Pesten og Dragen

- Af Nicklas Thorsen & Sebastian Odsgaard

Et fantasy scenarie skrevet til Fastaval 2020

Indholdsfortegnelse

Velkommen til Scenariet 3
Introduktion 4
Stemningen 4
Handlingen 4
Mekanik 5
Værktøjer 5
Regler 6
Karakterernes handlinger 7
Under udfordringer 7
Uden for udfordringer 7
Eksempel på udfordring 7
Sværhedsgrader 8
Karaktererne 9
Karakterernes formodede modspil 9
NPC'er 10
Araneae 10
Borgmesteren 10
Dragen 10
Dragonianere 11
Drengen 11
Jackson 11
Godrick 11
Nigroth 12
Raymond Dragonstone 12
Skovfolket 13
Scener 14
Sceneopbygning 14
Prolog 16
1.0 Planen og kroen 18
1.1 Nigroth’s Lair 19
1.2 Heksens Hytte 20
1.3 Quartzland 21
1.4 Gortunheim 22

1.5 Ørkenen 23
1.6 Skovfolket i skovbunden 24
2.1 Drengen ved brønden 25
2.2 De rådne ulve 25
2.3 Den døde kornmark 26
2.4 Den hærgede by 26
2.5 Drengen og gåden 27
3.1 Ankerfall 28
3.2 West Castle 29
3.3 Fangehullet 29
3.4 Overrasket af Dragonianere 30
3.5 Kampen mod dragen 31
Karakterdød 32
Outro 32
De sidste ord 32
Baggrundshistorier 33
Valakaz 34
Gibard 35
Zeptra 36
Wolfric 37
Monroe 38
Bilag 1 - Briefingen 39
Bilag 2 – Flowchart 41
Bilag 3 Simplificeret regel afsnit og Sværhedsgrader 41
Bilag 4 Flowchart til udfyldning og Sceneoversigt 41
Bilag 5 Kortet 41

Velkommen til Scenariet

Velkommen til **Pesten og Dragen**; et dystert, actionfyldt, fantasy scenarie, skrevet til Fastaval 2020.

Hvad du om lidt kommer til at læse, er forskellige tiltag og initiativer, som mest af alt skal ses som værktøjer til at give spillerne en fed oplevelse og skabe en god historie. Scenariet **Pesten og Dragen** er et scenebaseret scenarie, sammensat at prologer, karakterindlevelse, indbyrdes intriger, spænding og flavour.

Vi følger vores fem helte i tunge moralske valg og blodige episke kampe – i deres færd for at finde ingredienser til en kur mod den pest, der hærger byen Ankerfall.

Tekst og idé:	Specielt tak til:
Nicklas Thorsen og Sebastian Odsgaard *Pesten og Dragen* er inspireret af virkelige (scenarie) hændelser.	Johan Ferrier Jørgensen Martin Kristiansen Niels Jensen Kristian Bach Petersen Dorte Odsgaard Andersen for råd, hjælp, vejledning, korrekturlæsning, illustrationer, effekter og spiltest.

Introduktion

Stemningen

Pesten og Dragen handler om at løbe om kap med tiden og tage hårde bitre valg. Det simple spilsystem faciliterer scenariets hovedformål; at fremme *den gode historie*. Der er tryk på, og spillerne vil selv være med til at skabe vejen de skal løbe. Fra første scene vil spillerne prioritere i hvilken rækkefølge, de vil møde udfordringerne i. Alt efter hvilke tidspunkter de ankommer til scenerne, vil forskellige scenarier udspille sig. Vores heltegruppe er en mystisk og broget sammensætning af helte, med vidt forskellige overbevisninger, trosretninger og moralske kompasser. Fælles for dem alle er, at de hver især er overbeviste om, at de har ret og modparter tager fejl.

Pesten og Dragen er ikke dit klassiske "feel good" eventyr. Hvorend de går, vil luften være fuld af stanken af råd, død og sygdom. Som Gamemaster er en af dine fornemmeste opgaver at sætte og understøtte en mørk, dyster og skummel stemning. Din opgave bliver at understøtte spillerne undervejs og sætte scenerne op således, at du inddrager dem i scenebeskrivelser, og dermed giver dem et ejerskab ved den historie, de er ved at skabe.

Karaktererne kan ikke dø undervejs. Karaktererne i gruppen er helte. Nogle mere gode end andre, men alle sammen, hver især, helte. Helte besejrer *dragen*!

Handlingen

Vores gruppe af helte er blevet hidkaldt til Ankerfall af byens alkymist Godrick, der vil have dem til at hente 6 ingredienser på 6 lokationer. Ingredienserne skal bruges til at kurere **Pesten**, der hærger Ankerfall og omegn. Men **Pesten** er ikke helt normal. Noget tyder på, at den er magisk, og det er nærmest som om, den har en form for bevidsthed. Hvad spillerne ikke ved er, at **Pesten** i virkeligheden er en stor **Plague Dragon**, der har lagt sig ind over landet for at fortære det, og suge livsenergien ud af alt, der befinder sig i det. Spillerne skal bl.a. ned i skumle og snævre gange for at tappe giften fra en stor dronningeedderkop, og kæmpe sig gennem metertykke snedriver i bjergene for at stå ansigt til ansigt med en gruppe blodtørstige trolde. Alt dette, imens **Pesten** tager mere og mere fat i landet omkring dem. Spillerne vil løbende støde ind i **Dragens følgere, Dragonianere**, der fejlagtigt forsøger at forpurre heltenes planer

Til sidst vil Godrick sende spillerne ind i landets gamle hovedstad West Castle, for at hente en gammel magisk amulet fra en svunden tid. Her vil de stå over for flere af **Dragonianerne**. Ved tilbagekomst til Godrick går det op for spillerne, at **Godrick** aldrig har været i gang med at brygge en modgift. Han viser sig at være magiker, og skal bruge amuletten i et ritual til at materialisere **Dragen**, og binde den til det fysiske plan. Det er først her, han indvier spillerne i hans egentlige plan: At ingredienserne skal bruges i ritualet til

at svække dragen, og at dé skal nedkæmpe og dræbe den. I samme nu udspiller sig en scene, hvor Godrick kanaliserer sin magi, dragen materialiseres, og spillerne bekæmper den, og redder landet.

Mekanik

Scenariet bruger et enkelt kortsystem, der understøtter action i **udfordringer** og sætter karakterernes ressourcer under pres. I scenariets første scene skal spillerne fastsætte i hvilken rækkefølge, de vil prioritere at besøge lokationerne. Der er her tale om *scenerne 1.1 - 1.6*. Hver lokation vil have fordele og ulemper samt et tilknyttet dilemma. Det skal gøres tydeligt over for spillerne, at uanset hvad de vælger, vil **Pestens** fremskreden forværre situationerne, der omhandler lokationerne. Som sådan, er der ingen rigtig eller forkert måde, at prioritere lokationerne i. Forskellen i, om spillerne prioriterer en scene først, midt i eller til sidst, giver udelukkende et historiemæssigt udfald og ændringer i scenen. Sideløbende med kronologien som spillerne vælger, løber *scenerne 2.1-2.5*. Hver af disse "2'er scener" flettes ind imellem "1'er scenerne" (bilag 2 - Flowchart). For større overblik se Bilag 4. "2'er scenernes" kronologi er fast. Deres primære formål er at stemningssætte og understrege, at spillerne er oppe imod tiden, og give dem et indblik i, hvordan **Pesten** æder landet. Efter "1'erne" og "2'erne" er udspillet køres scenerne *3.1 - 3.5*. Scenariet rummer 8 udfordringer. 6 i scenerne *1.1 – 1.6* og 2 i *3.4 – 3.5*. Ved hver udfordring lægger spillerne et kort der symbolisere karakterens handling. Ingrediensernes formål er at graduere sværhedsgraden i den sidste scene - *Kampen mod **Dragen***. Når en karakter dør ved sidste scene, vil karakteren få mulighed for at dø som en *helt* eller flygte som en *kujon* – og dermed afskrive sig titlen som *helt*.

Værktøjer

Til at hjælpe dig, vil alle scenerne være bygget op således, at du kan danne dig et hurtigt overblik over bl.a. formålet med scenen, og hvilke udfordringer scenen måtte rumme.
Til afvikling af scenariet, vil du inden spilstart få udleveret en Gamemaster Skærm og det Interaktive kort (bilag 5). På indersiden af skærmen vil du finde en simplificeret udgave af reglerne (bilag 3), et overblik over scenariets kronologi samt sværhedsgraderne ved udfordringer (bilag 4).
Scenariets første scene er utrolig vigtig, og er derfor en af dine væsentligste opgaver. Først vil du fortælle en prolog (side 16). Herefter vil spillerne få mulighed for at beskrive deres karakteres udseende. Efter beskrivelserne tager du igen ordet. Det er her det Interaktive kort kommer i spil. I takt med, at du fortæller om de forskellige lokationer, vil du som et puslespil lægge kortet på bordet foran dem. Kortet vil inden spilstart være klippet ud, og fastgjort til enten træ eller pap. På kortet vil der være cirkler, hvori spiller skriver i hvilken rækkefølge de prioriterer lokationerne.

Regler

Materiale

For at spille Pesten og Dragen skal man bruge et sæt spillekort pr. spilperson.

Opsætning

Alle spillere får udleveret kortene 1-10. Alle spilleres kort er i samme kulør (*hjerter, spar, ruder* eller *klør*).

Spillerne blander kortene i egen bunke - Gamemasteren fjerner to tilfældige kort.

Hver spiller sidder nu med 8 kort i en bunke.

Alle spillere trækker 3 kort fra egen bunke op på hånden. Kortene er hemmelige.

Udfordringer

I løbet af scenariet vil spillerne komme ud for en række udfordringer. Udfordringerne forløber på følgende måde:

1. Gamemasteren sætter scenen.
2. Spillerne lægger et kort på bordet, med bagsiden opad.
3. Første spiller beskriver sin karakters handling, og vender sit kort.
4. Gamemasteren beskriver fjendens modsvar til denne.
5. Følg step 3 og 4 til og med Femte spiller.
6. Kortene tælles sammen.
7. Gamemasteren beskriver fjendens modsvar - afslutter og fuldender scenen.

Det kan være en fordel at give spilleren, der lagde det højeste kort "killing-blow", og lade spilleren selv beskrive hvordan dette udføres.

Ligger den samlede værdi lige på eller over sværhedsgraden – er denne klaret. Spillerne får ingrediensen!

Ligger den samlede værdi under – er denne fejlet. Spillerne får *ikke* ingrediensen!

Efter endt udfordring samles alle brugte kort i en *discard bunke* ved Gamemasteren og spillerne trækker et nyt kort fra egen bunke.

Rækkefølge

Rækkefølgen for beskrivelser og kortlægning går uret rundt, Valakaz starter.

Resten af spillet starter den, der ved sidste udfordring lagde det laveste kort.

Karakterernes handlinger

I **Pesten og Dragen** er det spillerne, der er de egentlige grænsesætter for, hvad karaktererne kan og ikke kan. I scenariet er det afgørende om karakteren er under- eller uden for en udfordring.

