Tørkedal

Et Dungeons & Dragons 5th edition eventyr

for en level 1-gruppe til Viking-Con 2019

af Morten Fakkelskov.

Kære spilleder,

Tak fordi du tager med spillerne ud på et eventyr, hvor I sammen følger en flok eventyrere, som ledes ud på eventyr for at gøre gode gerninger. Det hele begynder en forsvunden kvæghjort, som fører eventyrerne til en isoleret dal ramt af tørke. En ældgammel ondskab er vågnet, og det er op til eventyrerne at standse ondskaben igen.

Scenariet er skrevet i en oldschool form, hvor der ikke er tænkt på balancer, antal daglige encounters eller lignende retningslinjer, som former mange af de eventyr, som skrives til D&D 5th edition. I stedet er der lagt vægt på mødet med det eventyrlige og det overnaturlige, og inspirationen kommer meget fra 80'ernes eventyrfilm, -bøger og -tegneserier. Tænk på film som Krull og Willow, på tegneserier som Jagten på tidsfuglen og Gammelpot osv.

Tørkedal er et lille sandkasse-eventyr, som kan være temmelig dødeligt for en gruppe eventyrere på level 1, men det er stadig level 1-eventyrere, som bliver kastet ud på eventyret, og hvis spillerne stormer alle monstre, de møder, med en forventning om at kunne vinde, kommer det at koste dem dyrt. Giv gerne spillerne en kort bemærkning om dette.

Til trods for disse forskelligheder fra moderne D&D-fantasy, håber jeg I får en god oplevelse sammen.

Det antages, at du er bekendt med reglerne til D&D 5th edition, og at du har de tre grundbøger – Player's Handbook, Monster Manual og Dungeon Master's Guide.

Foromtale

Den varmeste sommer i mands minde. Åen er løbet tør for vand. Kvæget er forsvundet. En ældgammel ondskab er vendt tilbage. Fire unge eventyrere kommer på deres livs eventyr, da de involveres i en mystisk sag om forsvundet kvæg.

Tørkeland er et D&D 5th edition scenarie i en verden rig på overtro og trolddom, og hvor fordums myter stadig hænger ved.

Regelkendskab er for spilleren ikke et krav, men det er en fordel. Spilleder forventes at være bekendt med D&D 5th edition reglerne. Scenariet er for en level 1-gruppe.

Scenariet

Her kommer en overordnet gennemgang af det scenarie, som I skal til at spille.

Tørkedal begynder med, at eventyrerne er sendt ud for at finde en kvæghjord, som deres fætre gerne skulle ankomme med via Hærvejen, så kvæget kan sælges i markedsbyen Stolpestad, hvorfra kvæget skibes videre til hovedstaden, men hverken fætre eller hjord er dukket op til tiden.

Vi møder vore helte første gang, som de har været på farten i nogle dage op ad Hærvejen, og hvor de ved hver landevejskro har spurgt efter deres fætre. De ankommer langt om længe til en landevejskro, hvor de møder deres fætre, men her er ingen kvæg.

Kvæget er blevet røvet og ført ind i land af ukendte, uhyggelige røvere med flammende ansigter. Fætrene tør ikke følge røverne, men forhåbentlig gør vores helte, for ellers ender historien her.

Eventyrerne følger sporet, krydser en flod, og ankommer til en dal, hvor der er en lille, isoleret landsby, som er blevet ramt af tørke. I landsbyen kan man hjælpe eventyrerne videre, da man kender både til røverne, og til hjælpere, som eventyrerne kan opsøge, men landsbyen har sine egne problemer, nemlig tørken.

Forhåbentlig træder heltene i karakter og tilbyder at hjælpe landsbyen. Alternativt nøjes de med at lede efter kvæget, men uanset deres tilgang er de oppe imod de samme skurke, og der er en sær sammenhæng mellem tørken og det forsvundne kvæg.

Gruppen har nu muligheden for at drage ind i mørkeskov for at søge visdom, eller de kan søge op i bjergene for at undersøge, hvorfor floden er ophørt med at løbe, eller de kan søge til sletten med den gamle gravhøj, hvor røverne mistænkes at opholde sig.

I skoven møder heltene de vise ugler, som kan guide dem til et våben, de kan bruges mod skurken. I bjergene mod nord finder eventyrerne, at gobliner i ledtog med skurken, og de har omdirigeret floden, og mod nordøst ligger sletten med gravhøjen, og her huserer både røverne og skurken, og her er også det stjålne kvæg.

Alt efter hvordan eventyrerne griber tingene an, eller i hvilken rækkefølge de gør det, vil de komme i karambolage med skurken før eller siden, forhåbentlig få besejret ondskaben, redde landsbyen fra tørke og få sikret sig de forsvundne kvæg.

Baggrundshistorien

I dag er landet en provins i Kejserriget, og Kejserrigets hovedstad ligger langt herfra. Enten rejser man via floden Vådskyl og dens bifloder for at nå frem, eller også skiber man ud via Stolpestad, som ligger ved kysten. Hovedstaden har et enormt behov for forsyninger, og der sejles tonsvis af mad ind hver dag for at forsyne den enorme by.

Fra egnene omkring Stolpestad dyrkes korn og opdrættes kvæg, som sejles af sted fra Stolpestad. Af de gamle hærveje bevæger man store mængder af kvæg fra oplandet og ud til kysterne, og netværk af storfamilier samler deres kvæg fra mange mindre slægtsgårde, som ligger flere dagsrejser væk og bringer dem til Stolpestad, hvor familieoverhovederne sælger dem og redistribuerer pengene tilbage til de forskellige slægtsgårde.

For længe siden blev landet lagt øde af en horde af bestialske dyremænd. Det var længe før, at landet blev en provins i Kejserriget, og efter Kejserrigets ankomst for generationer siden er forhistorien næsten blevet visket bort. Fra de fjerne bjergmassiver i nord kom en horde af

dyremænd, som hærgede og plyndrede, og de fordrev folk fra deres hjem, brændte byer ned og ødelagde templer. De fleste folk valgte at flygte for ikke at omkomme for skaren af dyremænd, men her og der var der folk, som valgte at organisere sig og kæmpe imod. En af dem var Zirv Jærgeren, som beskyttede sin hjemstavn med en blanding af krigskunst og trolddom. Han standsede de dyremænd, som forsøgte at invadere hans hjem, og i et vældigt slag på en slette nord for dalen dræbte han dyremændenes leder og standsede invasionen af hans hjem. Han er nu glemt af de fleste.

I dag er der stadig rester af Zirvs forsvarsværn omkring dalen, som var hans hjem. Dalen bærer stadig navnet Jægersdal til minde om Zirvs gerninger, og Zirv Jægerens grav ligger gemt i dalens udkant. I dalens midte, som gennemløbes af en mindre flod, ligger en landsby, Bresava, som rummer efterkommerne af de folk, som Zirv Jægeren reddede.

På sletten nordøst for landsbyen er en gammel gravhøj, hvor dyremændenes høvding ligger begravet gemt bag magiske segl. For nyligt kom røvere til at bryde seglene, da de ville plyndre graven for skatte, og de faldt under Dyremændenes høvdings trolddom. De er nu hans loyale soldater, og de har stjålet kvæghjorden for at skaffe dyreofringer nok til at genskabe dyremændenes høvdings faldne hær. Et led i deres planer involverer omdirigeringen af floden gennem dalen, og landsbyen i dalens midte er nu tørlagt.

I søgen efter deres røvede kvæg ankommer vore helte til denne dal og dens tørlagte landsby.

Spilstart

Når I har fået hilst på hinanden, snakket om jeres erfaringer med at spille rollespil og med jeres kendskab til D&D 5th edition, er det tid at komme i gang med scenariet.

