

# Crown of the Kobold King

I DE GODE gamle dage, før hugtænder og cyberware kom på mode, var der de klassiske rollespilsscenerier til Advanced Dungeons & Dragons. Scenariernes form var relativt simpel; monstre en nærliggende hule truede den herskende fred og idyl, og vores helte skulle genoprette freden ved at udforske skurkenes tilholdssted, ofte en snedig indrettet hule eller grotte, sætte en stopper for monstrenes ugeringer, og tillegne sig deres skatte og magiske ting.



Hulen og monstrene havde et gennemgående tema, som hele udforskningen var bygget op omkring. Da nogle af scenarierne var skrevet til Gen-Con, kunne de have meget flotte handouts. Det var og er en klassisk formel, der sikrer en aftens uforpligtende eventyr sammen med vennerne. Heldigvis laves den slags eventyr stadig, og hvis du har mod på 'genren', ja så er Crown of

the Kobold King et sådant eventyr. Denne historie starter i den lille og lidt charmerende nybyggerby Falcons Shallow, hvor seks børn har bevæget sig ud hvor de ikke kan bunde. De har lavet en lille 'dare' som gik ud på at de skulle udforske et nedbrændt børnehjem – ikke overraskende lurede det onde i ruinerne, men det var af en mere jordbunden slags end spøgelse. Spilpersonerne sendes ud på en redningsmission. På deres vej kommer de ud af en række encounters mens de følger børnenes spor; de fleste lidt random, og en enkelt mere uddybende, som spillederen kan få meget morskab ud af. Efter disse ankommer spilpersonerne til ondets rod; et gammelt underjordisk kloster, der har huset en rimelig dystre dværgekult.

'Hulen' er i to dele; øverst det gamle kloster og under det en gammel mine, der er overtaget af kobolder. Klosteret giver forskellige udfordringer med dens mange monstre og fælder, mens spilpersonerne leder efter børnene. De er spredt rundt omkring og er i forskellige grader af problemer; når de er reddet giver de spillederen en lidt anderledes udfordring; de følger med spillerne på deres videre færd, og hvis spillederen har overskuddet til at rollespille dem undervejs, kan de give scenariet en helt speciel stemning. Hulerne nedenunder er inficeret af kobolder og deres uhumske kæledyr. Kobolderne er i øvrigt jaget op mod overfladen af endnu barskere monstre fra dybet og der

er mulighed for at udvide eventyret via en nedgang.

Der er to ærkefjender som skal bekæmpes; et særegent monster som dværgene har efterladt, samt Kobold kongen og hans lettere demente shaman. Når de er nedkæmpet kan børnene returneres til deres forældre; som en lille fin detalje får man at vide hvordan børnene udvikler sig og det ender nødvendigvis ikke i fryd og gammen, for nogle af børnene har fået ar på sjælen. Falcons Shallow er rimeligt godt beskrevet og så spændende, at den sagtens kan bruges som udgangspunkt for flere eventyr.

CotKK er et klassisk 'Dungeon Crawl' scenarie, med et twist; børnenes tilstedeværelse kan give scenariet en helt speciel stemning. Der er detaljer jeg ikke er helt vild med; monstre der lever fredeligt side om side uden at slå hinanden til pulp, og en enkelt overdreven fælde. CotKK har måske ikke noget nyt og overraskende at byde på, men er et gedigent eventyr.

Crown of the Kobold King •  
Af Jason Bulmahn • Paizo  
Publishing • 32 sider •  
99,- kr. • [www.paizo.com](http://www.paizo.com)