Under udfordringer

Vi forsøger altid at opmuntre spillerne til farverige og stemningsfyldte beskrivelser. Handlinger under udfordringer skal afspejle værdien af det kort, som spilleren har valgt at placere på bordet. Specifikke evner, egenskaber og færdigheder er helt op til spillerens fortolkning af karakteren. Spillet glider dog bedst, hvis spillernes niveau stemmer nogenlunde overens. Som Gamemaster forsøger vi at hjælpe spillerne til at ramme en balance i dette niveau. Vores fornemmeste opgave er, at spillernes karaktere er seje.
Eksempel: Zeptra og Valakaz lægger begge en 10'er. Zeptras handling beskrives ved, at hun skyder en pil i brystet på en trold. Valakaz handling beskrives ved, at han ved en hellig bøn, river himmelhvælvet i stykker. Med al sin guds magt påkalder han store lysende flammer fra himlen - alt imens et stort englekor synger.
I dette eksempel vil vi forsøge at finde balancen i gruppen. Er de andre karakteres beskrivelser lige så farverige, er det måske Zeptra, der skal motiveres en smule. Omvendt bør Valakaz beskrivelse måske drosles lidt ned. Alt i alt forsøges beskrivelserne tilpasset scenen, og afspejle vægten i kortet, der er lagt. Der er dog enkelte begrænsninger, alle sat af Gamemasteren, indtil scenens formål er opnået.

Uden for udfordringer

Når karaktererne ikke befinder sig under udfordring, er der som udgangspunkt ikke nogle restriktioner på deres handlinger. Hvis det giver mening, at Gibard kan fornemme arkanske energier i luften i skoven, så er der arkanske energier i luften i skoven. Hvis Monroe påkalder 3 døde ånder til at file hans negle - så er det indenfor hans magt. Hvis Valakaz renser sumpen for ondskab, og rensningen fjerner den magiske barriere, der skjuler heksens hytte - så er det op til Gamemasteren, om hvorvidt det lykkedes eller ej. Tænk på, om handlingen fremmer historien og den gode fortælling, om det har indvirkning på det spiltekniske, eller om det er en fed gimmick.

Eksempel på udfordring

I starten af udfordringen sætter Gamemasteren scenen og følger "*Udfordringer"* som anført under *Regel*-afsnittet. En løsning af en udfordring kan eksempelvis se ud på følgende måde:

- Valakaz lægger en 6'er
- Gibard lægger en 4'er
- Zeptra lægger en 5'er
- Wolfric lægger en 9'er
- Monroe lægger en 7'er

<u>Samlet værdi: 31.</u>

Sværhedsgrader

Scenernes sværhedsgrad gradueres alt efter, hvordan spillerne prioritere opgaven som anført i tabellen:

	Sværhedsgrad
Prioritet 1 og 2	26
Prioritet 3 og 4	31
Prioritet 5 og 6	36

De eneste to udfordringer, der divergere fra dette er scene 3.4 og 3.5.

Sværhedsgraden i den andensidste scene, *3.4 Overrasket af Dragonianere,* er **31**.

Klarer spillerne udfordringen, **falder** sværhedsgraden i sidste scene med **2**.

Fejler spillerne udfordringen, **stiger** sværhedsgraden på sidste scene med **2**.

Sværhedsgraden i sidste scene, *3.5 Kampen mod Dragen,* starter på **43**.

For hver ingrediens det lykkedes spillerne at indsamle, falder sværhedsgraden med **3**.

For hver **2** spillernes samlede værdi er under Dragens *sværhedsgrad*, **dør** en karakter - startende, med den der lagde det laveste kort ved sidste scene og op efter.

Ved karakterdød der udfolder sig 3 muligheder, beskrevet i afsnittet *3.5 Kampen mod Dragen.*

Eksempel:

Dragens startsværhedsgrad er 43.

Spillerne lykkedes i at anskaffe sig 3 ud af 6 ingredienser - Dragens sværhedsgrad er nu 34.

Spillerne klarede udfordringen I *Overrasket af Dragonianerne* - Dragens sværhedsgrad er nu 32.

Spillerne lægger i sidste scene kort til en samlet værdi af 28. Dette er 4 fra Dragens nuværende sværhedsgrad.

De to karaktere der lagde de laveste kort **dør.**

Nb. alle sværhedsgrader er udregnet med udgangspunkt i en samlet spillergruppe på 5. For hver spiller der undlades, sænkes sværhedsgraderne med 5.

Karaktererne

Vores frygtløse og heroiske heltegruppe består af:

Paladinen Valakaz er gruppens leder. Han er stolt, pligtopfyldende, loyal og vigtigst af alt, helt igennem et godhjertet menneske. Han er på talefod med flere guder, end hvad han vil lade folk vide, og er nok det mest hemmelighedsfulde medlem af gruppen.

Sorcereren Gibard er gruppens magiker. Den godhjertede og naive unge magiker rummer kræfter, han ikke selv forstår. Hans gode hjerte gør ham til den bedste allierede, du kan forestille dig, imens at den vilde magi i hans blod gør ham mere kaotisk og upålidelig end nogen politiker.

Rangeren Zeptra er gruppens spejder. Tragedier i hendes liv har provokeret en form for mild personlighedsforstyrrelse, hvor hun lejlighedsvis svinger fra at være mild og glad til en pessimistisk, rasende grizzlybjørn på steroider.

Fighteren Wolfric er gruppens kriger. Han har set for meget. Et liv med infiltration, i et officielt ikke-eksisterende regiment, har gjort Wolfrics hjerte koldt og kynisk. Det er længe siden, Wolfric har båret et banner, men krigen raser stadig i hans sind.

Clericen Monroe er gruppens klerk og hellige mand. Monroe har som så mange andre skeletter i skabet – nogle af Monroes er dog ganske levende. Igennem det sidste årti har Monroes speciale været necromanci. Monroe er også den eneste i gruppen, der absolut ikke har nogle kvaler med at tage et andet liv... Det kunne jo være, man kunne bruge kroppen til noget fornuftigt.

Karakterernes formodede modspil

Der lægges op til at Valakaz og Monroe moralsk set, er diametrale modsætninger. Gibard vil befinde sig på et neutralt punkt, men vil vægte mest til Valakaz's side, i modsætning til Wolfric, som vil vægte mest til Monroes side. Det er ideen, at Zeptra skal stå som en joker, mellem den moralske splittelse der er i gruppen. Det er afhængigt af gruppen, hvor meget de interne stridigheder vil komme til at fylde.

NPC'er

Araneae

En 12benet ældgammel edderkoppedronning med farlig gift og stærke kæber. Hun er intelligent, og taler enkle korte sætninger på menneskenes sprog. Gennem de sidste 50 år har hun terroriseret ørkenfolkets byer. Hendes strategi er at slå sig ned i Koboldbakkerne, få sine håndlangere til at grave et stort net af snoede gange, hvori hun i dets midte kan lægge alle sine æg. Når ynglet klækkes, udpeger hun en leder blandt håndlangerne, og sender dem mod den nærmeste by. Det fejler som regel, men edderkoppehorderne er skrækindjagende, og ender som regel i blodige kampe. Ørkenfolket har påtaget sig opgaven, at holde hendes bestand nede. Efter et nederlag flytter hun sin grotte til en ny lokation i Koboldbakkerne.

Stikord: Hvæsende, myrekrybende, udspekuleret og blodtørstig.

Borgmesteren

Borgmesteren af Gortunheim er en tyk mand, der ruller mere end han går. Han er både grisk og nærig. Borgmesteren er ikke meget for at snakke om den gæld, han skylder Monroe, og prøver hele tiden at lede samtalen på andre emner.

Dragen

Dragen har dematerialiseret sig selv, og lagt sig som en tynd tåge ud over Ankerfall. Dragen ER Pesten, og Pesten ER Dragen.

Pesten: Den drager folk - get it? Det meste af scenariet opfører Pesten sig som en svag, mørk hvisken i baghovedet på vores helte. Pesten har en aktiv og en passiv effekt. Dens aktive effekt kommer til syne for enden af hver "2'er" scene. Her taler den til en specielt udvalgt karakter. Den vil forsøge at få indflydelse på heltenes valg, korrumpere dem og spille dem ud mod hinanden. Dens passive effekt kommer til syne i dens påvirkning af landet og alt levende, hvis tilstand gradvist forværres. Når du beskriver pestens passive effekter, kan du med fordel bruge det til at understrege de mørke aspekter i scenariet. Det ér mørkt og det ér dystert. Sorte bylder og vener, blege stive lig og fyldte ligvogne. Syge dyr, træer og plantevækst, hvor man tydeligt får en følelse af, at intet undslipper dens ondskab. For ondskab… Det er lige hvad den er.

Dragen: I den sidste scene tvinger Godrick Dragen til at materialiseres. Den er stor. Meget stor. Kæmpe stor. Dækket af sorte skæl med giftgrønne nuancer. Skællene står ud til alle sider, og dens bug er sort med svagt pulserende grønne bylder. Dens sygelige gule øjne giver en kvalme når man kigger på den. Dragen har

én plan. Den vil slå landet ihjel, og høste energien fra alt dødt. Den er superklam, og trives bedst med råd og slim omkring sig.

Dragonianere

Dragonianerne er håndlangere og Dragens fodsoldater. Store muskuløse øglemænd med slidte rustninger og sløve våben. Deres hud er sygelig, og nogle af dem vil have store pulserende bylder.
Dragonianerne forsøger at være luskede og listige, men overvurdér dem ikke - de er dumme.
Dragonianerne er for Dragen det samme som Stormtroopers er for Palpatine. De tøver ikke med at slå først. Deres største styrke er, når de står sammen, og er anført af en leder. Lederen er oftest den stærkeste og nogle gange klogeste. Slå først, spørg bagefter. De kan tale, men er umulige at diplomatisere med.
Stikord: Brølende, store, stærke, stinkende og hårdtslående.

Drengen

Drengen ligner en ganske almindelig lille dreng, med brune hørbukser og blond hår - dog fremstår han fuldkommen upåvirket af Pesten. Mystisk. I "virkeligheden" er han en kreation af en ukendt godhjertet skikkelse, der forsøger at hjælpe vores helte på deres færd. Hans primære formål er at understøtte stemningen, give spillerne myrekryb, og pege dem i den rigtige retning. I scene 2.4 har han et digt, der refererer til en gammel ondskab, der lurer i landet. Drengen er den samme skikkelse som "Den sære gamle mand," der optrådte i scenariets forgænger "Greven og Dragen". For de spillere, der spillede scenariet vil Drengen muligvis blive genkendt, og måske give en "easter-egg" feeling.
Stikord: Mystisk, stemningssætter, uskyldig, gådefuld.

Jackson

Jackson er lederen af Gibards tidligere gruppe. Han er normalt kæk og rap i replikken, men stadiet spillerne finder ham i, har forstummet hans latter.

Godrick

Godrick ligner en mand i starten af 40'erne. Han er byens alkymist, og har påtaget sig opgaven at samle folk til at kurere Pesten. Gennem de sidste 115 år har han studeret arkansk magi - kemi har holdt ham i live, ung og stærk. Hans fremtoning virker skummel og upålidelig. En kølig aura står ud fra ham, og man undrer sig over, hvorfor lige dette menneske har valgt at påtage sig en så nobel opgave. Hans fremtoning er ligefrem og direkte. Han virker afsindigt stresset, men samtidig som en handlekraftig mand.

Sandheden er, at han er en magtfuld magiker, og den eneste der kender til Pestens egentlige ophav. Hans mål er at materialisere dragen så heltene kan slå den ihjel.
Hans hår er gråt, trukket stramt tilbage og sat op i en knold. Han er høj, spinkel og bleg. Over alt på hans hænder, arme og hals ses skader fra syrer og andre kemiske forsøg.
Han er iført en lang tætsiddende lædertrenchcoat, der rasler og klirrer af små flasker og reagensglas. Halsen er knappet helt tæt, og ærmerne smøget op. Ved hans side har han en typisk Plague Mask.
Stikord: Mystisk, målrettet, klar i spyttet og direkte.