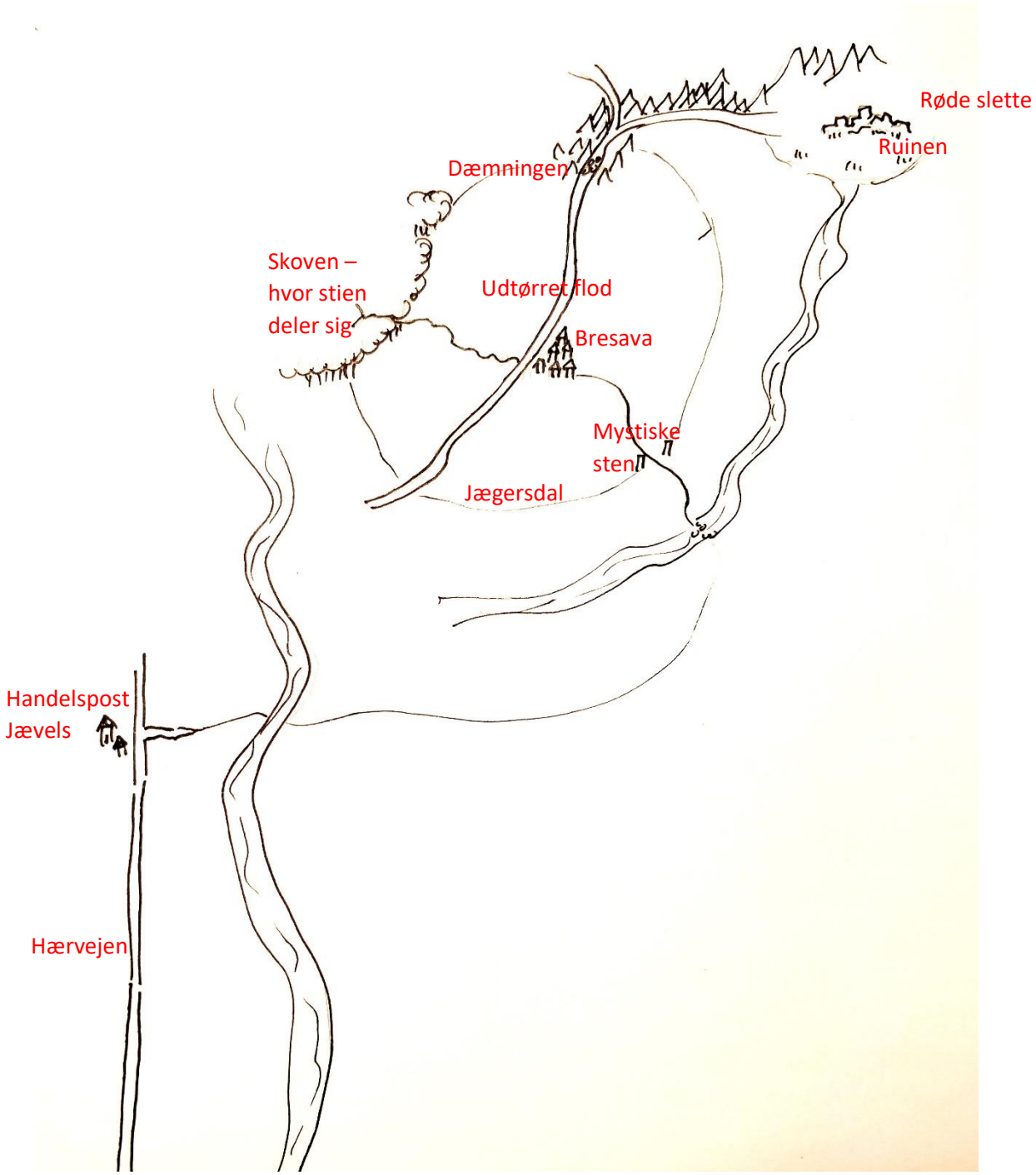
Del karaktererne ud til spillerne og giv spillerne følgende baggrundsinformation (*læs højt eller genfortæl teksten i tekstboksen*).

Det er sommer, og solen har i ugevis brændt fra en blå, skyfri himmel. Mange steder er markerne tørre, og bønderne bekymrer sig om deres høst for denne sommer. I har de sidste mange dage rejst af Hærvejen mod nord. I satte af sted fra storgården uden for Stolpestad, da den årlige kvæghjort fra jeres familier mod nord ikke ankom til tiden. Hvert år ankommer jeres fætre med årets kvæghjort, som sendes fra Stolpestad til hovedstaden, og det er jeres families hovedindtægt – og så er det altid festligt, når jeres fætre kommer.

Da kvægdriverne ikke kom til den forventede tid, sendte familieoverhovedet Mikhail jer af sted langs hærvejen for at finde dem. I har besøgt samtlige landevejskroer og handelsposter på ruten for at spørge efter jeres fætre og deres kvæg, men efter flere dage på vejen har I ikke fundet noget. Det er sidste på eftermiddagen, da I ser en handelspost nær et vadested forude. Foreløbigt har det været en ensformig og kedelig rejsende under en hed sol.

Giv spillerne en chance for at lade deres karakterer snakke lidt sammen om deres rejse.

Instruks: Vær opmærksom på, at det er en varm og hed sommer, og der er langt mellem skyer, og endnu længere mellem regnskyller. Det er en af de længste tørker i mands minde. Flet det ind i beskrivelser undervejs af naturen og af vejret.



Første del: Handelsposten Jævels

Vore helte ankommer til handelsposten og dens landevejskro. Her finder de deres fætre og hører om kvægtyvene.

Stedet: Med jævne mellemrum er der langs hærvejene landevejskroer, hvor man kan skifte ridedyr, sove i en tør seng og overnatte uden bekymring for landevejsrøvere. Hvor vejene deler sig og ved vadesteder er der handelsposter med landevejskroer. Her mødes omrejsende handelsfolk, for her kan de erhverve importerede håndværk, som de kan sælge videre lokalt. Handelsposten hedder Jævels, og foruden en lille markedsplads, en smedje, en stald og en kro, er der blot et par gårde.

Instruks: Efter at du har præsenteret baggrunden for spillerne, og deres karakterer har haft lidt tid til at snakke på hinanden, om de ligegyldigheder man snakker om, når man har været på vejen sammen

i flere dage uden at der sker noget, præsenter spillerne for deres ankomst til Jævels. Stedet er som de mange andre steder, de har besøgt. Det er først, da de træder ind på kroen, at det bemærker, at situationen er en anden:

Da I træder ind på kroen, som her hedder Grisen over vandet, og som ligner alle de andre landevejskroer, I har set, bemærker I en ting, som er anderledes: Ved et langbord ved væggen sidder en flok mænd og drikker øl – og blandt dem er jeres fætre: I genkender Milivoj og Janko.

Milivoj og Janko sidder på kroen sammen med deres mænd. De har ikke en klink på lommen, siden de blev røvet, og de venter på, at nogen fra familien kommer og betaler deres stadigt voksende regning, så de kan forlade kroen. Fætrene og deres mænd skylder kroen 30 guld, som de beder karaktererne betale.

Oplysninger: Lad spillerne få følgende oplysninger gennem samtaler med fætrene og de lokale på handelsposten.

Fætrene Milivoj og Jankos oplysninger:

- Milivoj og Janko kan fortælle, at kvæget er blevet røvet. Det skete for ti dage siden. De kom ridende af Hærvejen fra nord mod syd.
- Fætrene forklarer, at de havde drevet kvæget op mod handelsposten, da det var ved at mørkne, men for ikke at slå lejr lige uden for handelsposten fortsatte de efter mørkets frembrud.
- Pludselig kom ryttere med flammende øjne og spøgelsesagtigt udseende, glødende bleghvidt under stjernerne ridende på sorte heste. Rytterne var bevæbnede med køller, som de slog folk af hestene med, mens ingen våben syntes at bide på dem. De jog fætrene og deres kvæghyrder på flugt. Derefter forsvandt de i natten med kvæget.
- Fætrene vil ikke vove noget, men de bliver tilbage her og venter på vore helte.

De lokale (f.eks. *krofatter Jerzy* og *Kromutter Yanka*) kan fortælle:

- Kvægtyvene har man ikke set før. Man observerede på afstand deres overfald på fætrene og deres mænd, men ingen turde blande sig med de uhyggelige ryttere.
- Tyvene forsvandt i retning af Bresava, en landsby som ligger nogle kilometer herfra mod øst. Der er ingen andre bebyggelser i den retning, så det vil være det mest oplagte sted at tage kvæget. Dog er det ikke noget, som ville være oplagt for Bresavas indbyggere at gøre, men de kender højest sandsynligt til røverbanden, hvis ikke bandens medlemmer ligefrem stammer fra landsbyen.
- Bresava er en isoleret lille landsby, som ligger i en dal mod øst. De kommer nogle gange til handelsposten for at handle og købe de ting, som de ikke selv kan producere. Indbyggerne er fine men lidt enfoldige og bondske. Det er nogle uger siden, de sidst var her for at handle.

