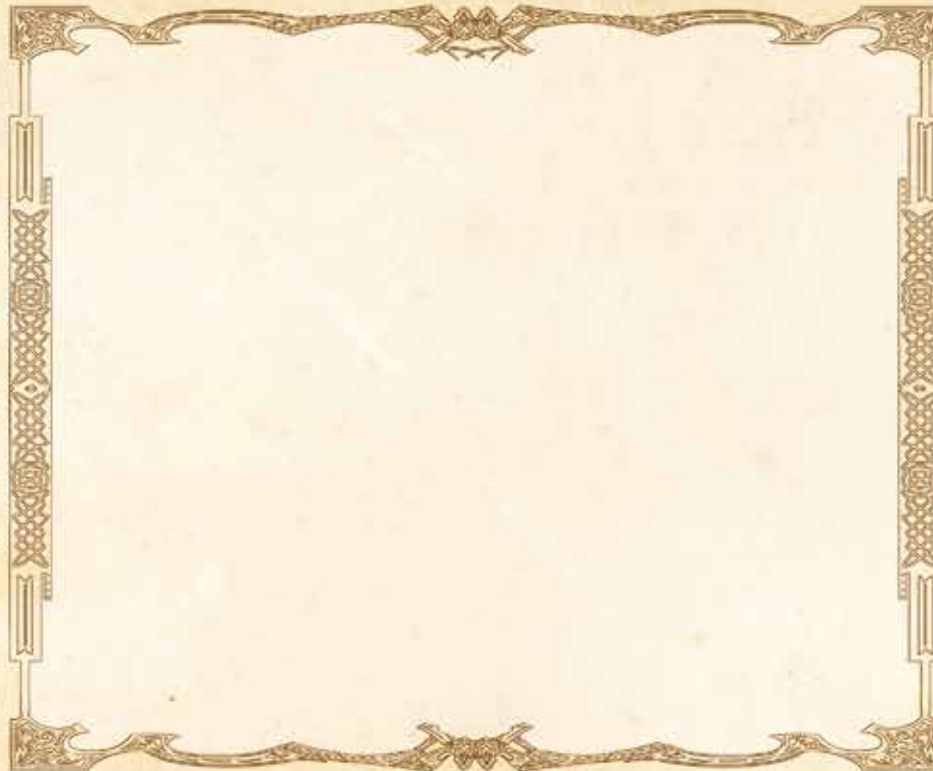


Illustrationer

Illustrationerne i denne bog er lavet af Aaron J. Riley, Alex Stone, Autumn Rain Turkel, Ben Oliver, Beth Trott, Brian Matyas, Brynn Metheney, Carlos Nunez de Castro Torres, Chris Seaman, Christopher Burdett, Claudio Pozas, Clint Cearley, Conceptopolis, Cory Trego-Erdner, Craig J. Spearing, Cyril Van Der Haegen, Cynthia Sheppard, Daniel Landerman, Daren Bader, David Palumbo, E.M. Gist, E.W. Hekaton, Emi Tanji, Emily Fiegenschuh, Emrah Elmasli, Eric Belisle, Eva Widemann, Filip Burburan, Franz Vohwinkel, Guido Kuip, Howard Lyon, Ilich Henriquez, James Zhang, Jared Blando, Jason A. Engle, Jesper Ejsing, Julian Kok Joon Wen, Kekai Kotaki, Kieran Yanner, Lake Hurwitz, Lars Grant-West, Lindsey Look, Mark Behm, Matt Stawicki, Max Dunbar, Michael Berube, Michael Komarck, Mike Schley, Milivoj Čeran, Min Yum, Olga Drebas, Randy Gallegos, Raymond Swanland, Richard Whitters, Robert Raper, Rob Rey, Robert Lazzaretti, Sam Burley, Sam Wood, Scott M. Fischer, Shawn Wood, Thom Tenery, Tom Babbey, Toma Feizo Gas, Tyler Jacobson, Tyler Walpole, Victor Maury, Vincent Proce, Wayne England, William O'Connor og Zack Stella.



