

Supplement: Dette er et officielt mikro-supplement er for huledesignere, der dækker anvendelsen af hemmelige kroge i hulesystemer.

Med dette supplement må man flette en hemmelig krog ind i de hulesystemer, man designer. Det er ikke tilladt at tilføre en hemmelig krog til andres hulesystemer eller improvisere en hemmelig krog, mens man spiller sit eget hulesystem.



Den hemmelige krog

Et hjørne af et hulesystem, som er et tillæg til hulesystemet, og som er svært tilgængeligt, og hvor det ikke er nødvendigvis er meningen, at karaktererne skal finde vej ind til, endsige overhovedet opdage findes. Adgangen til hemmelige kroge kan være betinget af svære terningkast (f.eks. sanse-tjek på 19+), af særlige evner (eventyrerens dirke låse-evne) eller af spillernes evne til at løse en gåde. Hemmelige kroge er typisk skatkamre, skjulte lagerrum, hemmelige grave og så fremdeles.

Den hemmelige krog må

- kræve et svært tjek at finde eller trænge ind i
- en særlig evne for at blive fundet eller entreret
- løsningen af en gåde for at afsløre placering eller give adgang

Hemmelige kroge rummer skatte og eventuelle fælder, og gennemspilningen af hulesystemet skal være en fuld oplevelse uden at man finder de hemmelige kroge eller kommer ind i dem. De er små hemmeligheder for spilleder, der kan fornøje sig med at vide, hvad spillerne gik glip af.

En hemmelig krog må ikke indeholde noget, som er nødvendigt for resten af hulernes gennemførsel eller giver en særlig fordel, og heller ikke noget som er nødvendigt for forståelsen af hulesystemet. Den skjulte grav må således ikke fortælle historien om kongen, der fik beordret katakomberne bygget, eller rumme en sølvdaggert, som gør kampen mod varulven lettere. Skatkammeret må gerne indeholde en trylledrik, et magisk sværd og en tryllestav og en guldskat.

Den hemmelige krog må

- indeholde skatte
- indeholde fælder

Den hemmelige krog må *ikke*

- indeholde noget, der afklarer stedets historie
- være nødvendig for at opleve hulesystemet

Hvis spillerne finder en hemmelig krog, men ikke formår at finde vej ind i den – fordi de f.eks. ikke besidder de nødvendige kriterier – og de har brugt nogen tid derpå (og er ved at blive frustrerede eller prøver stadig mere sære planer af), skal det meddeles dem, at de ikke vil være i stand til at komme ind i denne omgang. De får til gengæld Eventyrpoint for forsøget:

- De skulle rulle højt, men fejlede: 50 eventyrpoint
- De skulle besidde en særlig evne, men havde den ikke: 75 eventyrpoint
- De skulle gætte noget bestemt, men havde ikke heldet med sig: 100 eventyrpoint