En tjenestepige på kroen kan fortælle yderligere – hvis eventyrerne kan få hende i tale: Tjenestepigen Emirah genkendte en af rytterne, men hun tør ikke tale om det, og hun går for sig selv på grådens rand. Hvis en af spillerne erklærer, at de vil holde øje med de lokale eller på anden vis se, om der er nogen, som ikke træder frem for at tale, vil de øjne, at Emirah holder for sig selv, og forlader krostuen så uset som muligt. Emirah fortæller sin historie, hvis man kan overbevise hende om, at der ikke vil ske hende eller folk hun holder af noget ondt.

- Tjenestepigen Emirah har længe haft et godt øje til knægten Milos fra Bresava, og de har flere gange talt sammen, blandt andet om at stikke af ned ad Hærvejen mod syd til Stolpestad, da der er usigeligt kedeligt her på egnen.
- Da kvægrøverne kom ridende ud af mørket på deres sorte gangere, genkendte hun en af røverne som Milos fra Bresava. Hun har ikke set ham i nogle uger, og det bekymrer hende meget, at han nu er blandt røvere, og endnu mere frygter hun, at han vil komme galt af sted.

Hvad nu? Med oplysningerne fra fætrene og fra de lokale, og måske fra tjenestepigen, burde næste logiske træk være at følge sporene mod øst og tage til Bresava.

Anden del: På sporet af det stjålne kvæg

En kort rejse, som fører vore helte over en bred å, og frem til Jægersdal, hvor Bresava ligger. Undervejs bemærker vore helte nogle sære ting.

Solen brænder hedt fra oven, græsset er brunt og vandstanden i floden, der løber langs Hærvejen, er mærkbart lavere end normalt. Det er nemt at krydse vadestedet og bevæge sig i kvægrøvernes retning.

Selskabet krydser vadestedet og følger kvægrøverne, som passerede her for ti dage siden.

Instruks: Beskriv kort færden gennem det solbagte landskab. Sporene efter hjorden er gamle, men et par hundrede kvæg efterlader stadig spor. Der er ingen vej til Bresava, blot en mindre sti, som ofte er ved at gro til. Både stien og sporene efter kvæget fører mod øst, og efter et par timer kommer selskabet til en bakkekam, og herfra kigger de ned i en lille ådal.

Vadestedet

Fra en bakkekam kigger I ned over en smal ådal. På begge sider vokser mindre klynger af træer og buske omgivet af langt halvvissent græs. Varmen fra solen er voldsom, og hele landskabet emmer af hede. Dog i bunden af ådalen løber en lavvandet å. Fra jeres udkigspunkt kan I se stien fra handelsposten fortsætter ned til åen og den fortsætter på den modsatte side. I kan også se sporene af kvæghjorden, som fortsætter ned til åen. På den modsatte bakkekam kan I se nogle besynderlige stenstolper.

- **Stien**: Den løber ned til åen og ud i vandet, og den fortsætter på den modsatte side. På den modsatte side fortsætter stien op ad bakken til dens top, og her står der mærkelige sten.
- **Kvæghjorden**: Sporene er stadig svagere, og de går ned til åen, og herefter forsvinder de. Sporene efter kvæget fortsætter ikke på den anden side af åen.
- **Åen**: Denne å er 'ny'. Den har kun løbet her i nogle uger, og kigger man lidt opmærksomt efter, kan man se, at det står buske og træer ude i åen, hvilket er et tydeligt tegn på, at åen er ny. Der er ingen spor efter kvæget, som synes helt forsvundet efter at de kom til åen. Åen er lavbundet, knap en halv meter dyb og omkring 40 meter bred. Bunden er dækket af græs. Åen bevæger sig fra øst-nordøst mod vest-sydvest.
- **De mystiske sten på næste bakkekam**: På bakkenkammen står to stenstolper med omtrent 2 meters mellemrum. Hver stolpe er en meter høj, og de er begge 10 centimeter på hver led. De er vejrbidte og mosgroede, de er dekoreret med koncentriske cirkler og med udviskede motiver af noget, der forestiller en ulv og en ravn. Begge stenene udstråler en rest af beskyttende trolddom, som stødt siver bort.
  (Disse sten kan findes mange steder omkring dalen, hvor de indtil for nyligt skabte en beskyttende magisk kreds, men goblinerne (afsnit 4a) oppe i bjergene ved åens munding, har ødelagt en række af stolperne)
  Udsyn fra bakkenkammen: Landsbyen – Heroppefra kan eventyrerne se landsbyen Bresava (*se næste afsnit for, hvad de kan se*).

Hvad nu? Umiddelbart har eventyrerne to muligheder. Enten går de op på bakkekammen, undersøger de mystiske stenstolper og får øje på landsbyen Bresava, som de så besøger, eller også vælger de at følge åen i en af dens to retninger. Det er at foretrække, at karaktererne besøger Bresava først, men det står dem frit for at vælge at følge åen i en retning, men der er ingen indikation af, hvilken retning de skal følge den.

Hvis selskabet tager til Bresava, gå til afsnit 3, og hvis selskabet følger åen, gå til afsnit 3b.

Tredje del: Landsbyen Bresava

Vore helte ankommer til landsbyen Bresava, som kan fortælle om den mystiske tørke, om fordums fjender og om vise hjælpere.

Oppe fra bakkekammen:

I skuer ud over en lavbundet dal beklædt med tørre marker. Nord for dalen kan I se bjerge, og vest for dalen kan I se en skov. I midten af dalen ligger en lille landsby omgivet af en palisade.

Som et brunt spor snor en udtørret å sig gennem dalen og ned gennem landsbyen. Den udtørrede å har tydeligvis forsynet landsbyen og dalen med vand, og nu er alt tørt og brunt ud. Nede omkring landsbyen kan I se indbyggerne rende rundt. De arbejder i lange kæder, som strækker sig fra landsbyen og ud på markerne, men det er ikke helt tydeligt, hvad de foretager sig.

Stien, som I har fulgt, fortsætter ned gennem dalen og hen til landsbyens port.

Nede i dalen har landsbyboerne dannet lange kæder for at bære spande med vand fra deres brønd ud på markerne. De forsøger desperat at holde markerne vandet nok til ikke at miste deres høst, og det tager næsten al deres tid at holde markerne med blot en smule vand.

Landsbyen Bresava

En solid palisade omgiver Bresava, og vejen fører op til en simpel port. På den anden side af palisaden ses tagrygge og et vagttårn, som rager godt op i landskabet. Landskabet hele vejen rundt om Bresava er opdyrket med kornmarker, og et brunt bælte skærer sig vej gennem engdalen – tidligere var det en bred å, nu en indtørret kanal.

Markerne er gule og brune af tørke, og alle landsbybeboerne synes at være ude. De har dannet lange kæder, som sender spande frem og tilbage i noget, der ligner et forsøg på at vande de døende marker.

Bresava er en landsby på 15 store gårde. Hver gård består af et solidt tømret langhus, hvor husdyrene bor i den ene ende, og menneske har forrådskammer og sovekamre i den anden ende. Midten af bygningen er et opholdsrum, hvor man arbejder og spiser, og ved et åbent ildsted tilberedes maden. Hver gård er hjemsted for en bondefamilie og deres tyende, typisk 4-6 voksne og 2-4 børn. Hver gård har nogle køer og grise opstaldet i den ene ende af stalden, og høns og gæs render rundet på gårdens område passet af børnene.

Midt i landsbyen er vagttårnet, som er et højt stativ, som rager op over de gårdene, med en platform og en vagtklokke. Her sidder en eller to store børn og keder sig, mens de vogter horisonten. Ved vagttårnet er også byens brønd, som henter vand fra undergrunden. Normalt suppleres brøndvandet med vand fra åen. Ser man godt efter, kan man hist og her ane en udskæring på en stolpe eller en bygning af noget, som forestiller en ravn, der ridder på en ulv (det er Zirvs mærke).

Indbyggerne bærer navne som Bohumir, Dancho, Evzen, Fima, Mislav, Nazar og Boyana, Cirila, Frosina, Goranka, Mitja, Nada.