Nigroth

Nigroth var en godhjertet mand. Familiefar og præst af solens gud Paelor. Da han påtog sig opgaven at skaffe en ond forhekset talisman af vejen gik noget galt i processen. Magien forvandlede ham til en varulv. Siden bærer han talismanen om halsen, og har sat det som sit livs opgave at sikre, at den ikke falder i de forkertes hænder. Det er hans guddommelige formål, og samtidig den byrde han må bærer. Han kan kun svagt styre dyret, når det slippes løs, og en dag hvor timingen var dårlig, hans familie på det forkerte sted den forkerte tid - dræbte han dem.
I sorg og vrede brændte han kirken ned, isolerede sig og med sine sidste guddommelige kræfter kastede han et magisk mørke over ruinerne, for at holde folk ude. Det eneste der gør hans bevidsthed nogenlunde intakt, er den nære forbindelse han har til templets adgang til *elvisk vievand*. Han vogter kilden, og holder ubudne gæster væk fra talismanens vrede.
Stikord: Vred, paranoid, oversensitiv- og reagerende.

Raymond Dragonstone

Raymond fremstår som en ældre mand i robe med optrukket hætte. Hans skæg er kridhvidt, og hans øjne hvide og blege uden pupiller. Alle tror, at Raymond er rendyrket ondskab - dette er ikke sandt. For lidt over 5 år siden gjorde han alt, der stod i hans magt for at stoppe en ondskab, der lurede over West Castle. I desperation lavede han en pagt med højere magter, i et forsøg på at tilgå kolossale kosmiske kræfter. Hvad han ikke vidste var, at de højere magter han rakte ud efter, i virkeligheden var den selvsamme ondskab, han forsøgte at komme til livs. Ondskaben havde taget skikkelse af en spinkel ældre mand. På sit hoved bar han et slidt kronhjortegevir, og i sin hånd en stav, hvor spidsen endte i en udskåret hånd, der knuger et øje. Ondskaben snørede Raymond, forheksede hans sind, og udnyttede det til talløse vederstyggeligheder. Raymond blev en marionetdukke for den selvsamme ondskab, han havde svoret at tilintetgøre. Han skammer sig over sine handlinger, og holder kun sig selv til ansvar for disse. Mareridtet stod på, til han en skønne dag blev stoppet af en flok helte. I sin død blev han løsladt fra forbandelsen, men i sin anger og

smerte nægtede han at træde ind i efterlivet. Hans hvileløshed er hans egen straf til sig selv, imens han håber en dag at kunne gøre bod for sine handlinger. Raymond har en teori om, at ondskaben er den selvsamme, der står bag pesten.

Stikord: Småsær, angrende, eftertænksom, godhjertet.

Skovfolket

Med et hint af Grimlings, er skovfolket små nuttede væsner. De har skæg og hår stående ud af ører og næse, store buskede øjenbryn, og iklæder sig forskellige ting fra skoven ud over deres små brune støvler og hæklede blå skjorter og kjoler. Skovfolket er godhjertede af natur, men tag ikke fejl. Modsætter man sig deres overbevisning eller ord, bliver deres øjne mørke, og de går til angreb. Deres magikere betvinger undergrundens rødder og torne, imens deres små buttede krigere stormer frygtløst imod fjenden.

Skovfolket tænker ikke langt. Fryser de, kan de godt finde på at tisse i bukserne for at blive varme. Kan problemet løses halvt nu, er det godt nok, også selvom udfordringen ikke fjernes af den grund.

Scener

Sceneopbygning

Hver scene er opdelt i *optakt, udfordring, 3.-4. prioritet, 5.-6. prioritet* og en tekstboks mærket *formål*. Alle scener er beskrevet med udgangspunkt i, at den er spillernes første eller anden prioritet. Efter hver endt udfordring opfordres der til en kort cutscene/outro. I slutningen af hver scene fremgår det kort, hvad der sker, hvis heltene klarer såvel som fejler udfordringen.

Optakt

Forinden hver udfordring er der en *optakt*-scene som Gamemasteren sætter. Teksten under dette punkt skal primært ses som hjælp til stemningssætning. Formålet er at give spillerne rum til at rollespille og forberede sig på den udfordring, der ligger forude. Det står til enhver tid Gamemasteren frit for at fortolke, ændre eller tilføje til *optakten*. Der opfordres til at lægge vægt på det dystre og mørke lidende landskab.

Formål

I øverste højre hjørne af scenerne finder du en lille tekstboks. Tekstboksens formål er at give et hurtigt og kort overblik over, hvad scenen drejer sig om og dens formål.

Udfordringen

Afsnittet rummer en beskrivelse af omgivelser og hvad *udfordringen* går ud på. Teksten under dette afsnit er Gamemasterens primære udgangspunkt for at sætte scenen. Der vil være et klart formål, NPC(er) og en formuleret udfordring, som spillerne skal igennem/møde. Klarer spillerne udfordringen, vil de modtage en ingrediens. Fejler spillerne udfordringen, missser de chancen for at få ingrediensen. Lige såvel som *optakt*, er *udfordringen* også påvirket af spillernes valg og prioritering.

3.-4. og 5.-6. prioritet

Her beskrives hvordan scene -og optakt varierer alt efter, hvilken rækkefølge spillerne prioriterer at løse opgaverne i. Nedprioriteres *udfordringen,* vil sværhedsgraden stige, og det vil være tydeligt, hvordan omgivelser og NPC(er)s tilstande forværres. Mekanikken vil bidrage til, at ikke to spilgange vil være ens, og skabe en unik spilleroplevelse.

Cutscene

Når hver scene afsluttes, sætter Gamemasteren en *Cutscene*. Gamemasteren kan med fordel variere mellem *outro* og *cutscenes*. En *outro* kaster et blik tilbage på den scene, som spillerne forlader. Det kan give en stemningsfyldt effekt at beskrive, hvordan heksens hytte brænder ned til grunden bag vores helte. En *cutscene* er et kort stemningsbillede, der kan anvendes til at beskrive, hvordan tilstanden i Ankerfall forværres. Der opfordres til kolde, mørke og dystre beskrivelser af, hvordan *pesten* gradvist kravler længere og længere ind over Ankerfall.

Når heltene klarer/fejler udfordringen

Helt kort beskrivelse så man hurtigt kan slå op i noten - hvad sker der, når spillerne fejler og hvad sker der når spillerne klarer *udfordringen*.

Prolog

I en verden fuld af mystik og magiske væsner - helte og skurke - lå **Chesentas** bakkede og grønne landskab. Det lille lands taktiske placering gjorde det til et attraktivt knudepunkt for handel. Her herskede lov og orden. Kriminalitet straffedes hårdt. Andre racer end mennesker var en accepteret del af samfundet. Men også kun lige… Magi var strengt forbudt, og KUN noget der tilfaldt kirken.
I landets hjerte lå hovedstaden **West Castle**, der rummede ca. 50.000 indbyggere. En gammel borg hvis store mure indkredsede de nærliggende landsbyer. Dens indermure stod over 20 meter over jorden, og var aldrig blevet succesfuldt belejret.

Byen var knudepunkt for handel i landet, styret af den folkeelskede grev **Nicolai Von West Castle**. Hans regenttid sluttede brat, da hans onde onkel, **Raymond Dragonstone**, udførte et succesfuldt attentat imod ham. Koldblodigt myrdede han **Nicholai,** og tilfangetog den eneste arving, **Arthur. Raymond** lod sig kort tid efter indsætte som den nye greve af **West Castle**. En skygge gled samtidig over byen. Folket var som forheksede. Den glade, muntre tone blev til skrig og skæld. Racisme og had flød i byens gader…
En gruppe helte påtog sigopgaven, at gøre noget ved situationen. Blandt heltene var bl.a. den heroiske Paladin Valakaz og den smukke Elver Zeptra. Gruppen havde en mager, Jacqueline, som ingen rigtigt vidste hvor de havde.

Det lykkedes heltene at trænge ind i borgen og finde **Arthur.** En blodig kamp blev indledt med den magtfulde Raymond, der ved hjælp af en amulet påkaldte en stor, udød, sort drage. Han fremmanede en portal, og sendte dragen direkte til **Ankerfall**. Det lykkedes heltene at nedkæmpe **Raymond,** og springe gennem portalen, inden den lukkede - men det var for sent. Halvdelen af **Ankerfall** var ødelagt, og mange uskyldige mistede livet. Efter en hård kamp lykkedes det til sidst at besejre dragen.

To af gruppens medlemmer drog videre. Valakaz og Zeptra slog sig ned i **Ankerfall,** og hjalp til med genopbygningen. Jacqueline drog tilbage til **West Castle**, for at melde sig som rådgiver og højre hånd, for den nye og unge, grev **Arthur.** Alt åndede endelig fred og ro, men en ulykke kommer sjældent alene. To måneder efter hændelserne hørtes et øredøvende brag. En søjle af mørkelilla lys oplyste himlen. En arkansk eksplosion havde udraderet alle **West Castles** 50.000 indbyggere, og bag sig efterladt en spøgelsesby. Ingen tør nærme sig resterne. Det siges, at byen er omgivet af en magisk barriere, der dræber alle, der træder ind.
Hændelserne ved **West Castle** er nu 5 år siden. **Ankerfall** blev landets nye hovedstad, og indbyggertal samt størrelse voksede med lynets hast. I dag rummer den godt 38.000 indbyggere. Men man havde ikke

forudset, at når man samler store menneskemængder tæt i en by, der ikke er lavet til det, bliver der hurtigt møget. Det medførte rotter - og med rotterne… Kom **Pesten**.

Planen: Spillerne ér kontaktet af alkymisten Godrick. Pesten hærger, og Godrick har fundet opskriften til en modgift. Han har brug for nogle ingredienser til at accelerere produktionen af medicinen, da **Pesten** er meget hurtigere fremskreden, end andet han hidtil har haft med at gøre. Der er mange liv på spil.

1.0 Planen og kroen

Optakt
Staldknægten. Styret af den tætpakkede dværgekvinde Isabel. Et af de sidste steder i byen, hvor der stadig er lys og varme. Her er stadig mere snak end hosten i krogene, og her lugter af tobak og spildt øl. Et af de sidste steder som pesten ikke rigtig har fået kløerne i... Endnu.

Formål
Spillerne og Godrick introduceres. Godrick fremlægger de 6 lokationer. Spillerne lægger planen.

Den silende regn giver genlyd, som den hamrer mod de våde brosten udenfor. En tudende vind hiver og flår i den gamle kro's skodder, der i forvejen gør et ringe forsøg på at holde omverdenen ude. Et næsten udbrændt og tykt vokslys kaster ensomt sit flakkende lys - på det eneste ansigt i krostuen. Kroen plejer at være fyldt, men i aften er den lukket for den syge og hostende befolkning. Den skal huse et vigtigt møde.
Valakaz sidder som den eneste i krostuen. Lad spilleren beskrive hans udseende for de andre spillere. Når Valakaz er beskrevet, støder de andre karaktere til i understående rækkefølge. Giv spillerne plads til at beskrive deres karaktere og kommunikere kort sammen.