*"Lad ikke en eneste side
forblive ulæst, en kiste
uåbnet, intet kort udforsket
og intet rige uopdaget!"
– en dungeonologs motto*



*Her kan
man tale om
laser og pjalter!*



DUNGEONOLOGI

er oversat fra engelsk af Sarah Feddersen Thomsen efter DUNGEONOLOGY

Tekst: Matt Forbeck og Ed Greenwood. Design: Gareth Butterworth, Helen Chapman, Mark Golden og Ian Upstone. Projektstyring: Kirsty Walters og Helen Wicks

Copyright © 2016 by Wizards of the Coast LLC

Published by Studio Game, part of Studio Press, an imprint of Templar Publishing, part of the Bonnier Publishing Group, Storbritannien

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand and all other Wizards of the Coast product names and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likeness are property of Wizards of the Coast. This material is protected under copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Dansk udgave: © 2017 Forlaget Alvilda, København

Grafisk tilrettelægning: BogGrafisk. 1. udgave, 1. oplag

Trykt 2017 i Kina. ISBN 9788771658965

www.alvilda.dk

VOLOTHAMP GEDDARMS DUNGEONOLOGI



Viden
er magt



Særlig tak

Forfatteren og hans hjælpere vil gerne inderligt takke de følgende sjæle for deres evige venlighed:

Ed Greenwood
Kate Irwin
Adam Lee
David Gershman
Hilary Ross
Jamie Doyle
Simon Doyle
James Tavendale

ET EPISK EVENTYR

Ansvarsfraskrivelse

Templar Publishing, Wizards of the Coast, Tjym Waterdeep Limited, Volothamp Geddarm, Elminster Arumar, Matt Forbeck og Ed Greenwood er ikke ansvarlige for nogen læsere, som træder ind i en portal fundet i et spejl, en døråbning, et klædeskab eller tilsvarende (eller utilsvarende) rammedannende genstande og pludselig bliver transporteret til en verden fuld af eventyr, hvad enten det er virkeligt eller indbildt, hvori de måske eller måske ikke bliver legendariske helte. Eller for læsere, som bliver interesseret i dungeons og/eller drager og begynder at spille spil, som handler om dem. Okay, måske ikke det sidste. Men du vil takke dem for det.

KAPITEL 1 - VELKOMMEN TIL EVENTYRET!

En introduktion til dungeonologi

Velkommen, venner, nye såvel som gamle og de af jer, som tørster efter eventyr fyldt med både rigdomme, hæder og ære! Hvis du jagter visdom, som vil kunne styre dig ind på din valgte kurs mod at blive helt, har du uden tvivl fået fingrene i den rette bog, og du vil kunne sove trygt, vel vidende at du har sat din lid til mig, Volothamp Geddarm, din trofaste guide.

Kald mig Volo, selvfølgelig. Det gør alle mine venner, og når du engang er nået igennem dette digre værk, vil du utvivlsomt føle, at du skylder mig dit liv, fordi jeg har advaret dig om de farer, du vil møde. Det, jeg kan give dig, er mere værdifuldt end guld - og derfor vil du værdsætte det endnu mere.

En gave til dig

Hvad er min gave til dig? Min visdom, naturligvis. Og jeg taler ikke om opblæst, filosofisk sludder, som det man hører på den lokale kro, men om den fornødne visdom, som kan redde ens liv. Det, du får her, er den slags hårdt tilkæmpede viden, som kun kommer af at have været overalt og vidt omkring i (og langt under!) disse fantastiske riger kaldet Forgotten Realms, eller kort og godt Rigerne.

*Kun de modige bliver
ægte dungeonologer.*

Advarsel

Betragt dette som din nye professionshåndbog. Læs den. Nærstuder den. Lær den udenad. Tag dens ord til dig.

Dungeonologi, læren om dungeons, hvori jeg uden tvivl er den førende ekspert, er ikke noget for sarte sjæle. Faktisk kræver det en vis indre styrke at tage på eventyr sådanne steder. Gennem årene har jeg mødt utallige håbefulde nybegyndere som dig, som ikke har taget mine råd til sig.

