vokser dyngerne af affald i nicherne. Leder man efter, kan der findes 1t4 sølv mønter i hver niche. Ved at klare et lytte-tjek (sværhedsgrad 8), kan lyden af den flok stirges (5 stirges), der bor i luftskakten, høres.

**Fælde:** Døren i nordvæggen er låst (sværhedsgrad 12 at åbne), og der er skjult en giftnål i låsen (finde fælden 12; demontere fælden 10); Giftnålen kræver en Resistenstjek (gift) 11, ellers rammes ofret af en smertefuld gift, der de næste tre timer giver 1t4 i skade i timen og ofret har ulempe på alt, der kræver koncentration grundet smerten.

**Skat:** Kisten indeholder 400 sølvstykker. I en pung i skrivebordets skuffe er tre ædestene (5 guld stykket). Bagerst i skuffen ligger en trylledrik (helbredelse).

**Scene:** Koboldens velkomst

Kobolden forveksler heltene med onde lejesoldater i orkgeneralens tjeneste. Straks heltene træder ind, springer kobolden op, bukker dybt og byder dem velkommen. Derefter spørger den, om de ønsker vin og øl, inden den render af sted for at hente generalen.

*Lad os tage et rum mere:*

### #13 Goblinernes vinkælder

*Rad på rad står enorme vinfade. Der er en spuns i de fleste af fadene, og der ligger en masse tomme vinkander på gulvet, og mellem dem ligger en goblin og sover snorkende højlydt. Luften er tyk af stanken af gammel vin.*

- Goblinen på gulvet sover tungt (*fordel* på alle liste-tjeks), og vågner den, er det med vældige tømmermænd (*ulempe* på alle aktiviteter). Goblinen har 4 sølvstykker i sin lomme.

### #17 Krystalstalaktiternes sal

*Døren til rummet er låst.*

*Oppe under loftet hænger lange, smalle og smukke stalaktitter i en stor klynge, og i lysskæret glimter et utal af krystaller fra dem. En multitudes af facetter reflekteres i lyset og i hinanden, og de får hele kammeret til at glimte. En kold vind fejer gennem rummet, og det er som om hele rummet dirrer, og langsomt rejser en smuk lyd sig. Snart ekkoer smukke toner sig gennem rummet båret af trækvinden, og lyden bliver til en stadig smukkere musik, og det er som om at selve krystallerne synger for jer.*

## Hinterlandet: Designguide til hulesystemer

---

**Åbningen:** Trækvinden kommer via en smal åbning oppe under loftet. Det er en naturlig skakt, som vinder og snor sig gennem klippen, og sjældent er mere end 30cm i diameter.

**Under:** Når trækvinden får lov til at bevæge sig gennem rummet, skabes en unik lyd, som kendes ingen andre steder fra. Når vinden glider langs krystalstalaktitterne, skabes en underfuld og smuk musik, som er dybt betagende og vederstyggelig i onde væsners ører. Lytter man i længere tid til stalaktiternes sang, glemmer man tiden, og har man lyttet til den i 10 minutter, er der i virkeligheden gået 30 minutter.

**Døren:** Døren er låst og meget solid (dirke-tjek 10; bryde-tjek 16) , og orkerne bestræber sig på at holde døren lukket konstant, da de ikke kan fordrage lyden fra krystallerne, og når døren er lukket, er der ingen trækvind til at skabe lyden.

**Krystallerne:** Krystallerne på stalaktitterne er naturlige bjergkrystaller, og der er hundredevis af bittesmå kvartskrystaller på stalaktitterne. For hver time brugt på at skrabe krystaller ind, indsamles 1t4 guld i krystaller (maks. 20 guld kan skraves sammen). Indsamling af krystallerne vil ødelægge underet.