Indbyggerne er taknemmelige for den hjælp de kan få, om det er at vande markerne eller skaffe åen tilbage. De inviterer eventyrerne til at bo iblandt sig i landsbyen, og der holdes et mindre festmåltid om aftenen, hvor der er rig mulighed for at snakke sammen.

I det nedenstående er en række af de oplysninger, som Bresavas indbyggere kan komme med. Hvorvidt de kommer ind på nedenstående emner, er afhængigt af, om der bliver spurgt ind på til dem. Ikke alle emnerne bliver automatisk bragt på banen.

- **Hvem er I?** Vi er Bresavas indbyggere, Jægersdals beboere, Zirvs efterkommere. Vi har boet her i generationer længere end nogen kan huske tilbage. Vi er fredelige bønder, og vi dyrker jorden, som vore forældre gjorde det, og som deres forældre gjorde det.
- **Det forsvundne kvæg**: Ingen i landsbyen har set eller hørt noget (hjorden blev gennet rundt om dalen, så ingen har set noget).
- **Den udtørrede å**: Årsagen er uklar, men det er en katastrofe for landsbyen. Lige nu kæmper man med at hente den smule vand, brønden kan levere for at redde blot en smule af høsten.
- **Røverbanden**: Der er en røverbande i området. Ingen ved, hvor de holder til, men de holder sig heldigvis borte fra Bresava. Røverne er unge mænd, som har valgt en anden vej, end at være bonde (landsbybeboerne vil nødig komme ind på, at nogle af bandens medlemmer er tidligere landsbybeboere, og de er pinligt berørte af situationen).
- **Milos fra Bresava**: Milos' forældre er Danka og Zivko, og de er begge ulykkelige over deres søns opførsel og pinligt berørte over det. Hvis man får beroliget dem, og evt. givet et løfte om, at man bringer Milos hjem, vil de bekræfte, at Milos for omtrent 14 dage siden stak af hjemmefra. Han havde erklæret, at han havde mødt en pige ved handelsposten, som han ville giftes med, og han ville finde penge på andre 'måder'. Milos sagde, at han kendte nogen, som han ville slutte sig til, som var på *Den røde slette*.
- **Den røde slette**: Nordøst for dalen omtrent en dagsrejse ligger der en højslette. Den kaldes Den røde slette, fordi jorden har en rød kulør. Ifølge legenden udkæmpedes et stort slag mellem Zirvs styrker og dyrefolkets høvding, og deres blod farvede jorden rød. Alle de slagne dyrefolk blev begravet på sletten, som stadig er mærket af kampen.
- **Ruinen**: Der er efter sigende ruin på Den røde slette, hvor det endelige slag mellem dyrefolkes høvding og Zirv blev udkæmpet. Det siges, at i ruinen blev dyremændenes høvding dræbt. Andre siger, at han blev begravet i ruinen.
- **Hvor kan man få (yderligere) oplysninger?**: "Hvis I søger svar, så gå til De vises træ. Der kan I få hjælp. Men vær forsigtige. En trold er blevet set i området af De vises træ – den jog folk på flugt, da de forsøgte at finde en forklaring på åens forsvinden. I finder træet ved at følge stien ind i skoven".
- **Jægersdal? Zirv? De mystiske sten på bakkekammen?** Hvis der spørges ind til disse emner, kommer landsbybeboerne ind på nedenstående legende.

Legende: Dette er Zirv Jægerens land. Zirv var en mægtig jager, som boede i dalen og levede et godt liv. Så kom fra de fjerne bjerge langt mod nord de frygtelige dyremænd, som brændte landet og byerne og jog alle på flugt, som de ikke myrdede. De kom også til provinsen her, før der var et Kejserrige.

Da Kong Milen så dyrefolket, flygtede han over havet mod syd, og Kong Milen efterlod landet ubeskyttet. Da rejste Zirv sig og beskyttede landet. Han samlede de bedste krigere og de bedste trolddomskyndige, og han beskyttede landet med stål og med trolddom. Hele vejen rundt langs hans land markerede han det med de gamle sten, som endnu står, og som endnu beskytter Jægersdal.

På den røde slette stod det endelige slag mellem Zirv og dyremændenes høvding. Høvdingen havde bygget en fæstning på sletten, som Zirv væltede omkuld, og til sidst besejrede han høvdingen, og han begravede dyremændenes høvding under stenene i fæstningen.

Landet markeret af de gamle sten er Zirvs land, og det er her, han blev begravet. Vi er efterkommere af de folk, som svor ham troskab, og den dag i dag hædrer vi Ravnen, som ridder på ulven, da det Zirvs tegn.

Hvad nu? Eventyrerne kan være heroiske og tilbyde deres hjælp til landsbyen (som anbefaler, at de så enten drager op og udforsker årsagen til den forsvundne å, eller at de drager ind i skoven for at tale med de vise ugler), eller de kan sætte sig for at lede efter det forsvundne kvæg.

Gruppen kan enten vende tilbage og følge åen (afsnit 3b) eller de kan bevæge sig til en af de nye lokationer: Åens udspring (afsnit 4b), de vise uglers træ (afsnit 4a) eller sletten med ruinen (afsnit 4c).

Tredje del: B – At følge åen

Vore helte følger åen – og måske længe nok til, at de finder noget?

Hvis selskabet følger åen, skal de vælge en retning. Hvis de går i vest-sydvestlig retning, kan de følge åen i seks timer, indtil den via en række lavninger løber hen over en eng og slutter sig til den flod, som løber langs Hærvejen. Hvis de går i øst-nordøstlig retning, kan de følge åen i seks timer, inden de når sletten, som ligger nordøst for Bresava – gå til afsnit 4C.

Instruks: På intet tidspunkt i nogen retning er der noget tegn på kvæget. Når de følger åen i den ene eller den anden retning, beskriv hvorledes, de blot rejser langs vandet (eller i vandet), og selvom det er svalt og behageligt, er der ingen tegn på det, de søger. Beskriv hvordan der går en time med at vandre i den valgte retning, og hvordan der går endnu en time, og atter en time. Giv eventyrerne muligheden for at fortryde deres valg og rejse i en anden retning.

Fjerde del: A – Åens munding

Vore helte kommer til en dæmning, som omdirigerer åens vand. Dæmningen er bygget af gobliner.

Følger man den udtørrede å det meste af en dag, skifter landskabet fra de lave bakker med udtørrede engdale til et klipperigt terræn, som rejser sig over bakkerne. Stejle skrænter rejser sig, og store klippeflader stikker frem af skrænternes sider. Ålejet fører ind mellem skrænterne, og her er jorden fugtig, da en smule af åens vand pibler i smalle baner af sted. Et stykke fremme ses årsagen til det manglende åvand: En dæmning af klippeblokke, tømmer og grenaffald. Nogle af klippeblokkene, som holder vandet tilbage, har udskæringer i forskellige mønstre. Dæmningen holder ikke vandet perfekt, men lader små strømme pible igennem. Man får et indtryk af, at nogen vedligeholder dæmningen.

Instruks: Beskriv for spillerne deres rejse op gennem dalen og gennem det klipperige område, indtil de øjner dæmningen forude.

Dæmningen: En flok gobliner, som hader at komme frem om dagen, har konstrueret dæmningen ved at vælte store sten og forhåndenværende materialer ned i åen. De fik hjælp af trolden (afsnit 4b). Dæmningen holder ikke godt, og hver nat kommer goblinerne ud for at arbejde på dæmningen.

At nedbryde dæmningen: Dæmningen vil kollapse helt efter to uger, hvis den ikke løbende vedligeholdes. Den kan også forsøges væltet, men med risiko for at man bliver skyllet bort. Dæmningen er 50 meter oppe af kløften.

- **At vælte sten fri af dæmningen** kræver styrketjek 25. +10 bonus, hvis man har en solid vægtstang. +5 bonus, hvis man bruger reb, for hver person, som hiver i rebet.
- **Hvis det fejler** – *uden brug af udstyr*: ingen yderligere forsøg uden udstyr kan gøres, da stenene er for tunge; *med brug af vægtstang* – stangen knækker, og man skal klare behændighedstjek 10 for ikke at tage 1t8 skade; *med brug af reb* – knude går op eller rebet knækker, og folk tumler omkuld. Hvis forsøg med reb fejler igen, ødelægges rebet. Find selv på lignende typer af konsekvenser ved andre løsninger.