En dumdristig eventyrer valgte at ignorere mine råd og stormede af sted langt forud for sine venner fuldstændig ligeglad med mine og vennernes advarsler. Han endte med at blive slugt med hud og hår af et frømonster. Selvom han overlevede, har hans venner fortalt mig, at uanset hvor meget han skrubber sig, så stinker han stadig som en sump, nogen har rodet op i.

Når dét så er sagt, var han i det mindste så heldig at overleve trods sin tåbelighed. Så lyt til mine ord, og læs disse sider, som om dit liv afhænger af det, for det kan det meget vel komme til!

En oprigtig bøn

Hvis disse advarsler afskrækker dig, vil jeg råde dig til at vende om nu! Løftet om rigdom, hæder og ære har muligvis ført dig ind på denne sti. Men lyt til den gysen, som risler dig ned ad ryggen, og vend om. Læg denne bog fra dig, eller giv den til en modigere ven, og lad aldrig dine tanker sende dig i denne retning igen!

MIN HISTORIE

Min trofaste
fjerpen

De af jer, som ikke er bekendt med mine tidligere værker, hvoraf det første var Volos guide til alt, som er magisk, kan jeg fortælle, at jeg er den legendariske Volo, forfatter til mere end et dusin guidebøger om kontinentet Faerûn. De fleste af bøgerne handler naturligvis om Sværdkysten, men de er desværre alle sammen frygtelig forældede, eftersom de er skrevet og udgivet for over 100 år siden.

Vær trygt forvisset om, at jeg allerede har indledt forhandlinger med min forlægger om at opdatere disse klassiske værker. Jeg er ikke i tvivl om, at de hver især vil sælge bedre end de originale udgaver, særligt nu hvor jeg har haft så mange år til at skabe mig en omfattende indsigt i de forskellige emner.

Hvordan kan det være, at jeg er vendt tilbage til denne verden efter et helt århundrede, tænker du måske. Har jeg i al hemmelighed elverblod i årerne? Eller er jeg faldet over den sagnomspundne ungdommens kilde? Jeg er bange for, at den fantastiske fortælling er alt for lang til at blive klemmt ind mellem siderne i denne guide, så desværre er det en historie, som må vente til en anden dag.

Et eventyr venter dig!

INDHOLDSFORTEGNELSE

Kapitel 1	Velkommen til eventyret!
Kapitel 2	Gruppen af eventyrere
Kapitel 3	Dungeonologi-udstyr
Kapitel 4	Magi og magiske ting
Kapitel 5	Rigerne i Forgotten Realms
Volos helt fantastiske kort over Sværdkysten	
Kapitel 6	Tyve og fælder
Kapitel 7	Rigdom, hæder og ære
Kapitel 8	Præster
Kapitel 9	De Fem Fraktioner
Kapitel 10	Monstre
Kapitel 11	Skurkagtige trusler
Kapitel 12	Helte og legender
Kapitel 13	Efterskrift

Følg mig

Et liv som eventyrer er både skræmmende og vidunderligt! I denne bog vil jeg beskrive steder, hvor kun helte har sat deres ben, og jeg vil give dig de redskaber og den viden, du behøver for at kunne overleve og selv blive helt!

Du er så heldig. Jeg ville næsten ønske, at jeg var dig.

Men nok om det! Gå videre til næste side, og lad os komme i gang!

KAPITEL 2 - GRUPPEN AF EVENTYRERE

Få gang i gruppen

Det første, du skal samle, inden du begiver dig ud på et eventyr af nogen art, er en flok gæve, pålidelige venner. Du kan naturligvis forsøge at plyndre en dungeon alene, men det er ikke nær så sjovt. Og hvis du skulle komme noget til på din færd, hvem skulle så redde dig?

En flok eventyrere kaldes en gruppe, og de bør stå dig lige så nær som din egen familie – hvis vi altså antager, at din familie kan kaste besværgelser, dræbe monstre og kalde dig tilbage fra de døde.