- Wolfric kommer ind af bagindgangen.
- Zeptra kommer ned af trappen fra overetagen på kroen.
- Gibard kommer ind udefra køkkenet.
- Monroe kommer for sent som altid, ind af hoveddøren til kroen.

Når de sidste bemærkninger er kastet, hamrer døren op med et brag - ind kommer Godrick.

Godrick tager alt fokus, og haster ind over gulvet, slæbende et spor af mudder efter sig. Han starter med at takke hver og en for at have taget opgaven. Uden videre kaster han et gammelt kort ud over bordet

Godt så! I ved alle godt hvorfor, i er her. Nu til sagen.

Gamemasterens rolle er nu at gennemgå *"Briefingen"* (Bilag 1). Afslut *"Briefingen"* med at tydeliggøre over for spillerne, at alle 6 ingredienser ikke er nødvendige, men er med til at forøge chancen for succes. Spillerne bliver nødt til, om ikke andet så bare at prøve og skaffe dem. De SKAL besøge alle lokationerne. Efter *"Briefingen"* gives der plads til, at spillerne kan diskutere og lægge planen. Her er din rolle at være understøttende for de spillere, der finder opgaven svær, og besvare eventuelle spørgsmål, der må opstå. Husk at minde spillerne om, hver gang det kan lade sig gøre, at de har travlt! Og at *pesten* ikke venter på dem.

Scenen slutter, når spillerne har lagt plan og snakket færdigt.

Afslut scenen brat. En mand kommer væltende ind på kroen, dækket i sorte pulserende bylder. Han mumler noget uforstående, og falder om på gulvet. Som han rammer brædderne, springer adskillige af bylderne, og en giftig røg stiger op fra dem. Godrick flår sin maske på, og råber spillerne ud af bagindgangen.

Brug afslutningen på scenen som en stemningssætter, det handler om liv eller død - "*Kroen er ikke længere sikker. Afsted!".*

Karaktererne er nu smittet af pesten. Beskriv i de kommende scener, hvordan deres tilstand løbende forværres, som sygdommen tager til. Sorte vener, blodsprængte øjne, koldsved og høj puls.

1.1 Nigroth's Lair

Optakt
Efter en lang rejse af etablerede store handelsruter, har Valakaz ført gruppen væk fra vejen og ind i skoven. Som skoven bliver tættere, og dyrelivet rigere, begynder vores helte at kunne ane en lysning forude. Hvad der engang har været et storslået tempel af solens gud, Paelor.

Formål
Gennem skoven, finde templet og ind i hovedsalen. Tæve Nigroth, have genstanden og ud igen.

Rester af søjler der stikker op af jorden. Stille som gruppen nærmer sig, får de øje på en mosbefængt trappe ned. Fra dybet kommer en stærk dunst af jord, fugt... Og død.

Udfordringen
Spillerne bevæger sig igennem de myrekrybende mosbefængte ruiner. Noget tyder på, at templet på et tidspunkt har været brændt. Klo- og rivemærker dækker samtlige vægge og dørkarme. Overalt på gulvet ligger gamle iturevne malerier og vægtæpper. Alt er ødelagt. Alt på nær et lille sovekammer med et halvt nedbrændt tællelys. Et intakt familiebillede af en stolt mand i præsteklæder, der omfavner sin kone og to børn - det virker som om nogen har brugt sovekammeret for nyligt.

Når scenerne i ruinerne er udspillet, og spillerne snuset omkring, kommer de til templets hovedsal. I midten af salen er et hævet podie. På toppen er et stort kar fyldt med en klar væske, **elvisk vievand.**
Som spillerne nærmer sig, træder en stor skikkelse ud fra skyggerne – Nigroth.
Hvis spillerne forsøger at tage vievandet fra ham med magt, bliver han aggressiv og angriber.
Spillerne skal gøre op, om de vil prøve at overtale Nigroth til at give dem det **elviske vievand** eller, om de vil nedslagte ham koldblodigt, hvor han står.

3.-4. prioritet
Beskriv optakten så mørk som muligt. Lad spillere vide, at noget iagttager dem fra skovens dyb. Røde øjne titter ud gennem træerne. Ved mødet med Nigroth, beskrives han med et lag af mistro, rastløshed og uro. Den gamle vareulv giver tydeligt udtryk for, at noget er galt i skoven - og det påvirker ham. Ondskab flyder i luften. Pesten har for alvor taget fat i ham. Beskriv ham med bylder og væskende sår.

5.-6. prioritet
Blod. Overalt ved indgangen til templet - er der blod. Noget er gået ind, og resterne af det har slæbt sig ud. Som gruppen gør sig vej gennem templet, finder de adskillige tegn på kamp og rester af **dragonianere.**
Nigroth er han svært kontaktbar. Sygdommen æder ham, og kun vareulveforbandelsen holder ham i live. Beskriv ham som et vildt dyr, der føler sig truet og indespærret. Mistroisk og paranoid med rester af blod og kropsdele mellem klør og tænder. Folk skal op af stolene i samtalen som fra Nigroths side af, primært består af råben, grynten og dybe brummelyde.

Når heltene sejrer: Nedkæmper Nigroth og får fat på **vievandet**

Når heltene fejler: Nedkæmper Nigroth, der i sin dødsros river et par bærende søjler ned, og heltene flygter fra det sammenstyrtende tempel. **Vievandet** går tabt.

1.2 Heksens Hytte

Optakt
Et højt plask markerer Gibards rejsestøvle, der begraver sig dybt i sumpens klamme, kolde og smattede underlag. Som vores helte bevæger sig gennem vandmasserne, synker de dybere og dybere ned i det kolde, mørke vand. Det er som om, noget bevæger sig i det.

Formål
Gennem sumpen og lokalisere hytten.
Besejre den fortryllede gryde, finde "Rottehale" og ud igen.

De finder hytten, der er rund og bygget af en kombination af træ, tørv og skind. Omkring står nøgne træer. På dem hænger øjne, ører og små spiddet dyr. Det må være mørk magi, som holder hytten skjult for uvedkommende. Der er et svagt lys i hytten fra flammerne, som varmer under en stor, sort gryde, og et par sorte stearinlys rundt omkring.

Udfordringen

Vores helte træde ubesværet ind i hytten. Synet af obskure ting er i alle hjørner af hytten. Forskellige organer ligger i glas, forvredne planter og urter, hænger ned fra hylder, og der ligger rester fra nogle menneskebørn. På et bord ligger en bog med tegnede skitser af kommende ofrer - genkendelige, børn fra Ankerfall. Et stort, gammelt, mølædt bjørneskind ligger, og fylder det meste af gulvet. Her er gamle slidte møbler, der mangler ben og brædder. I det ene hjørne står en gammel ulækker slimet lænestol - i det andet, en stor sort gryde. Op fra gryden stiger en grønlig, syrlig røg.

Til sidst finder heltene **rottehale**, stående i en potteplante på toppen af et stort skab. Da de tager den, vågner gryden i hjørnet til live, og går til angreb på spillerne.

3.-4. prioritet

Da heltene ankommer til hytten, er der blod på gulvet. Det ligger i et slæbespor hen mod gryden, hvori der ligger små menneskelemmer og flyder rundt. Ovre i hjørnet ved lænestolen ligger to børn, foreslåede og bevidstløse. Gryden buldrer og bobler.

5.-6. prioritet

Inddrag beskrivelsen fra 3.-4. prioritet. De to børn ovre ved lænestolen har et groteske symbol snittet ind i panden. Heksen er hjemme. En kat har siddet på et skab og iagttaget dem. Da gryden går amok, hopper den ned. I luften forvandler den sig til en fæl, gammel heks, der flyver rundt inde i huset på sin kost, og kaster eksploderende frøer efter gruppen.

Når heltene sejrer: Besejrer gryden og evt. heksen, får fat i **rottehalen**, redder børnene, og brænder hytten ned.

Når heltene fejler: Besejrer gryden, der eksploderer, og dækker hytten i syrelignende slimet snask.

Rottehalen går tabt i syre.

1.3 Quartzland

Optakt
Sne og slud båret af den nådesløse iskolde vind, bider i Gibards kinder. Vores helte kæmper sig op af en stejl bjergside, en smal passage med en klippevæg på den ene side - og et fald på flere hundrede fod på den anden. Foran dem tårner sig en gammel forgyldt port, smedet efter den fineste dværgekunst. Over den pryder dværgske runer "Quartzland".

Formål
Op af bjerget, gennem sneen og finde spor efter gruppen.
Ind i Quartzland, tæve troldene og finde *"**Himmel krystallet**"*.
Befri gruppen.

Mørket er tæt. I de fjerneste kroge høres dryppen. I faklernes skær er omridset af en forlængst tabt dværgecivilisation. Slidte bygninger som mest af alt minder om bunkere. Rester af mægtige statuer står som tårne. På bygningerne står dværgenes skrifter i runer. Og fra byens midte kan man fornemme et svagt skær fra et bål... en skarp stank af afføring og sved kommer derfra.

Udfordringen

En flok trolde har slået sig ned i resterne af Quartzland. De har taget den tidligere gruppe til fange, og har i sinde at æde dem. Rundt omkring et bål i byens mørke står fem burer med de tilredte rester af den tidligere gruppe. De er meget kvæstede, og kan dårligt nok åbne øjnene eller svare spillerne, når spillerne kommer hen til burene for at få kontakt, springer troldene frem, fra deres skjul i mørket, og angriber. Troldene er store og ildelugtende. Deres munde er fyldt med store, gule tænder, som er knækkede eller skæve, og som peger i forskellige retninger. De kigger sultent på spillerne med deres små sorte griseøjne. De bærer lændeklæder omkring sig, og er bevæbnede med primitive våben som køller, og enormt store flintestensknive.

3.-4. prioritet

På vejen gennem bjergpasset finder gruppen rester af iturevet tøj og friske blodstænk i sneen. Tre af den tidligere gruppes fem medlemmer er døde. En er Spist for få timer siden af troldene. De to andre er flået for hud, og hænger med hovederne ned fra i loftet. Spillerne opdager først dette, lige inden troldene springer frem, fx med en dråbe blod, der falder ned i ansigtet på dem.

5.-6. prioritet

På vejen gennem bjergpasset, finder gruppen rester af iturevet tøj og ødelagte våben. Med sine formidable tracking skills finder **Wolfric** gamle blodstænk i sneen. Frosne. De må være et par dage gamle. Kun lederen af den tidligere gruppe, Jackson, er i live - men kun svagt. Klarer gruppen udfordringen, er han lige akkurat i live længe nok, til at fortælle, hvor han har gemt ingrediensen. Klarer gruppen ikke udfordringen, dør han på dramatisk vis, som han forsøger at fortælle det.

Når heltene sejrer: Besejrer troldene, befrier de tilfangetagne og får fat på ***Himmel Krystallet***.

Når heltene fejler: Besejrer troldene, der stopper de sidste tilfangetagne i munden, som kampen ebber ud. ***Himmel Krystallet*** *går tabt under kampens hede*.

1.4 Gortunheim

Optakt
Gennem det snoede bakkelandskab, bevæger vores helte sig af en velholdt handelsvej der snor sig mellem bakkerne og små klynger af huse og gårde. Alt ånder fred og ro, lige indtil en rædselsslagen hest kommer galoperende forbi dem. På den sidder en død rytter, med rytter med tre pile i ryggen. Monroe genkender ham som borgmesterens rådgiver.