- Hvert fejlet forsøg har 30% chance for at få goblinernes opmærksomhed.
- **Hvis det lykkes**: Hele dæmningen bryder sammen, og enorme mængder af vand fosser af sted. Hvis man er i kløften, skal man klare et udholdenhedstjek 10 for ikke at blive fanget af vandmasserne og kastet hid og did. Fejlet, tager man 3t6 i skade, og man føres 500-2000 meter (1t4*500) bort.

Stenene med udskæringer: Oprindeligt stod de langs åen på toppen af skrænterne. Sporene af deres placeringer er der stadig (enhver, som er på toppen af skrænten, kan se sporene, hvor goblinerne har hevet stenene fri og slæbt dem over jorden til dæmningen).

Nogle sten er som bautasten med cirkulære riller, andre er udhugget som pæle og dekoreret med linjer og streger, og hist og her kan anes en ravn, der ridder på en ulv. Alle stenene er ældgamle, og mønstrene går igen i graven under det hule træ og i ruinen på sletten.

Goblinerne (6 styk – *side 166 i Monster Manual*): Om dagen skjuler de seks gobliner sig i hulerne i skrænten, om natten kommer de ud for at vedligeholde dæmningen og derefter for at jage. Hver nat drager de ud til sletten med den gamle ruin (afsnit 4c), hvor det stjålne kvæg er, og de tager et kvæg hjem og slagter.

Goblinerne kan fortælle, at de en nat, de var ude og jage, rendte ind i spøgelset af dyrefolkenes høvding, som aftvang dem et løfte om at blokere åen, og at de som løn hver nat måtte komme og tage en ko fra sletten.

- Om dagen: Der er en-to gobliner i hver af de fire huler
- Tidligt om natten: De seks gobliner er ude og vedligeholde dæmningen, lappe huller, anbringe nye sten etc.
- Senere på natten: De seks gobliner drager ud til sletten, hvor de fanger en ko og slæber tilbage for at stege den over et stort bål.

Den anden å: Længere oppe af kløften er en højtliggende sidegren, som engang var en afstikker til åen, men i takt med at vandet skar sig ned gennem klippen, blev sidegrenen tørlagt. Dæmningen har hævet vandstanden, og vand fra åen løber ned af sidegrenen. Ødelægges dæmingen, ophører vandet med at løbe af sidegrenen.

Vandet fra sidegrenen fører ud af det klipperige område nogle kilometer borte på sletten med den gamle ruin. Ophører vandet med at løbe, ved spøgelset af dyrefolkenes høvding, at noget er galt.

Fjerde del: B – De vises træ

Hvis eventyrerne søger svar, oplysninger eller andet, bliver de henvist til de vises træ. Vore helte rejser gennem skoven, konfronteres med et frygteligt monster og møder de vise ugler, som kan pege dem i retning af Zirvs grav.

Vest for dalen ligger en gammel skov. Her kommer Bresavas bønder for at hente brænde, plukke bær og svampe og nogle gange for at opsøge de vise uglers træ. Der er ingen fast forklaring på, hvordan man finder deres træ andet end at følge stien ind i skoven. Efter nogle timer ankommer man til skovbrynet, og der er ganske rigtigt en sti, som fører ind i skoven.

Ravnen i træet

I følger stien ind i skoven, og efter et stykke tid deler den sig i to. Begge stier fortsætter i vestvendt retning. Græsset vokser højt og tæt på begge de støvede stier, og træer flankerer begge ruter. Insekter summer, og vinden leger i trætoppene.

Eventyrerne skal nu vælge en af de to stier. Begge snor sig nok til, at man kun kan se et stykke ned af dem, og træer og buske står så tæt, at man ikke kan se fra den ene sti til den anden. Der er ingen synlig forskel på de to stier.

Instruks: For at komme videre skal spillerne vælge den ene af de to stier. Der er ingen måde at skelne mellem de to stier, og det er først, når de har valgt den ene sti, at der sker noget:

"*Jeg ville ikke gå den vej!*" – øverst oppe i træet, som står mellem de to stier, sidder en kulsort ravn. Det er Kra-kra den talende ravn. Kra-kra bryder ind med sin hæse stemme, netop som selskabet skal til at gå af den ene eller den anden vej: "*Det er en trold den vej*" (venstre) eller "*Det er et bjørnebæst med glubende appetit den vej*" (højre).

Med den ene oplysning, for Kra-kra fortæller ikke, hvad der venter af den anden sti, kan eventyrerne vælge om eller fortsætte. Imens flyver Kra-kra afsted ind over skoven mod vest. Ved det træ, som Kra-kra sad i, bemærker eventyrerne en stenstolpe med udskæringer i form af koncentriske cirkler og en ravn, der ridder på en ulv. Stolpen er halvt skjult blandt blade og græs.

Tager man den venstre sti, kommer man til **Trolden ved bålpladsen**, og tager man den højre sti, kommer man til **Bjørnebæstets rede**.

Trolden ved bålpladsen

Vejen til De vises træ fører forbi en bålplads. Her er en gruppe køer, som trolden har fået foræret af goblinerne (afsnit 4a) for at hjælpe dem med at bygge dæmningen. Køerne er nogle af de stjålne kvæg, hvilket trolden kan bekræfte, hvis man spørger den. Trolden er primitiv og dum, og den er optaget af at få lov at spise en af køerne, som den planlægger at riste hen over et bål. Trolden er også snakkesalig, da den er ensom i skoven. *Stats for trolden er på side 291 i Monster Manual*.

Bjørnebæstets rede

Under et væltet træ og bag buskads er der en rede, og her døser bjørnebæstet. Det har lavet en primitiv fælde ved at have lemlæstet et kid, som nu bræger om hjælp ude af stand til at flytte sig. Når nogen vil kiddet til undsætning, springer Bjørnebæstet frem og æder dem. *Stats som uglebjørn på side 249 i Monster Manual*.

Instruks: Begge disse møder er farlige møder for en level 1-gruppe. Begge fjenderne er synlige for eventyrerne på afstand, så de har mulighed for at snige sig ind på eller rundt om fjenden, eller ligefrem vende om og gå af den anden sti. Lad spillerne sætte tempoet for, hvordan de vil mødes

med væsnet, og begynd ikke mødet med væsnet ved at erklære initiativ, men giv spillerne en chance for at snakke med væsnet eller på anden vis at omgå det.

Ups! Vi/jeg døde!

Første gang en eller flere karakter dør i skoven, finder følgende sted nogen tid senere:

> Du/I slår øjnene op. Over jord skinner solen (eller månen) gennem et tag flettet af grene. Hele kroppen gør ondt, det smerter, og der er en smag af bræk i munden, og små prikker danser for øjnene, men du/I er ikke død! Slet, slet ikke død!
>
> Pludselig hører du en kaglende kvindestemme: "Sådan! Vågnet! Det var godt. Det var et farligt hyr at samle det hele og tørre blodet op. Den grimme smag og smerterne skal nok fortabe sig. Her! Drik det her!"
>
> En gammel krumbøjet kvinde med stridt og pjusket hår kommer humpende hen med et træbæger med dampende væske. Den lugter fælt.

Karakteren eller karaktererne er ikke døde. De er blevet undsat af nissen **Marie Bisclaveret**, som er en sær gammel kone, som bor ude i skoven. Lige nu er karakteren vågnet i et slags telt af flettede grene, og Marie Bisclaveret kommer med et bæger med opkvikkende urtete, som tager smerter og smagen af bræk. Denne gang er karakteren blevet reddet, men det kommer ikke til at gentage sig.

Marie Bisclaveret er en gammel særling, som taler kryptisk, fordi hun ikke kan andet. Hun forklarer, at hun har taget sin betaling, og at når man føler sig klar, kan man vende tilbage til sine venner. Dernæst forsvinder hun ind i skoven, og man opdager, at ens fodtøj er borte. Det er hendes betaling. Som man forlader området, ser man inde mellem træerne en flok ulve forsvinde ud af syne. Tilfældigvis er man ikke mange minutter fra, hvor ens venner befinder sig.