Opbygning af gruppen

De fleste grupper består af fire slags helte: troldmænd, krigere, tyve og præster. De har alle forskellige evner og områder, hvorpå de udmærker sig, hvilket jeg vil fortælle mere om i de senere kapitler. Det vigtige er, at disse evner understøtter hinanden. Når det er tilfældet, bliver gruppen som helhed meget stærkere.



☞ Troldmænd ☞

Magiens mestre holder sig i baggrunden, så de har plads til at kaste med ildkugler og gøre det af med fjenderne ved hjælp af brutale besværgelser.



☞ Krigere ☞

Våbeneksperter og dygtige i kamp. Krigere står forrest og tager sig af monstrene lige på og hårdt.



☞ Tyve ☞

Specialister i at befri ting fra deres ejermænd. Tyvene sniger sig omkring og dolker fjender i ryggen, når muligheden byder sig.



☞ Præster ☞

Kan både kæmpe og heale. Præster går i kamp, når de kan, og hjælper andre med at komme sig over deres skader bagefter.

Andre slags

Disse fire typer er de mest almindelige i enhver gruppe, men der findes adskillige andre: barbarer, barder, druider, paladiner, rangere, magikere, heksemestre og mange flere. Jeg vil beskrive nogle af disse arketyper i senere kapitler. Indtil videre skal du bare huske, at du har brug for muskelkraft (krigertyper), magi (trolldmandstyper), list (tyvetyper) og healing (præstetyper). Det burde give dig en gruppe, som er i stand til at klare selv de farligste dungeons med alt, hvad de end måtte indeholde.

Rækkefølge

Dét er endnu en ting, du skal sørge for at få på plads med det samme, helst før du går ind i en dungeon og møder de første dødbringende monstre. Gangene i mange dungeons er trods alt lidt trange, så du kan ikke forvente, at der er plads til, at I alle kan kaste jer ud i kamp på én gang.



En mulig rækkefølge

- ✦ Tyve forrest (for at tjekke, om der er fælder).
- ✦ Krigere (så de kan løbe forbi tyvene, hvis det kommer til kamp).
- ✦ Præster (så de kan heale krigerne).
- ✦ Troldmænd sidst (for at de kan kaste besværgelser hen over hovederne på de andre).

Nogle grupper foretrækker også at have en krigerbagest for at beskytte troldmændene mod, at andre (f.eks. rivaliserende tyve) sniger sig ind på dem bagfra.

RACER

Selvom jeg godt er klar over, at de fleste personer i verden (og i særdeleshed mine læsere) er mennesker, er de ikke den eneste race, du kan rekruttere til din gruppe af eventyrere.

Stolte
efterkommere
af dragerne



Dragonborn

De er høje, stærke, dækket af farifulde skæl og ligner drager, dog uden vinger og haler. Som deres forfædre er deres ånde et våben, som svarer til farven på deres skæl. De er relativt sjældne, men skaber røre, hvor end de kommer! De er voksne i en alder af 15 år og lever, til de er 80 år eller deromkring.

Overnaturlig
elegance



Elvere

Slanke og hurtige. Nyder naturens gaver og skønhed. De kan se alene ved hjælp af lyset fra stjernerne. Underligt nok sover de overhovedet ikke, i stedet hviler de i en meditativ trance i fire timer om dagen. De er voksne i en alder af 100 år og lever, til de er 750 år eller deromkring.

Modige og
hårdføre



Dværg

Små og kompakte. Foretrækker generelt at bo under jorden i miner eller i et netværk af huler, som de har hugget ud i f.eks. et bjerg. De ser godt, på nær i totalt mørke, og er utrolig dygtige til at arbejde med sten. De er voksne i en alder af 50 år og lever, til de er 350 år eller deromkring.

Listige og
adrætte



Gnomer

Små, slanke og skarpsindige. De ser godt på nær i totalt mørke. Har det godt med at bo i skove, klippefyldte områder, hule træer eller under jorden. De er glimrende opfindere, dygtige til mekanik og til at skabe illusioner. Men pas på, de elsker at drille! De er voksne i en alder af 50 år og kan leve i op til 500 år.

