📖 Rollespils-Scenarie: Rotteplagen på Bakkegården

Introduktion

Dette mini-eventyr er designet til at introducere nye spillere og karakterer til kampsystemet og dungeon crawling. Det er et klassisk "hent-og-besejr" scenarie.

🗺️ Baggrund for Game Masteren (GM)

Landmand Ole på Bakkegården har desperat brug for hjælp. Hans store lade, hvor han opbevarer korn til vinteren, er blevet besat af en aggressiv flok rotter. Der er dog mere på spil end blot mistet korn; rygterne siger, at en unaturlig stor lederrotte har slået sig ned under gulvbrædderne.

Ole tilbyder heltene følgende belønning for at rydde laden fuldstændigt:

- 5 guldstykker pr. helt.
- 2 varme uldtæpper (praktisk til overnatning i det fri).

⚔️ Scenarie-Oversigt

Scene 1: Velkomst i Laden

Heltene ankommer til gården og går mod laden.

Læs op for spillerne: "Solen bager ned over den støvede gårdsplads på Bakkegården. Landmand Ole peger med en rystende hånd mod de store, knirkende trælåger til laden. 'De er derinde,' stammer han. 'Jeg tør ikke længere gå derind. I må stoppe dem, før alt mit korn er væk!'"

Når heltene åbner dørene, skal de træde ind i en mørk og støvet lade, fyldt med lugten af gammelt korn og ammoniak.

Læs op for spillerne: "Indenfor er laden fyldt med halmballer og kornsække stablet højt op. Det er svært at se meget i det dunkle lys, men I kan høre en konstant, lav puslen. Pludselig, som på kommando, strømmer et mylder af små, mørkebrune rotter frem fra sprækkerne og halmen!"

Møde: Heltene står over for **2 Rotte-minions pr. spiller**.



- **Rotte-sværm (Minion)**
    - *Lavtruslede fjender, der overmander med antal*.
    - **HP:** 1 (Enhver succesfuld skade dræber en minion).
    - **Angreb:** Bid 1T6.
    - **Specielt:** Minions angriber altid samlet. De misser kun på et slag på 1 og kan aldrig lande et kritisk hit.
    - **Taktik:** De angriber i flok og forsøger at sværme om de forreste helte.

Scene 2: Dybere ind i Mørket

Når de første rotter er besejret, opdager heltene, at problemet stikker dybere. Der er gnavet et stort, uhyggeligt hul i væggen ind til et baglokale eller op mod et mørkt høloft.

Læs op for spillerne: "Puslen og piben stopper ikke. I opdager et stort, gnavet hul i bagvæggen, der fører ind til et mindre, kælderrum. Herinde er lugten endnu stærkere. I lyset fra jeres lanterner ser I flere rotter, men disse er anderledes. De er tykke, velnærede og unaturligt store, fede af landmandens bedste forråd."

Møde: Heltene står over for **1 Stor Rotte (Flunkie) pr. spiller**.

- **Stor Rotte (Flunkie)**
    - *Tykke, aggressive rotter, der er for tunge til at være adrætte, men har et ondskabsfuldt bid*.
    - **HP:** 15
    - **Angreb:** Ondt Bid 1T6+2.
    - **Specielt:** De kan ikke lande kritiske hits (perfekt til at udmatte heltene uden at dræbe dem ved et uheld).
    - **Taktik:** Disse rotter er stædige og angriber den helt, der står tættest på deres madkilde eller rede.

Scene 3: Boss Kamp: Under Gulvbrædderne

Efter at have besejret de store rotter, er der en kort stilhed. Men kilden til plagen er endnu ikke fundet. En dyb, raslende hvæsen høres fra et udgravet hul under gulvbrædderne i baglokalet.

Læs op for spillerne: "Mens I tørrer blodet af jeres sværd, hører I en dyb, metallisk hvæsen nede fra mørket under de knækkede gulvbrædder. Noget stort bevæger sig derernede. Ud kravler kilden til hele plagen: En monstrøs kæmperotte på størrelse med en stor hund! Dens pels er plettet og arret, dens øjne lyser rødt af raseri, og den stirrer direkte på jer."

Møde: Heltene skal kæmpe mod bossen: **Den Sande Kæmperotte**.



- **Den Sande Kæmperotte (Boss)**
    - *Kæmperotten er hurtig og bruger sin vægt til at kaste heltene omkuld*.
    - **HP:** 30
    - **Speciel Evne: Farlig Fart!** Hvis kæmperotten bevæger sig mindst 4 felter i en lige linje mod en helt, udfører den sit angreb med fordel (advantage).
    - **Angreb:** Dobbeltbid (2x angreb) 1T6+2. Rammer den med et kritisk hit, slås målet **Prone** (omkuld).
    - **Taktik:** Den vil bruge sin "Farlig Fart!" evne til at kaste sig (charge) tværs gennem rummet og vælte heltene omkuld, for derefter at bide dem nådesløst. Heltene må bruge Defend og Interpose strategisk for at overleve.

💰 Loot & Afslutning

Når Kæmperotten ligger død, er faren drevet over. Heltene kan undersøge dens rede under gulvbrædderne for "skralde-loot", som rotterne har slæbt med sig:

- **Skralde-loot:** Forskellige stjålne, skinnende knapper, en samling af farverige glasperler.
- **Værdigenstande:** Et tabt guldur (som Landmand Ole har ledt efter i årevis – han bliver meget glad, hvis han får det tilbage!).
- **Penge:** 15 sølvstykker.
- **Magisk Genstand:** En mærkelig, ubeskadiget ost. Hvis en helt spiser en bid af den, fungerer det som en lille helbredelses-drik (måske regenererer den 1T4 HP).

Når de returnerer til Landmand Ole, holder han sit ord og giver dem den aftalte belønning. Gården er sikret, og vinterforrådet er reddet.