De vises træ – De vise ugler

Uglefolket bor i en gammel eg. Træets grene er tunge af løv, og stammen er tyk og kroget. Stammen er mosgroet, og der vokser klynger af svampe ved stammens fod. Tykke, krogede rødder er flere steder brudt frem af jorden. Imellem det tætte løv mødes de vise ugler, som alle mestrer præste-trolddom (alle uglerne har spell casting som cleric lv 6+1t6, men de foretrækker at flyve deres vej frem for at slås).

At finde de vises træ: Det træ, som uglerne mødes i, er de vises træ. Når eventyrerne har konfronteret enten trolden eller bjørnebæstet, fortsætter de deres vandring ind i skoven. På et tidspunkt bliver det mørkt, og de er nødt til at slå lejr. Omkring midnat forstyrres de af uglers tuden, idet en flok ugler er landet i træet ved deres lejr. Det træ er nu De vises træ, og karaktererne har fundet de vise, som er uglerne. Uglerne er intelligente og kan tale.

At gøre sig fortjent til uglernes hjælp: Man skal bevise et minimum af visdom ved at besvare en gåde. Brug nedenstående gåder – og hvis en eventyrer ikke kan bevise sin visdom, så giv en anden chancen.

- Hvor finder du veje uden vogne, skove uden træer, byer uden huse? Svar: Et (land)kort.
- Hvad krydser en flod uden at bevæge sig? Svar: En bro.
- Når du bærer en tønde vand, hvad kan du tilføje for at gøre den lettere? Svar: Et hul.
- Høj, når jeg er ung, lav, når jeg er gammel. Jeg lyser, når jeg lever, vinden er min fjende. Hvem er jeg? Svar: Et stearinlys.

Uglerne fortæller følgende legende, hvis man kan besvare gåden.

Legende: For længe siden længe inden Kejserriget fandtes kom de vilde dyrefolk ud fra bjergene fjernt mod nord. De hærgede og plyndrede og undertvang sig alle folk, de stødte på.

Den grummeste af alle dyrefolkets høvdinge havde udset sig dette land til at regere og trælbinde folket. Zirv hørte folket klage deres nød, og han kom hertil med sine bedste riddere. Han markerede landet og sagde, at her var alle folk frie, og ingen var bundet af dyrefolkets love.

På heden nordøst for Jægersdal forskansede han sig på den eneste bakke i området og opførte tykke mure. Da dyrefolkets høvding marcherede mod Bresava, som ikke havde betalt skat, kom han til fæstningen, og her ville han vide, hvem havde hjemme der. Det havde Zirv Jægeren lød svaret, og det kom til en belejring, men på forårsjævndøgn, hvor solen stod skarpt, stormede Zirv og hans riddere ud fra fæstningen og dræbte belejrerne, hvis blod farvede sletten og gav den navnet Den røde slette. Alle de faldne dyrefolk og deres høvding blev begravet her og bundet til jorden.

Uglerne kan oplyse følgende, hvis der spørges ind til det:

- Røverne er blevet troldbundet af dyrefolkets høvding, som er ved vågne fra sin grav på Den røde slette, da de segl, der tidligere bandt ham, ikke længere holder. Hver nat manifesterer dyrehøvdingen sig, og først når han har manifesteret sig, kan man besejre ham. Almindeligt stål bider ikke på høvdingen, men det gør trolddom og ild – og det gør Zirvs fortryllede klinge.
- Zirvs fortryllede klinge er i graven under det hule træ, men det er at vove livet at hente klingen. Uglerne skal gerne vise, hvor træet er, men de vil intet sige om farerne dernede.
- Åen løber ikke længere, da gobliner har opdæmmet den, og de har ved samme lejlighed i deres uvidenhed brudt den trolddom, som beskytter Jægersdal mod dyrefolket og deres høvding.
- Kvæget er blevet taget, fordi dyrefolkets høvding skal bruge masser af blod, som skal løbe gennem jorden på Den røde slette for at vække hans hær som en armé af dødninge.
- Hvis der er andre detaljer, som spillerne har brug for at få afklaret, er der en god chance for, at uglerne kan besvare det. Dog afslører de ikke områdets hemmeligheder, hvorfor de ikke udtaler sig om f.eks. Kra-kra eller Marie Bisclaveret.

Graven under det hule træ

Det hule træ er en gammel kroget stamme med få grene. Stammen er omtrent tre meter høj og fyldt med knuder. Stammen er omtrent en lille meter i diameter, og fra siden aner man ikke, at stammen er hul. Oppe fra er det tydeligt, at stammen er blot en skal, og skjuler en passage ned i jorden. Indersiden er beklædt med fugtigt træ, der langsomt rådner, og som er levende med kryb og kravl. Længere nede er det et hul i jorden, der fører et par meter ned til en jordhule.

- **At klatre ned**: Styrketest 15 (+10 bonus med reb; i hast -5 straf) – fejler tjekket, falder man ned for 1t6 skade.

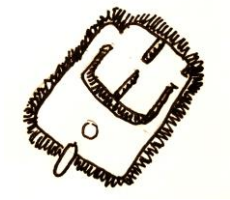
Jordhulerne under træet

Luften er fugtig, og der hænger en tung lugt af våd jord og mørnet træ. Væggene var en gang stivet af med tømmer, men det meste er rådnet bort og formuldet, men væggene står endnu. Tunge spindelvæv fyldt med støv hænger dovent fra loftet. De begrænser udsynet, men edderkopperne er borte. Det har de været længe. Det eneste lys er den smule sol, som kommer ned gennem stammen.

Graven består af tre sammenhængende jordhuler. Korte passager forbinder de tre rum, og indgangen er via den hule stamme. Via træstammen ankommer man til første jordhule.

Første jordhule: Spejlet

Jeres blik fanges af et andet lysskær, og da I kigger hen på væggen, ligner det et kort øjeblik, at der er en tilstødende jordhule, som også rummer folk – men så bliver det tydeligt, at I kigger på et gammelt spejl, som er placeret op ad jordvæggen og delvist skjult af spindelvæv og snavs.



Spejlet er et stort vægspejl. Rammen er af bronze, og spejlfladen er poleret sølv. Spejlet er magisk.

Det fortryllede spejl: Så længe man er reflekteret i spejlet, kan man ikke træde ud af syne af spejlet. Man er fanget på det område, som spejlet reflekterer. Spejlet er fortryllet og af metal, så det er ikke til at slå i stykker. Med trolddom er spejlet forankret på væggen, så man ikke kan flytte det.

- Hver gang man forsøger at træde ud af syne af spejlet, så kommer man ingen vegne. Der sker intet (man kan heller ikke kastes, skubbes eller mases ud af syne af spejlet). Man kan derfor ikke kravle ud ad åbningen i loftet, og man kan heller ikke træde ind i de to andre rum. Begge gangene, som fører ned til de to andre jordhuler, er synlige i spejlet.
- Spejlet er en magisk fælde, som har resulteret i manges død af sult og tørst. Deres knogler ligger skjult i den bløde jord i jordhulen.
- Højest sandsynligt opdager spillerne først fælden, når deres karakterer forsøger at træde ind i en af de to andre jordhuler. De kan sagtens kigge ind i dem, men de kan ikke træde ind i dem. Spillerne vil ikke nødvendigvis koble spejlets effekt sammen med karakterernes indespærring lige med det samme.

Spilleder tip: Denne fælde er en farlig fælde. Ikke alle spillere vil lure en løsning på fælden lige med det samme, og spillerne vil sandsynligvis begynde at prøve forskellige løsninger af. Det kan nemt blive tidskrævende og lettere frustrerende. Det er vigtigt, at du holder tempoet oppe, og hurtigt lader dem vide, om et forsøg virker eller ikke virker – tænk det som en film, hvor der er en montage-scene, hvor en karakter gør varianter af den samme handling mange gange (om det er i Groundhog Day eller om det er en omklædningsscene i en romantisk komedie), og brug det til at få udelukket løsninger, der ikke dur, hurtigt.

Anden jordhule: Statuetterne

Foran jer er en jordhule mere. Samme duft af råd og mørnet træ hænger også her, og spindelvæv hænger tunge og støvede fra loftet, hvor rødder er brudt igennem. Der er på hylder hele vejen rundt udskårne træstatuetter af forskellige af skovens dyr. Der er en ugle, en krage, en ravn, en hjort, en bæver, en ræv, en bjørn, en ulv, en grævling. Hver statuette har en guldhalskæde med en funklende ædelsten, der gnistrer magisk kraft. Bagerst i jordhulen er en åbning til endnu en hule.