Formål
Finde byen, og komme frem til rådhuset med kamp eller list. Finde Borgmesteren, få fat i asken og tæve banditternes leder.

Foran gruppen tårner sig en gammel vejrbidt palisademur. Dens splinter og ujævnheder dækker kun næsten for de små tætliggende huse bag den - byporten står åben. Omkring den står to enormt store mænd i rustning og hornede hjelme. Deres ansigter skygges fra det smalle "T" i deres hjelme, de ser frygtsomme ud, som de står med deres store økser og vogter ved porten. Inde bag dem, fra byen, kan man høre oprørte stemmer.

Udfordringen

Gruppen har fået besked på at opsøge borgmesteren, og fortæller om deres ærinde. Borgmesteren virker meget nervøs, stammer og har svært ved at give gruppen nogen som helst form for brugbar information. Byen er belejret, befolkningen holdes som gidsler. Overalt ses banditter, der undertrykker folket med magt. Scenen kan udspille sig på forskellige måder. Enten lister heltene igennem byen med snedighed og list, hen til rådhuset, hvor borgmesteren er fanget, eller også kæmper de sig vej igennem. **Udfordringen** er på rådhuset, hvor en stor gruppe banditter, anført af deres leder, dukker op og konfrontere dem, efter spillerne har fået borgmesteren til at vise, hvor asken befinder sig.

De resterende banditter flygter, når lederen er slået ihjel, og det resterende af byen, er frelst.

3.-4. prioritet

En røg ses tydeligt stige op over de små huse, fra vejen. Byporten er smadret, og noget af byen er brændt ned. Der foregår massehenrettelser af byens befolkning via hovedafkapning i gaderne.

5.-6. prioritet

Byen er faldet. Næsten alle husene er brændt ned til grunden, kun få tilfældige står tilbage, inklusiv rådhuset. Flere steder står bannere med banditternes mærke. Foran byen hænger adskillige hoveder på spyd. Gruppen finder vej til Rådhuset, hvor banditter ligger i baghold, da de forsøger at få fat i **fønix asken**.

Når heltene sejrer: Gruppen besejrer banditterne, redder det resterende af byen, og får **fønix asken**.

Når heltene fejler: Da borgmesteren skal til at overrække **fønix asken,** braser en kæmpelignende mandsperson gennem væggen bag ham, knuser borgmesteren og **asken**. Gruppen besejrer lederen, og redder det sidste af byen.

1.5 Ørkenen

Optakt
*Det er varmt. Bagende varmt… Hvad mon der er bag den næste bakke? *suk* - En bakke mere.*
Gruppen slæber sig gennem ørkenens varme og tunge sand, følgende et svagt for længst udvasket spor, af noget der engang var en vej.

Formål
Gennem ørkenen og hvile ved en oase.
Finde Araneae's gråtte, nakke hende og snuppe hendes gift.

Vore helte sukker dybt som de trasker derudaf, med Wolfric stift i spidsen, fast besluttet på, at finde frem til Koboldbakkerne, der huser den frygtindgydende Edderkoppedronning Araneae. Ligesom alt håb ser ud til at rende ud i sandet under deres fødder, finder gruppen en oase med tre palmer og krystalklart vand.

Udfordringen

Efter et kort hvil ved oasen, lykkedes det gruppen at finde Koboldbakkerne - en lille klynge af ujævne, stejle og takkede bakker. I dets midte fandt de et hul. Kanten af hullet er dækket af et tykt mælkehvidt spind.
Som gruppen bevæger sig ned i hullet og ind i Araneae's lair, bevæger de sig gennem et smalt og ulækkert gangsystem. Overalt høres kriblen. Gruppen bevæger sig fra rum til rum, indtil de kommer til en underjordisk grotte. Overalt er små slimede pubber, der bevæger sig med små rystende bevægelser. Udover at være store monsteræg, ses det tydeligt, at noget er galt. Æggene er dækket af et slimet grønt lag - og der er næsten som om… Æggene har bylder. Ved indgang i grotten, konfronteres de af Araneae, en kæmpestor 16benet edderkoppedronning og hendes vogtere. Beskriv en voldsom kamp, hvor gruppen er tæt på at blive overrendt af edderkopper.

3.-4. prioritet

En del af hendes æg klækker, og noget af ynglet slipper væk. Ynglet søger direkte imod den nærliggende landsby, og hærger. Araneae er blevet påvirket af pesten, hele hendes bagende er dækket i sort pus, og hun har bylder i ansigtet. Det nyligt flettede spind omkring hende, kan man tydeligt se, er gået fra en mælkehvid farve, til et sort snasket spind, der mest af alt ligner noget, der er blevet dyppet i tjære.

5.-6. prioritet

Alt Araneae's yngel klækker så snart, gruppen har interageret med hende. For at komme frem til Araneae, skal de kæmpe sig igennem en kæmpe horde af hendes yngel. Ynglet undslipper hulen, og drager til den nærliggende landsby, hvor de slår alt ihjel. Araneae er så påvirket af pesten nu, at den har givet hende mutationer: Hun har fået yderligere ben, og er fuldstændigt dækket i sorte bylder. Alle hendes øjne udstråler et grønt lys af galskab, og hun har spikes som er vokset ud af kroppen på hende.

Når heltene sejrer: De dræber araneae, de får fat i hendes gift, og udrydder kullet.

Når heltene fejler: De dræber araneae, de får ikke fat i hendes gift og må flygte fra hendes kul.

1.6 Skovfolket i skovbunden

Optakt
Regnen står ned, som de ankommer til skoven. En markant tydelig grænse ses blandt de døde forvredne træer. Ud fra dem flyder sort harpiks fra pesten. En død kanin ligger nær træet. Dens øjne er blege, halvdelen af dens pels er væk, og den er dækket af sorte bylder.

Formål
Spillerne skal gennem skoven, finde træet, skovfolket og måneagernet.

Wolfric peger et stykke ind mellem træerne, "Pesten er ikke nået til denne del af skoven endnu… Vi kan stadig nå det."

Udfordringen

Gruppen skal finde et ældgammelt træ på en bestemt lokation. På træet gror nogle specielle agern.

For et lille folk, der lever under træernes rødder - ganske nuttede - er denne *måne agern* livsnødvendig.

Det lille folk er enormt gavmildt og imødekommende over for spillerne, inviterer dem på mad og husly.

kovfolket fortæller dem, at ***måne agernet*** er nødvendigt for dem, for at holde *pesten* ude, i hvertfald lidt endnu... indtil de har fundet en bedre løsning.

Men hvis spillerne forsøger at tage *måne agernet* fra skovfolket (hvilke de gør)... går de AMOK!!, og angriber spillerne. De bruger deres pusterør med dartpile, og angriber med deres små spyd. De bruge deres magi til at vække skoven, og bruger den imod dem, fx: slyngplanter, levende træer og en kæmpe bjørn, så de kan bekæmpe heltene, for at beskytte måne agernet fra at blive taget fra dem. Efter spillerne har nedkæmpet strabadserne, er det op til dem, om de vil vise nåde eller ej overfor skovfolket.

3.-4. prioritet

Pesten har ramt skoven, og en meget stor del af skoven er blevet syg og forvredet. Som spillerne bevæger sig gennem skoven, kan de ligefrem se med det blotte øje, hvordan pesten rykker sig i træerne og i skovbunden, ind mod træet med måne agernene. Skovfolket virker enormt paniske, og skal til at starte et ritual med det sidste måne agern, for at holde pesten på afstand.

5.-6. prioritet

Skoven er faldet, alt er blevet korrumperet af pesten, også træet med måne agern. Da spillerne konfronterer skovfolket, og bryder ud i kamp, har pesten så godt fat i skoven, at da den bliver vækket til live af skovfolket, tager pesten kontrollen over den, og med en masse forvredne rådne træer og sorte torne, får den skoven til at gå til angreb på heltene... men også skovfolket, som den flår i stykker!

Når heltene sejrer: Gruppen besejre skovfolket og får **måneagernet**.

Når heltene fejler: Gruppen besejrer skovfolket, men det sidste **måneagern** går til grunde.

2.1 Drengen ved brønden

Gennem det snoede bakkelandskab, med små grønne enge, søer og træer klædt i efterårets farver, bevæger vores helte sig af en velholdt handelsvej. Vejen minder mest om en bred brostensbelagt sti. Den snor sig mellem bakkerne, ind og ud af små klynger af huse. Det er kun lige blevet efterår. Høsten burde have været i hus for længe siden. Besynderligt nok, står meget af kornet stadig på markerne.

Sæt en scene, hvor karaktererne kan interagere med hinanden, og få mulighed for at snakke lidt sammen.

Lad dem kommentere på hinandens bedrifter ved sidste udfordring, og tegn et tydeligt billede af, at landet omkring dem lider lige så meget som menneskene i det. Når du vurdere at scenen har varet længe nok, fortsætter du som følger:

Ved en samling af små huse med stråtage er opmuret en lille brønd - ved brønden står ***en lille dreng****, og vinker til vores helte, som de passerer. Den smalle vej ender i et kryds med tre veje. Vind og vejr har for længst ødelagt skriften på skiltene, og der er ingen klare anvisninger for, hvilken vej der er den rigtige. Pludselig høres den lille drengs stemme bag dem "Helte! Hvis i er på vej hen til [Indsæt lokalition for næste udfordring], så skal I til højre i krydset. Rejs forsigtigt!".*
Når en karakter vender sig, for at se til drengen, er han væk, som om en lille vind har opløst ham.

<u>Pesten snakker til Monroe:</u>

"Hvor vil I gå hen? Du kan ikke stole på dem. Planen er håbløs og fuldkommen fejlprioriteret. Se nu Valakaz, det fjols, fører sig frem med alt sit hellige bræk… Neeeej du, vi kan kun stole på os selv…".
Nb. Gør Monroe opmærksom på, at stemmen <u>IKKE</u> kommer fra hans lanterne.

2.2 De rådne ulve

På en grusbelagt sti gennem landskabet traver vores helte afsted. Det er begyndt at blive mørkt og temperaturen er stadig faldende. Små regndråber begynder at dryppe fra de sorte skyer over vores helte, i takt med, at vinden tager langsomt til. Vores helte er trætte, og det er på tide at finde et sted at slå lejr som ly for natten.

Heltenes energi er ved at være opbrugt. De sidste 2 udfordringer har taget voldsomt på kræfterne. Nogle tager sig måske til forbundne sår, skader og ømmer sig som de langsomt driver sig fremad. Skoven er for lille til at give ly for vind og vejr, samtidig er den stor nok til, at fjender kan lure i baghold. Når du vurderer, at scenen er ved at være udspillet, fortsætter du som følger:

Mellem træer høres en svag, dyb, knurren. To store ulve kommer strejfende til syne, og krydser vejen. Ulvene ser ikke ud til at ville angribe. Da en af ulvene registrerer heltenes tilstedeværelse, drejer den fjernt hovedet i deres retning. Et skrækkeligt syn. Halvdelen af ulvens hoved er dækket af sort puds og svagt pulserende bylder. Noget af kødet er rådnet væk, og det ene øje mangler. Ulvene passerer vejen og forsvinder ind i skoven.

<u>Pesten snakker til Wolfric:</u>

"Kun de stærke overlever. Alt andet må dø. Sådan er livet. Grusomt. Uretfærdigt… Se nu på Gibard. Se hvor svag og ynkelig han er. Luften han indånder er bedre tjent i dine lunger. Han sænker jer! Det ville vel nok være ærgerligt, hvis nogen stak en kniv i ham i nat… Der er ikke plads til svage på den her mission."