KAPITEL 3 - DUNGEONOLOGI-UDSTYR

Når du har samlet din gruppe, er der én ting mere, du har brug for. Faktisk er der en masse ting, deriblandt mod, forstand og mere end en lille smule held, men først og fremmest: det rigtige udstyr.

Våben

Hvis du har tænkt dig at begive dig ned i en dungeon, vil du med garanti møde alle mulige slags monstre. De lurer i de mørkeste afkroge af verden, langt væk fra det klare dagslys, parate til at springe på dig og hugge dig ned, så snart de får chancen. Når du falder over en lille hær af orker, som er ude på ballade, når låget på en kiste pludselig bliver forvandlet til en mund fuld af spidse tænder, eller når du står over for en enorm, ildrød drage, får du brug for et våben, så du kan tage dig af disse dødbringende trusler.

Det vil formentlig ikke gøre den store skade på en drage (kloge eventyrere undgår kampe, de ikke kan vinde), men i det mindste vil du ikke dø uden kamp.

Krigere kan bruge alle slags våben, herunder sværd, buer, hammere, økser, knive og alt andet, som vil kunne gøre skade. Tyve plejer at foretrække mere listige våben som daggerter og knive. Troldmænd sætter ofte deres lid til den gode gamle kending, staven. Præster har ikke noget imod at kaste sig ud i kamp, men de har det bedst med at undgå at udgyde blod. Derfor foretrækker de stumpe våben som hammere og morgenstjerner.

Kloge helte bærer våben, som de kan bruge mod fjender, både på afstand (buer, slangebøsser og lignende) og på nært hold (sværd, økser og lignende). Der er trods alt ikke noget mere irriterende end at skulle løbe gennem en regn af pile for at angribe, bare fordi man selv har glemt at tage en bue med.