Hver træstatuette har en magisk guldhalskæde med en funklende ædelsten. Hvis man tager en statuette eller halskæde fra et dyr, som ikke er ulv eller ravn, begynder hulen hastigt at kollapse (*se nedenfor*) – halskæderne kan ikke fjernes på afstand. Uden for hulen bliver halskæderne til bly og glas, med to undtagelser: Fjernes ulvens og/eller ravnens amulet, kan det gøres uden konsekvenser. Begge de to halskæder er fortryllede:

Ulvens guldhalskæde – bæreren får +4 bonus til at snige sig lydløst omkring og skjule sig. En gang om dagen kan ædelstenen i halskæden blusse kraftigt op, og brænder alle onde ånder og udøde ånder inden for 20m for 2d8 skade. Halskæden gør det af egen kraft, når dens bærer er i fare.

Ravnens guldhalskæde – bæreren får +4 bonus til at tale sin sag og forhandle. En gang om dagen kan ædelstenen i halskæden blusse kraftigt op og helbrede bæreren. Det sker første gang, at bæreren skal foretage et Death Save. I stedet fyldes bæreren med livskraft og får halvdelen af sine hit points igen.

Tredje jordhule: Graven

Spindelvæv hænger tungt og dovent fra loftet. Ikke en luftstrøm rører på sig. I den fjerne ende er en gennemrådnet trækiste. Bagerst i rummet er en åbning til endnu en jordhule.

Trækisten smuldrer, når man rører ved den. Biller og orme løber forvildede derfra over støvler og hænder. Mellem det smuldrende træ er et skelet iført et møgbeskidt bronzekyrads. Ved skelettets side ligger et smukt slagsværd.

- **Sværdet** hedder Zirvs ånd, og der et fortryllet. Longsword +2, +4 hit & dmg vs undeads; første gang dagligt, man såres i kamp, får man +10 temporary HP; Sværdet laver critical hits på 18, 19 og 20 (i stedet for kun på 20).
- **Rustningen og skelettet**: Hvis skelet eller rustning forstyrres, begynder straks en rumlen, og jordhulen hele begynder at styrte sammen.

Hulen kollapser

Når først hulen begynder at kollapse, går det stærkt. I løbet af fem runder styrter det hele sammen. Få spillerne til at rulle initiativ. Hulen agerer på initiativ 15 og 5 hver runde, og også på initiativ 0 på femte runde.

På initiativ 15 tager alle 1t6 skade fra faldende jord. Et *Constitution Saving Throw* mod sværhedsgrad 10 halverer skaden. På initiativ 5 rammes alle af faldende sten for 1t6 skade. Et *Dexterity Saving Throw* mod sværhedsgrad 10 halverer skaden.

Runde 5 ved initiativ 0 styrter det hele sammen, og alle der endnu er i hulerne er blevet begravet levende.

Fjerde del: C – Ruinen på sletten

Sletten med ruinen

Omkranset af lave bjerge i horisonten er sletten et næsten fladt land med høje, vildtvoksende græsser. Det høje gulnede græs svajede i vinden, indtil for nogle dage siden. Siden goblinerne dæmmede op for åen, er alt vandet løbet ud af en ellers indtørret sidegren og ud på sletten. Her har alt vandet spredt sig ud og oversvømmet alle lave punkter.

Store dele af sletten er oversvømmet af 30 cm dybt vand. Druknet græs vugger i vandets blide bevægelser. Overalt rejser små tuer sig over vandet, mange er små øer på blot et tre-fire kvadratmeter, hvor de stjålne køer er at finde. Kvæget holder til på tuerne, men kan nemt komme rundt ved at vade rundt i det lave vand. Det er et besynderligt landskab med de mange små tuer, som hver er hjemsted for 2-4 køer, som ligger eller står.

Et punkt adskiller sig fra resten. Det er en lav høj med tilgroede stenblokke. Det er en gammel ruin.

Hvis dæmningen er fjernet: Vandet er langsomt ved at tørre bort. Vandstanden synker hastigt, og det tager ikke lang tid, førend sletten er mudret smat med store vandpytter, og alt er dækket af druknet gult græs. Luften er tung af fugt, og stikfluer svirrer omkring. Døde fisk glimter i solens lys.

Ruinen

Ruinen er som en grøn ø på den græsgule slette eller den oversvømmede slette. Højen er omtrent 1½ meter høj med stejle græsklædte sider. Den er omtrent 20 meter i diameter. Ruinen er omgivet af en ring af stolper med hestekranier.

På toppen af højen er tilgroede klippeblokke. Tornekrat og højt græs omgiver klippeblokkene, som stadig afslører konturerne af den fæstning, som en gang lå her. Til trods for at blokkene ligger hulter til bulter, og mos beklæder siderne, kan man flere steder ane mønstre på stenene: Cirkulære riller og koncentriske cirkler.

Inde i ruinen efter fæstningen er stadig levn af ydermurene, og der er tydelige spor efter rum og kamre i ruinen, selvom alt nu er stenblokke og buskads. Inde i dette område har røverbanden deres lejr, og herinde står vidjekæmpen, som er en tre meter høj statue eller figur bygget af flettede vidjer. Under statuen er en flækket cirkelrund stendisc.

Baggrund: Røverne fandt gravstenen, troede det var en rig grav, de havde fundet og flækkede stenen for at få adgang, men i stedet frigav det dyrefolkets høvdings ånd og hans åndetjenere, som besatte røverne. Høvdingen blev i fordums dage fanget og bundet af Zirv, men nu er han fri. Han har fået bygget en krop i form af Vidjestatuen, og fra den kontrollerer han røverne, som om natten besættes af spøgelsestjenerne og sendes ud på spøgelsesgangere for at røve og plyndre. Når Spøgelsesgangerne hidkaldes, springer mareridtssorte heste ud fra hestekranierne og stolperne, som omgiver ruinen, og de bliver til gangere for de spøgelsesbesatte ryttere.

Spøgelseshøvdingens plan er at løsne sin hær af døde dyremænd, men for hver der skal frigives, skal der ofres en ko (eller tilsvarende), og det planen er at ofre alt kvæget på den ældgamle slagmark for at vække den faldne hær.

Røverne: De er alle mennesker, som lever af tyveri og ran. De fleste er bortrømte fra deres gårde eller håndværk, og mange er eftersøgte for deres forbrydelser. Røverbanden er faldet i kløerne på Spøgelseskongen, som med sin trolddom har besnæret dem. Om dagen dovner røverne den, om aftenen fester de om bålet med vin og kød, og natten besættes de af spøgelseskongens krigeres ånder.

Milos fra Bresava: Den unge mand er forelsket i Emirah fra kroen Grisen over vandet, og han vil gerne stikke af ud i den store verden med hende, men det kræver penge, og han er nu faldet i kløerne på røverbanden, som igen er i kløerne på spøgelseshøvdingen. Eventyrerne kan nemt identificere den unge mand, da han ikke har samme bidske udseende som røverne, og hvis eventyrerne bringer Emirah eller hans forældre, Danko og Zivko, på banen, vil han fortryde sin alliance og i stedet assistere eventyrerne. Han kan hjælpe dem ind eller ud af lejren, fortælle dem om spøgelset eller hjælpe dem på flugt.

- Milos kan genfortælle hvorledes røverne kom til at slippe spøgelseshøvdingen fri.

Om dagen: Røverne slapper af og dovner den i deres lejr. De er ikke videre årvågne, da de ikke forventer gæster af nogen art. Eventyrerne vil have *fordel* (advantage) på stealth checks til at snige sig ind på røverne (sværhedsgrad 12). Hvis sletten er oversvømmet, kræver det, at man sniger sig gennem det knæhøje vand, hvilket giver *ulempe* (disadvantage), hvis man ikke har en god løsning.

Om aftenen: Om aftenen tænder røverne bål, og de høje flammer og den sorte røg strækker sig mod himlen. De fulder sig om bålet, slagter en ko til spisning, og man kan på afstand høre deres høje, grove latter.