2.3 Den døde kornmark

I en af de omkringliggende egne ligger gårde og marker så langt øjet rækker. Overalt er luften fuld af stanken af råd og fordærv. En svag tynd tåge hænger vores helte om anklerne. Kornet på markerne er brunligt og omringet af fluer. Fra kornet siver en underlig sort væske. Ser man rigtig godt efter, kan man se, hvordan små gasskyer står op fra væsken.

Sæt en scene hvor spillerne virkelig kan mærke, at tiden er ved at rende fra dem. Improviser gerne, og brug nogle døde dyr i kulissen. Lad evt. spillerne komme forbi en liggende, meget syg og døende ko, og lad så spillerne tage stilling til, om de vil aflive dem. Koen kan også erstattes af døende mennesker, hvis det vurderes, at spillergruppen godt kan have brug for lidt ekstra gys og gru.

Midt på marken står et ensomt fugleskræmsel. Dets hule øjne føles som om det iagttager vores helte, som de langsomt bevæger sig gennem de ødelagte marker. En død krage falder ned på Zeptras skulder med et dunk.

<u>Pesten snakker til Zeptra:</u>

"Pesten tager ikke kun liv, den tager alt. Hvad skal der dog blive af landet? Det er for sent. Alt er for sent. De andre er pisse ligeglade med naturen. De lader den dø! Det er ikke retfærdigt! Hvorfor kan de ikke se det… Alt er tabt."

2.4 Den hærgede by

Morgengryets orange, varme stråler rammer den gamle mølle på toppen af bakken. Dens ødelagte vinger knirker, som de besværet og langsomt trækkes rundt af den kolde vind. Nogen må for nyligt have stukket ild til den...
En hvid røg stiger op i det fjerne. Nede fra dalen i nærheden står en landsby helt nedbrændt. kun sorte stumper står tilbage. Der ligger forkullede lig rundt omkring.

Sæt en scene hvor du understreger gruen ved en nedbrændt by, fyldt med adskillige forkullede, uskyldiges lig. Stanken af brændt kød hænger tungt i luften. Når spillerne har et klart billede af scenen, tilføjer du at det ligner, at en hær er trampet ind over byen. En hær af tunge skabninger med mærkelige små klove som fødder… Højst mærkværdigt!

En mand uden ben slæber et blodigt spor efter sig, hen imod heltene. Da han hoster, står en sky af blod ud af munden på ham. Svagt stønner han: "Djævle… Monstre! De brændte byen. Vi kunne ikke stoppe dem. Intet stille op. Selv kvinder og børn. De tog alle… Stop... Dem…"
Manden synker sammen, skælver og ånder ud. Hans krop bliver hurtigt stiv, som han ligger foran dem. Dækket i mudder og blod.

<u>Pesten snakker til Gibard:</u>

"Det er håbløst. Hvordan kan nogen i disse tider udnytte, at en by er ramt af den frygteligste plage?… Og så bare slagte dem, som var de vilde dyr. Hvad skal vi dog stille op? Vi må hellere give op. Vi kan lige så godt prøve at flygte, imens vi kan… Prøve at redde os selv."

2.5 Drengen og gåden

Trætte, forslåede og syge, slæber vores helte sig hen over den kolde skovbund. Fast besluttede på at nå deres sidste lokation. Bare én mere. Vi må simpelthen forsøge. Godrick sagde… Vi kan ikke stoppe nu. Vinden bider, og tager gradvist til. Iskolde dråber begynder langsomt, men sikkert, at hagle ned fra himlen. Et uvejr er på vej, og vores helte må søge ly for naturens nådesløse kræfter.

Spillerne finder en gammel jagthytte. Væggene og loftet er utæt, men det er langt bedre end alternativet.

Sæt en scene hvor spillerne træder ind i hytten - den har været i brug for nylig.

På et lille bord ligger et gammelt og dårligt tegnet kort over landet. På det er markeret seks landområder. Præcis som Godrick havde markeret på heltenes kort. Ved siden af kortet ligger en lille seddel, en liste med de 6 ingredienser som spillerne også leder efter. Sidst men ikke mindst ligger en tegning af en bizart udseende amulet af en drage som omkranser et øje, og en lille note i hjørnet, hvor der står "West Castle". Når du vurderer, at spillerne har funderet over det længe nok, høres pludselig en stemme bagerst i hytten - en lille drengs stemme:

"Inkel Twinkel, en gammel mand... For længst forvist fra dette land.
Berøvet sin krop! Og sin forstand... Inkel Twinkel, en gammel mand.

Inkel Twinkel, en grusom gæst… Efterlader død, er bringer af Pest.
Fordærver selv den som er bedst… Inkel Twinkel, en grusom gæst…"

Som karaktererne vender sig om, ser de, at den lille dreng fra brønden står ved en trappe ned til en lille kælder. Han vinker dem derned, og forsvinder så på mystisk vis, da han svinger rundt om et hjørne. I kælderen finder spillerne friske forsyninger; vand, mad og rene bandager.

<u>Pesten snakker til Valakaz med en ironisk visken:</u>
"Vend det ryggen. Vi kan garanteret hjælpe flere i andre byer. Lyset er slukket i det her land, det er gudsforladt! Se nu Monroe derhenne… Han er et håbløst tilfælde. Hvad driver ham? Han har garanteret en hemmelig agenda… Den forbudte magi."

3.1 Ankerfall

Formål
Aflevere ingredienserne til Godrick og få informationer om pesten og resten af planen. Få medaljonerne.

Optakt
Det er 17 dage siden, vores helte sidst var i Ankerfall. Byens gader ligger tomme og øde hen. Ved halvdelen af husenes kan man se små, svage lys. Overalt står små vogne fyldt med lig, svøbt i hvide klæder. Lyden af heltenes slidte støvler giver genlyd ned af de tomme gader, som de plasker ind over de mudrede og våde brosten.

Forude tårner et højt smalt palæ sig - Godricks hus. En kraftig lugt af kemikalier og syntetiske væsker fylder næseborene, som vores helte træder ned af den smalle trappe - ind i Godricks laboratorium. Farverige bobler, væsker og mærkelige væsener i glas fylder det store rum. Træbrædderne knirker, som de træder ind over gulvet. Den genkendelige maske og frakke kommer til syne fra skyggerne. "Godt i er tilbage, der er ingen tid at spilde".

Handling

Sæt en scene, hvor Godrick fortæller spillerne om byens tilstand. At den startede med at tage de syge, så de ældre og snart en stor del af befolkningen. Tallet af døde stiger fra dag til dag. Time for time.
Godrick får overrakt de ingredienser, det er lykkedes karaktererne at indsamle. Men det er ikke nok. Pesten er endnu hurtigere fremskreden end forventet. Han har brug for én sidste ting. En genstand, der gik tabt da West Castle faldt. En amulet, der rummer umådelige kræfter, og hvis sidste ejermand var selveste grev Raymond Dragonstone.
Du kan med fordel trække på Valakaz og Zeptra, da de var en del af den oprindelige gruppe, der nedlagde Raymond.

Inden gruppen forlader Godrick, overrækker han dem 5 medaljoner. De er magiske, og beskytter spillerne imod den magi, der ligger over West Castle. De må under ingen omstændigheder tage amuletterne af, da det vil slå dem ihjel på stedet. De opfordres til at arbejde hurtigt, da medaljonerne ikke holder evigt, og drænes løbende.

3.2 West Castle

Optakt
Da de ankommer, har mørket sænket sig over byen. Tordenskyer hænger tungt over byen, hvis store murværk kaster lange mørke skygger over det omkringliggende land. Med ét begynder heltenes medaljoner at lyse og svagt vibrere under deres rustninger.

Formål
Spillerne skal vove sig ind i byen, gå i dens uhyggelige gader og finde vej ind i slottet.

Byens murer står stadig, men dens porte er væltede, og ligger nu for fødderne af heltene. Foran dem ligger westcastles ensome gader, dækket i sod, skelletter ligger mellem husene og på gaderne.
Her er stille… For stille. 50.000 mennesker plejede at leve her. Nu er det en spøgelsesby...

Handling

Beskriv den uhyggelige stilhed, og hvordan heltene bevæger sig gennem byens gader. Over alt står høje, skæve træbygninger, kun holdt oppe fordi de står så tæt, at fysikkens love holder dem fra at vælte. Byen er dækket af en underlig grå aske.

Når spillerne har lusket rundt længe nok, lader du dem finde hovedindgangen til slottet. Den er styrtet sammen. Inddrag gerne spillerne i, hvordan de kommer ind i slottet. Lad dem eksempelvis finde en hemmelig indgang nede i den udtørrede voldgrav. Lad vejen være blokeret af rustne tremmer som de uden problemer får fjernet, og guid dem igennem klaustrofobiske mørke gange ind i slottet.

3.3 Fangehullet

Optakt
Ét forkert skridt var alt hvad der skulle til. Med ét forsvinder vores helte ned i mørket, da gulvet forsvinder under deres fødder. Landingen er hård, som de nærmest synkront ramler imod fugtige brosten.

Formål
Udforsk fangehullet og mød Drengen. Gennem slottet og find tårnet.

Her er mørkt, men de gamle celler, trillebøre med skeletter og en stor grusom afbrændingsovn. West Castles gamle fangekælder er ikke til at tage fejl af…

Handling

Sæt en scene i den creepy gamle fangekælder. Det var her Valakaz og Zeptra, for 5 år siden, var med til at befri **Arthur**. Tilføj gerne mystiske lyde af forpinte sjæles klagesang og spøgelser, der krydser spillernes vej gennem de snævre korridorer. Når scenen føles udspillet, dukker Drengen op for enden af en gang ved en cylindertrappe, der går opad. Han peger dem i den retning, de skal gå, og forsvinder som en tåge.

Følg scenen op med en kort jagt af drengen igennem slottets labyrintiske gange, og afslut ved tårnet. Drengen dukker op hver gang, spillerne mister færden af ham. For foden af en trappe, enden af balsalen og ved den bagerste reol i biblioteket. Han vinker heltene til sig og bruger sætninger som:

"Det er den her vej, skynd jer!" og *"I skal op i tårnet, han venter på jer".*

Sidste gang de møder ham, siger han: *"Held og lykke, det værste er stadig ikke overstået, vi vil mødes igen..."*.

3.4 Overrasket af Dragonianere

Optakt

På vej op af trappen til tårnet, kan heltene mærke, at kraften i deres medaljoner er ved at slippe op, i takt med at de svækkes.

Den tunge trædør knirker i sine gamle hængsler, da den forsigtigt bliver svunget op.

Beskriv et rundt, gammelt studiekammer med mølædte bogreoler langs væggene. Overalt ligger bøger og blod blandet med støv og blade. For enden mangler halvdelen af væggen, hvor man i det fjerne svagt kan ane Ankerfall og den tykke tåge, der ligger som en dyne over byen. Det er her slaget stod mod den forræderiske grev Raymond Dragonstone for 5 år siden.

Når spillerne er sat i scenen, dukker **Raymonds** spøgelse op. Beskriv ham angrende og bedrøvet. Giv mulighed for at interagere med spillerne og fortælle om, hvad der skete for 5 år siden.

Han ved, hvor amuletten er, og vil gerne give den til spillerne.

Udfordringen

Inden Raymond aflevere amuletten, stopper han op: *"Nogen kommer!".* Døren til kammeret bliver sparket ind, og flyver af dens hængsler, som dragonianere vælter ind.