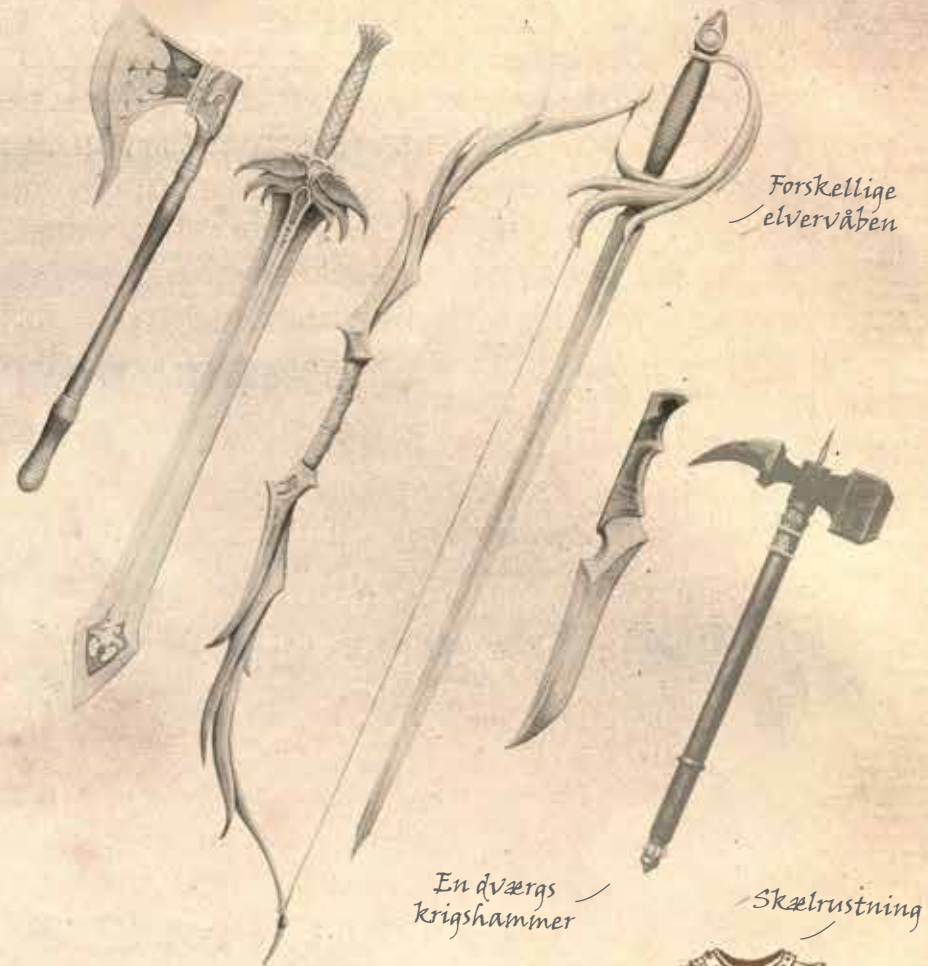


Ringbrynje

Rustning

I mange legender hører man om eventyrere, som kaster sig ud i kamp iført tung stålrustning. Selvom det kan være ganske udmærket for nogle krigere, fungerer det ikke for alle helte at stavre rundt i sådan en mundering. Kan du forestille dig en tyv snige sig ind på nogen, mens han er iført sådan en raslende metaltingest? Og hvordan skal en troldmand kunne svinge en tryllestav indespærret i en blikdåse?

Troldmænd og andre magibrugere går normalt i kutter. De yder ikke den store beskyttelse, men giver til gengæld masser af bevægelsesfrihed. Tyve vælger gerne læderharnisk, fordi den tillader dem at bevæge sig ubesværet og lydløst. De holder sig langt væk fra de larmende, klodsede rustninger. Præsternes magi fungerer fint, uanset hvad de har på, så de har en tendens til at gå i fuld rustning dekoreret med deres religions symboler.



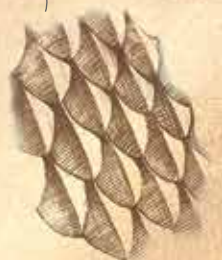
Forskellige elvervåben

En dværgs krigshammer

Skælrustning



Udsnit af skælrustning



Startpakke

Fordi spirende helte altid leder efter spænding og eventyr, har mange kvikke købmænd sammensat en slags startpakke til nye eventyrere. De indeholder alt, hvad man skal bruge, for at drage på eventyr. Jeg vil foreslå, at du får fingrene i en dungeonolog-pakke. Nogle steder bliver de kaldt for et opdagelsesbundt eller et dungeonologi-sæt. Uanset hvad de hedder, indeholder de fleste af dem:

- 1 rygsæk (til at bære det meste af det i).
- 1 køben (til at vriste genstridige døre og rustne skattekister op).
- 1 hammer (til at banke på ting).
- 10 spigre (metalpinde, som bankes ind i revner, mure og vægge til hjælp, når man klatrer).
- 10 fakler (så du kan finde vej – eller som kampvåben, hvis det skulle blive nødvendigt).
- 1 fyrtojsæske med flint, ildstål og fyrsvamp (til at tænde faklerne med).
- 10 dagsrationer (ofte temmelig kedelige i smagen, men de holder folk kørende).
- 1 drikkeskind (fyld det selv med vand, inden du tager af sted).
- 15 meter hamperéb (du vil blive overrasket over, hvor meget det kan bruges til!).

Udstyr

Når man begiver sig ind i en dungeon, er det ikke kun et spørgsmål om at være klar til kamp. Man får også brug for forskellige småting. Som for eksempel reb (til klatring), sække (til skatte) og mad og vand (der er ingen kroer i en dungeon).

Det vigtigste, og mest oversete, er en lyskilde, som for eksempel fakler eller lygter. For én ting, du kan være sikker på, er, at der som regel er mørkt nede i en dungeon!



Mønter

De mønter, der bruges i Rigerne, varierer i form og prægning, men de bliver normalt opdelt efter det metal, de er lavet af. De er naturligvis nødvendige for at betale for ens udstyr, men det er også dem, man blandt andet er på jagt efter i en dungeon.

Kobberstykker er de mest almindelige.

10 af dem har en værdi svarende til 1 sølvstykke, 50 svarer til 1 elektrumstykke, og 100 svarer til 1 guldstykke.

Nogle steder bruger man endda platinstykker, som har en værdi af 10 guldstykker.