Om natten vågner spøgelserne: Ud på natten blusser øjnene i hestekranierne pludselig op med en hvid ild, og der er trolddom i luften! Alle kan mærke de usynlige kræfter, som begynder at manifestere sig. Kort tid efter omgærdes vidjestatuen af hvide flammer, og de tegner skikkelsen af en enorm dyremand med et kæmpe flammende sværd, en gigantisk kongekrone og en enorm snude flydt med lange, spidse tænder. Spøgelseshøvdingen taler med en dyb dæmonisk stemme, som intet levende kan efterligne, og den kommanderer hans undersåtter ud og tjene ham:

- Pludselig vågner et flammende lysskær i røverne, da de bliver besatte af spøgelseskrigere formet af hvid ild, og samtidig med springer sorte spøgelsesgangere med flammende frem af hestekranierne, som omgiver lejren.
- Spøgelsesrytterne og deres heste har *immunity to non-magical weapons*, og røverne har stats som **bandits**. Det er ikke intentionen, at eventyrerne skal kæmpe mod spøgelseshøvingens håndlangere. Disse overnaturlige krigere er bedst at standse ved at gøre en ende på spøgelseshøvdingen. Hvis det kommer til kamp med spøgelseskrigerne, så giv spillerne chancen for at flygte – de selvsikre spøgelseskrigere har ikke travlt med at forfølge fjender, som ikke kan skade dem.
- Spøgelseskrigerne er enten i lejren for at hædre spøgelseskongen, eller de sætter ud for at stjæle mere kvæg i omegnen, eller de bruges til at forfølge eventyrere tilbage mod Jægersdal, men i første omgang vil dalens barriere holde rytterne tilbage – men kun denne ene gang.

At overvinde dyrefolkets høvdings ånd:

Midt i ruinen er vidjekæmpen stående nær bålpladsen. Den er placeret over en forseglet grav, hvis forseglingssten er flækket, og området emmer af ondskab. Vidjestatuen er spøgelseskongens værktøj til at manifestere sig, og det er ikke løsningen af ødelægge statuen, mens den ikke er besat.

For at besejre spøgelseskongen er man nødt til at konfrontere ham, når han har besat vidjestatuen, og det er bedst at gøre det, når han har kommanderet sine undersåtter ud for at plyndre, så han selv er alene i lejren. Spøgelseskongen kan ikke forlade ruinen, men der er skjul nok i ruinen til, at han ikke er til at skyde ned på afstand.

Når spøgelseshøvdingen besejres, brændes vidjekæmpen op, og spøgelset i form af hvide flammer suser ned i liget i graven under stenseglet. Her begynder spøgelset langsomt at gendanne sine kræfter, og det vil vende tilbage om en måned, hvis ikke eventyrerne destruerer liget. Det kan de gøre ved blot at hugge liget ned. Derefter opløses spøgelset, og ondskaben er besejret. Spøgelseshøvdingens greb om røverne forsvinder, og røverne flygter ud i natten.

GM Tip: Der er mange bevægelige dele i denne sektion, og forløbet kan være meget farligt for karaktererne, da de i de fleste situationer vil være i undertal. Brug de 'svagheder', som er indbygget i situationen til at lade eventyrerne besøge stedet og slippe levende derfra, indtil de er klar til at konfrontere spøgelseshøvdingen – lad dem udnytte at røverne er dovne, at Milos vil slutte sig til dem, at spøgelseskrigerne ikke kan forfølge eventyrerne ind i dalen den første gang, at spøgelseskongen ikke frygter modstandere, som ikke kan såre ham, og derfor lader dem flygte,

Når eventyrerne er klar, er det fortsat en farlig kamp, hvis alle røverne/spøgelseskrigerne er til stede. Lad det endelige slag primært stå mellem spøgelseshøvdingen, enten ved at høvdingen sender sine krigere ud for at røve, eller fordi eventyrerne lokker dem bort. Det er også muligt, at spøgelseshøvdingen selv vil besejre sine fjender uden at hans håndlangere kommer ham i vejen.

Spøgelseshøvdingen

Large Undead (spirit inhabiting construct), lawful evil

Armor Class 12

Hit Points 33 (6d8+6)

Speed 30 ft.

STR 16 (+3) DEX 10 (+0) CON 12 (+1) INT 14 (+2) WIS 16 (+3) CHR 12 (+1)

Senses passive Perception 16, Dark Vision 120 ft.

Languages Common

Damage Resistance: Necrotic, Nonmagical Weapons

ACTIONS

Multi-attack. Spøgelseshøvdingen kan lave to forskellige angreb mod to forskellige mål.

Flammende klinge. *Melee Weapon Attack*: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 7 (1d8+3) Necrotic damage

Frygtens flammende blik. Spøgelseshøvdingen vender sit blik mod et mål inden for 30 fod. Målet skal klare DC 13 Wisdom saving throw eller miste viljen til at kunne angribe spøgelseshøvdingen indtil slutningen af målets tur.

Vidjekæmpens fejende slag. Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit 4 (1d4+2) blunt damage + slynget bort og væltet omkuld (målet slynges 1t4+1 *5 fod bort og er *prone*).

Den komplicerede del

Mange dele i scenariet kører lige til, men rækkefølgen af de forskellige steder, og den måde, som spillerne vælger at gøre tingene på, kan påvirke, hvordan handlingen kommer til at forløbe, og du skal som spilleder være klar til at improvisere følgerne af spillernes handlinger.

Hvis de begynder deres færd med at gå til ruinen på Den røde slette, risikerer de nemt at stå over for fjender, som er langt stærkere end dem selv, og vil være nødt til at flygte. Hvis flugten går ind i Jægersdal, kan den gamle trolddom, som markerer grænsen endnu sløve fjenden, så man kan undsluppe, men det er en barriere, som er svækket af, at goblinerne har ødelagt en del, da de opførte dæmningen.

Det er også muligt, at heltene flygter helt til Bresava med fjender i hælene, og landsbyen må træde til fra deres sikre positioner bag palisaderne med spyd, høtyve og fakler for at holde fjenden stangen, indtil daggry.

Et sådant møde med fjenden, gør det oplagt, at eventyrerne skal ud og tale med de vise, om en måde at bekæmpe fjenden, og det sender dem ned i Zirvs grav efter magiske våben.

Det kan også være, at eventyrerne begynder med at besøge De vises træ, skaffer det fortryllede sværd, og derefter straks konfronterer skurken på Den røde slette. I så fald er årsagen til den forsvundne å ikke nødvendigvis fundet, men uden en kilde af kvæg til at bespise goblinerne, vil de efter nogle dage holde op med at vedligeholde dæmningen og nogen tid senere vil den kollapse.

Levelstigning: Karaktererne begynder på level 1, men det er oplagt, at karaktererne, når de er et stykke inde i eventyret, f.eks. efter at have sikret våbnet og ødelagt dæmningen, stiger til level 2, og derved er mere klar til den endelige konfrontation. Hvis I har godt nok styr på reglerne, så så lad endelig spillerne stige level.

Baggrundsoplysninger: En stor del af begivenhederne i scenariet er konsekvenser af fortidens hændelser, og handlingen i historien giver først rigtig mening for spillerne, når de ved, hvad der finder sted. Hellere give dem lidt for mange oplysninger end lidt for lidt. Lad endelig spillerne høre legenderne. Af samme grund er der intet tidspunkt, man skal rulle terninger for at få oplysninger. Det handler ikke om, hvorvidt man få dem, men hvad man bruger dem til.

Afslutning

Forhåbentlig lykkes det eventyrerne at besejre dyremændenes høvdings ånd og derved standse hans grumme planer med at vække sin armé af dødninge og atter forsøge at indtage landet. Forhåbentlig lykkes det også at jage goblinerne bort, så fæstningen kan nedbrydes og høsten i Jægersdal reddes. Forhåbentlig lykkes det også at redde det meste af kvæghjorten, så årets indtægter er sikret og slægten ikke skal gå hårde tider i møde.

Når dyremændenes høvdings ånd besejres, standser alle hans onde planer og gerninger, og røverne befris for den trolddom, som har bundet dem. Røverne vil enten vælge at stikke af, eller de vil fortryde deres ugerninger og vende tilbage til Bresava for at forenes med deres familier.

Eventyrerne vil være i stand til at samle kvæghjorden og begynde at genne den tilbage (evt. via Bresava) til handelsposten, hvor vore helte sammen med deres fætre kan ride mod Stolpestad. I Bresava vil heltene naturligvis blive fejret, som de helte, de er.