Sæt en scene, hvor spillerne udkæmper en episk kamp imod dragonianerne.

Når heltene sejrer: De tæver dragoninanerne, og finder amuletten. Raymond bruger sine sidste kræfter på at åbne en portal til Ankerfall, før hans ånd bliver lagt til hvile.

Når heltene fejler: De tæver dragoninanerne, og finder amuletten. Raymond må bruge sine sidste kræfter på at hjælpe spillerne i kampen, og hans ånd forsvinder i et kvalt skrig. Spillerne må rejse tilbage til Ankerfall til fods. Den ekstra rejsetid medfører, at karakterne svækkes yderligere af sygdommen.

3.5 Kampen mod dragen

Optakt

Beskriv hvordan karaktererne enten slæber sig gennem skoven eller træder igennem den lysende portal. Gør et kort ophold, inden du beskriver Ankerfall. Her kan det give en god effekt, at spørge spillerne, *hvad der driver karaktererne*. *Du hænger stadig i. Tror du på missionen? Hvad får dig til og blive ved...* Dvæl kortvarigt ved pestens påvirkning af karaktererne. Udslæt, bylder, sorte vener, hosten og feber.

Beskriv Ankerfall, i en endnu værre tilstand end da de forlod den for kun 1-2 dage siden, og nu dækket i en tyk tåge.

Heltene skal finde vej gennem tågen tilbage til Godricks palæ. Overalt høres hosten, råb, skrig og gråd. Alt efter stemningen i spillergruppen, kan du med fordel lade dem bumpe ind i tilfældige indbyggere på gaden. Beskriv deres forvredne byldebefængte ansigter.

Da heltene kommer ind i laboratoriet, fortæller Godrick dem, at pesten ikke er normal. Den er magisk. Han beder dem følge ham op i hans tårn.

Udfordringen

Tårnet er højt, og ikke synligt fra gaden - det må være skjult med magi. Som karaktererne kommer op, beskriv da en stor cirkulær platform, fyldt med runer og pergamenter på gulvet. Overalt står tændte vokslys, og midt i rummet 6 søjler. Regnen siler ned. Ud over kanten ses Ankerfall under dem. Godrick placerer hastigt de medbragte ingredienser i små kar, der er på toppen af søjlerne. *Vær beredte! Jeg vil nu hidkalde sygdommens ophavsmand! Forbered jer på det værste!*

Som en hvirvelstrøm samler tågen sig omkring tårnet. Med ét samler den sig, og tager form af en skikkelse...

En drage materialiserer sig foran dem!

Beskriv Dragens udseende. Når Dragen helt synlig messer Godrick et par ord, og en stråle af mørke lilla lys står ud fra hans hænder, og rammer dragen i brystet. Hver af ingredienserne brænder nu op i deres kar, og for hver ingrediens der brænder, skyder en trykbølge gennem den mørke lilla stråle - og Dragen svækkes.

Udfordringen

Beskriv et superepisk slag mod dragen! Folk må gerne komme op og stå. Fægt gerne med armene, tal højt og rungende. Beskriv hvordan Dragen bruger hele sin krop. Syrer, klør, hale og vinger. Hele jorden syder og bobler af dens tilstedeværelse, og hvordan noget af byen går til grunde under kampen. En stor flænge revner jorden, og tårnet begynder at give efter under dens vægt.

Når heltene sejrer: De tæver dragen, og redder Ankerfall og Chesenta. Pesten ophører, da Dragen dør.

Når heltene fejler: De tæver dragen, og redder Ankerfall og Chesenta. Pesten ophører, da Dragen dør. Karaktererne dør, som beskrevet under “Sværhedsgrader”.

Karakterdød

Dør en karakter under *Kampen mod Dragen* kan 1 af 3 ting ske.

1. Helten: En af de overlevende karaktere kan ofre sig, og som et led i beskrivelsen af finalen kaste sig i døden for at redde en af gruppens medlemmer. Karakteren vil gå over i historien som helt.
   Som Gamemaster kan du med fordel forsøge at gøre opmærksom på dette ved at belyse, at en karakter er i knibe. Eksempelvis: Zeptra lægger en 3'er, som det laveste af alle. *Valakaz, du lagde en 9'er! Du kan se at Zeptra er i dødelig knibe - du har mulighed for at ofre dig og redde Zeptras liv. Hvad gør du?*
2. Kujonen: En dødsdømt karakter kan i stedet for døden vælge at stikke af. Fralægge sig titlen som helt og redde sit eget skind. Karakteren vil gå over i historien, som kujonen.
3. Døden: Som led i den sidste scene beskrives karakterens død. Karakteren nævnes under outro som en af de helte, der gav sit liv i kampen mod det onde, for Ankerfall, for Chesenta… For verden.

En karakter der overlever, kan vælge at gå fra slaget som helt eller en af de ovenstående 3 skæbner.

Outro

Som dragen får dødsstødet og falder til jorden, begynder den at syde og boble. Kødet på dens krop smelter af den, og tilbage ligger kun et kæmpemæssigt skellet i byen.
Beskriv hvordan en magisk transformation sker overalt. Alt hvad pesten har fordærvet, synes tydeligt i bedring. Alt på nær de døde…

Med ét bryder morgengryets stråler gennem det tykke lag af skyer. Solens varme stråler bader Ankerfall endnu en gang. Skyggerne er fordrevet, og pesten er borte. Et ar er efterladt hen over Ankerfall.
Men med tiden vil rødderne vokse sig stærke igen... Ligeså for Chesenta og dets folk.
Ofrene er gjort op, brave helte trådte frem, og stod sammen om at forvise mørket. Én gang for alle…

Spørg spillerne, hvad der bliver af de resterende karaktere. Lad dem sætte ord på karakterens historie.

De sidste ord

Evigt være heltenes minde. Nævn de faldne helte, hvis nogle døde under sidste scene, og knyt et par ord til dem *For barderne vil synge og hylde disse helte og deres bedrifter… Indtil verdens ende endnu en gang er nær… og nye kræfter må træde til.*

Baggrundshistorier

På de følgende 5 sider finder man baggrundshistorierne. Delt op i fortid, Personlighed og Relationer. Hver fortid er afsluttet af en tilknytning til en scene.

Karaktererne er knyttet til følgende scener:

Valakaz

- Nigroths Lair (1.1)

Gibard

- Heksens Hytte (1.2)
- Quartzland (1.3)

Zeptra

- Skovfolket i skovbunden (1.6)

Wolfric

- Ørkenen (1.5)

Monroe

- Gortunheim (1.4)

Valakaz

Fortid:
Du husker ikke rigtigt dine forældre. De døde, da du var 8 år gammel, og det var der, Majoren tog sig af dig. Han har altid været god ved dig, og var nok din fars bedste og mest loyale ven. Han ærede din fars sidste ønske, da han skaffede dig den fineste uddannelse, man kunne tænke sig. Du kom i lære i kirken i Ankerfall. I lære som Paladin. Præsterne og krigerne i kirken blev hurtigt din nye familie. Selvom du startede lidt senere end alle de andre nye rekrutter, udmærkede du dig hurtigt som en af de bedste på din årgang. Du holdt aldrig dit talent imod de andre, og ingen har nogensinde hørt dig hovere. Altid eksalterede du i at komme først til toppen. Din motivation var, at når du nåede toppen, kunne du hurtigt række hånden til den der stod under dig. Du nød drengenes selskab og venskab... Måske på en lidt anden måde end de egentlig gik og vidste? Seksualitet har altid været en underlig størrelse. Det skulle vise sig, at du blev udnævnt som paladin flere år før de andre. De ældste præster nikkede anerkendende, og du var den yngste i flere hundrede år. Men hvor troen er stærkest, er der også altid tvivl. Selv efter udnævnelsen var du i tvivl om, det var det rigtige for dig, for der var én evne, som du besad, men ikke kunne forklare, og ikke turde rådføre dig med de ældste om. Du talte så nemt med Heironeous åndelige tjener, det var der intet mærkværdigt i. Men nogle gange, svarede andre guders tjenere dig i stedet – måske Clericen's vej havde været mere dig?
Inden du sagde ja til opgaven, var du i færd med, at opsøge præsten Nigroth, af den kollegiale kirke Paelor. Han holder til i et tempel nord for Ankerfall, men ingen har hørt fra ham længe.

Personlighed:
Du følger altid de regler, din gud har givet dig, og har et stærkt moralsk kodeks. Du er en klippe i din tro på både Heironeous og det gode. Din overbevisning starter og stopper ved Heironeous love. Dette betyder, at du godt må gå uden om lovene skrevet af mennesker, i din stræben efter at stoppe ondskab. Dog foretrækker du at følge menneskenes love. De sørger jo i bund og grund for, at folk opfører sig ordentligt over for hinanden. Du er et godt menneske frem for alt. Du er lederen af jeres lille gruppe, og har altid været det. Det falder dig meget naturligt at tage ansvar, og samtidig giver det dig god mulighed for at beskytte de andre, som er din fornemste pligt. Du har en meget stærk retfærdighedsfølelse, og vil altid hjælpe de svageste. De historier om store helte som fortaltes til børn, kunne lige så godt være skrevet om dig – måske en dag vil det faktisk ske?

Relationer:
Zeptra: Elverkvindens fortid er uklar. Hun er en stor hjælp og en af dine største bekendtskaber - som en lillesøster for dig. En du er meget opmærksom på, og vil gøre alt for at beskytte. Hun fortjener din tillid også selvom hun nogle gang kan virke meget utilregnelig.
Gibard: Du mødte ham første gang, da han havde sprunget et hus i luften ved et uheld, og skulle dømmes. Du tog ansvar for ham, og tog ham under dine vinger. Han er farlig for sine omgivelser - og mestrer endnu ikke sine magiske evner. Men i ham banker et rent hjerte. Drengen skal nok bare have lidt disciplin.
Wolfric: Jeres forhold er anstrengt. I både diplomati og kamp er I komplette modsætninger. Han er meget barsk, og har uden tvivl en lang historik med vold og grusomheder. Ikke desto mindre baner han vejen for jer, og gør sin del til, at opgaver bliver fuldført. Det kan man kun have respekt for.
Monroe: Det er ikke så godt, hvis kirken finder ud af, at du samarbejder med ham. Han er tidligere Cleric af lyset, men faldt for en mørk guds fristelser. Omfanget kender du ikke. Du er skuffet over ham. Du har overvejet at udføre retfærdighed på ham! Men han er en gammel ven, og dine følelser holder dig i skak. Gruppen er afhængig af hans visdom og evner - måske han med tiden vil kunne se lyset igen?

Gibard

Fortid:
Du er en ung mand med ophav i en større by, tre dagsrejser vest for Ankerfall. Byen har ikke længere noget navn, da den ikke længere eksisterer. En sensommer eftermiddag, da kornet stod på sit højeste og markedspladsen skulle til at lukke, skete det. En frygtelig ulykke. Ingen så det komme. En voldsom arkansk eksplosion efterlod hele byen i ødelagte ruiner. Ingen overlevede… Bortset fra dig. Blodig og forslået blev du som den eneste trukket ud af murbrokkerne. Du har svært ved at huske dit liv før ulykken, og husker kun svagt dine familiære forhold. Inden ulykken var du ærindedreng for byens posthus, hvor du ofte løb mellem nærliggende byer med hasteordrer. Efter ulykken søgte du en ny tilværelse i byen Ankerfall. Men den nye tilværelse var svær at etablere. Noget i ulykken har fæstnet sig ved dig. Det er som om, at en urgammel energi er blevet vakt til live i dine årer. Stærke følelser fremprovokerer alskens kaotiske, magiske og destruktive energiudladninger fra din krop. En dag blev dit uheld din frelse. Efter at du var kommet til at sætte ild i et stråtag, blev du sat for en dommer under anklager for hærværk og udførelse af uautoriseret magi. Ingen ville lytte til dig og dine forklaringer. At tre bøller havde passet dig op i en gyde og forsøgt at berøve dig. Ingen, på nær en nobel Paladin, der tilfældigvis sad i hørring ved retten. Paladinens navn var Valakaz, og den dag talte han din sag, mødte dig med åbne arme, og tog dig under sine vinger.

Du kom til Ankerfall for et par uger siden, men da du havde hørt nys om at en ond sumpheks kidnappede børn i nærområdet, tog du afsted med den eventyrlystne gruppe, du ankom med. De drog sidenhen mod vest for at afsøge nogle gamle dværgeruiner for skatte.

Personlighed:
Til trods for de forfærdelige hændelser i dit liv, er dit gåpåmod og evige optimistiske holdning umulig at slå ud. Du er den mest karismatiske person i gruppen og god til folk. Du tror på det bedste i mennesker, og ønsker at hjælpe alle steder, du kan. Selvom din energi og intentioner er gode, ender du dog ofte med at gøre situationen værre end den var før din "hjælp". Nok hjalp du storbonden Jontak med at få det sidste korn i lade, inden efterårsvejret tog til. At du så nøs og kom til at brænde halvdelen af laden ned bagefter… Se, det er en anden snak. Du rummer kolossale kosmiske kræfter, men evner ikke altid at kontrollere dem. Du ønsker helst at være fri for dem - du har jo aldrig bedt om dem - og drømmer dig af og til tilbage til en simplere tilværelse.
Du føler dig hjemme i gruppen, og står ofte for underholdningen omkring lejrbålet. Du ynder at underholde med at danne små mænd i flammerne, der bryder og slås. Mest holder du af at lytte til Valakaz og Monroe, når de diskuterer religion. Måske kirken kunne hjælpe dig med at kontrollere din kræfter? Eller måske helt skaffe dig af med dem… Tør man håbe?

Relationer:
Valakaz: Han er et perfekt eksemplar på det gode menneske. Men hold kæft, hvor kan hans prædiken også blive træls af og til. Nogle gange burde han slappe lidt af og nyde livet.
Zeptra: Hun er god som dagen er lang, eller i hvert fald lige indtil hun ikke er det længere… Hun har tydeligt sine dæmoner at slås med, og du ser det som din opgave at berolige hende, når de raser.
Wolfric: Han er godt nok barsk, måske lige en tand for meget til dig. Han går også og hakker lidt på dig i ny og næ, og så er han svær at få til at grine eller smile, men du kender hans hemmelighed. Man skal bare fylde lidt på ham, så bliver han et meget mildere menneske, det gør, at du har lidt mere tålmodighed med ham.
Monroe: Han er kynisk, og du mærker en kulde fra ham, som ingen andre, du mener endda at have set ham tale med sin lanterne, som han altid bærer på sig. Hans magi skræmmer dig. Men han er så klog, og forstående omkring din magi, og opfordrer dig til ikke at holde dig tilbage. Han mener, at der er stort potentiale gemt i dig. Han ønsker virkelig noget stort for dig… skræmmende?

Zeptra

Fortid:
Du er vokset op i en lille landsby få kilometer fra Ankerfall. Her levede du de første mange år af dit liv sammen med din mor, bror og far. Som helt lille gjorde du en sport i, at se hvor sur du kunne gøre din far, når du uden hans tilladelse, løb ind til Ankerfall. Du har altid været draget af byer, og været god til at bevæge dig rundt i dem. En dag sker der dog det tragiske, at en gruppe onde mænd på flugt bryder ind i dine forældres hus. De belejrer det, og du, sammen med din familie, bliver indespærret i kælderen og holdt som gidsler. Du har ingen erindringer fra din tid i fangenskab, og frem til det tidspunkt, hvor du bliver sat fri. Det var en kirkens mand fra Ankerfall, der en nat stormede huset med en mindre gruppe rekrutter. Blandt rekrutterne var Valakaz, men du er ret sikker på, at han ikke husker dette. Hele begivenheden er stadig ret tåget for dig. Under angrebet led din far og bror en tragisk død, men du og din mor overlevede med skindet i behold. Efter en del års bevægen rundt på må og få, opsøgte du Valakaz, som du fandt blandt andre eventyrere.

Du tog til Ankerfall, da du havde fået nys om, at en voldsom pest var ved at ødelægge skovene og dræbe alt omkring dem. Specielt skoven har din bekymring, da dens sydlige del huser et gammelt træ fra en svunden tid. Træet er plantet af selveste dine forfædre, og spiller en nøglerolle i skovens velstand. Under dets rødder lever et mystisk folk, der passer træet og lever af dets afgrøder.

Personlighed:
Grundet de forfærdelige hændelser tidligt I dit liv, har du udviklet en mindre form for personlighedsforstyrrelse, som af og til trigger og fylder dine øjne med flammer. På et øjeblik forvandles du fra et blødt blidt lam til en frådende grizzlybjørn på steroider, og lader din vrede regne ned over dem, som har fået dig ud af balance. At folk snakker i gåder, frustrerer dig, og langsomt opbygges din vrede, for så at eksplodere i en vulkan af raseri og ødelæggelse. Folk skal snakke, så man forstår dem! Når du er dit sædvanlige selv, tager du let på livet. Du er en af de mest optimistiske og flinke personer der findes. Du er rar, og let at have med at gøre. Du er et geni med en bue. Du er god til at læse folks bevægemønstre og intentioner, og er aldrig endt i ballade.

Relationer:
Valakaz: Han er som den storebror du aldrig har haft. Altid med hjertet på rette sted, og altid opmærksom på, om der er noget du mangler eller han kan hjælpe med. Han lader til, at have en helt unik evne, til at tiltrække problemer. Men hey, problemer er lig med eventyr.
Gibard: Han er sød og sjov. Du føler dig altid rolig i nærvær med Gibard. Han er til at forstå, også selvom han nogle gange ikke forstår sig selv. Du er meget fascineret af hans magiske evner, og det morer dig når i sidder om lejrbålet om aftenen, og han laver sine små tryllekunstner. Det er allersjovest, når de går galt. Det er som om Gibard altid kan berolige dig, også når du er i din skyggeside.
Wolfric: Han kan være hård ved dig, men han mener det kærligt. Wolfric er til at forstå, og han er klar i spyttet. Han ønsker ikke at man skal slutte fred med sine dæmoner, men tøjle dem. Han har let til vrede - måske han har været vred det meste af sit liv? Han er nok ramt af sin fortid lidt på samme måde som dig. Han er den eneste, der møder dine raserianfald med forståelse.
Monroe: Der er noget familiært over ham. Men du ved ikke rigtigt, hvor du har ham. Hans praksis og hans lanterne giver dig myrekryb. Han snakker af og til i gåder, og det irriterer dig. Samtidig føles det som om, han holder øje med dig og passer på dig… Men hvorfor?

Wolfric

Fortid:
Dine første erindringer: Solens stegende varme, sand så langt øjet rækker og de kolde ørkennætter. Bæster der lurer under sandet. Dækket i skæl med skarpe klør, hugtænder og dødbringende gift.
Du voksede op i et hårdt miljø, i en tilsandet by i ørkenen, omgivet af store palisademure. Et stolt folkefærd, mest kendt for deres traditioner for oplæring at dets unge i kampens kunst. Da din mor desværre omkom tidligt i dine leveår, var der kun din far til at tage sig af dig. Han var ikke god til det, og var gladere for sin øl og vin end noget andet. En aften skete det. Han tabte dig i et kortspil til en hærfører. Du kunne ikke fatte dine egne øjne, men det nyttede ikke noget at protestere. Et hvilket som helst liv ville være bedre end livet med det skvat. Da du kom ind i hæren i Amn, mødte du mange jævnaldrende. Efter mange år fik du kæmpet dig op, og da tilbuddet kom om at blive en del af en ny hemmelig indsats styrke, sagde du ja. *Skygge Regimentet*. Jeres fornemmeste opgave var sabotage, snigmord og guerillakrig. I var frygtede for jeres metoder og effektivitet. Efter mange år sluttede krigen endelig, og du drog hjem for at slå dig ned. Men du kunne ikke finde ro. Plaget af mørke mareridt og rodløshed søgte du livet som eventyrer.
Inden du sagde ja til opgaven, var du på vej tilbage til din fødeby. Da du havde hørt at edderkoppedronningen Araneae igen truede din hjemstavn, og at dit folk var svækket af en hærgende pest.

Personlighed:
Du er disciplinær og kølig. Du er vant til at holde hovedet koldt under pres. Når det kommer til kamp, er det svært at finde dit lige. Du er den første, der går ind og den sidste der går ud. Du tøver ikke, og har en voldsom beskyttertrang over for din gruppe, som du betragter som dit nye regiment. Der er intet forkert i at tage en anden mands liv, hvis han har gjort sig fortjent til det. Det er længe siden, at krigen sluttede - men krigen raser stadig i dit sind.
I sociale relationer er du meget hård udadtil, hvilket ofte ender med at blive lidt et handicap for dig. Når folk gør, som du anviser, er det oftest fordi, de frygter dig - og ikke fordi de forstår fornuften i det, du siger. At hjælpe folk kræver en løn; guld. I bund og grund er du ligeglad med guldet. Du mangler ikke noget. Guldet symbolisere værdien af den opgave, du løser. Højere dusør - mere prestige. Din drivkraft er jagten i sig selv. Du fuldfører opgaven. Til tiden. Altid.

Relationer:
Valakaz: Han er dygtig i kamp, meget. Han er en stor mand inden for sit fag, og folk respekterer ham. Hans ære bliver hans død. Han har alt for travlt med at redde hele verden og alle i den. Selvfølgelig skal i have noget for opgaven, og nej det er ikke godt nok med et tak, og kost og logi. Hvorfor er fattigdom en undskyldning for ikke at betale? Det er farligt arbejde, i laver, og det har en pris.
Zeptra: Utroligt smuk - virkelig uforudsigelig. I hendes sind raser en uro, som du kender fra dig selv. Hun er for ung til at forstå det - hun har brug for at nogen fortæller hende, at vrede kan kontrolleres. Måske du kan hjælpe hende?
Gibard: Mod er ikke hans stærkeste side. Han tror, han forstår Zeptra, og det gør han ikke. Den unge knægt forstår jo ikke engang de kræfter, han kaster omkring sig. Drengen trænger til disciplin. Når det så er sagt, så er han en guttermand. Man ved sgu, hvor man har Gibard. Der er næste altid gratis øl ved ham, og over et krus øl er han faktisk den bedste.
Monroe: Han arbejder med necromancy. En underlig afart af noget arkansk magtværk. Du forstår dig ikke på det, men det gør han. I modsætning til Gibard, lader det til, at hver eneste bevægelse han laver er nøje overvejet. En mand med sans for detalje. Så længe han holder sine evner rettet imod fjenden, er der intet at frygte. Hans evner har flere gange reddet jeres liv… Så kan det for din skyld være ligegyldigt, hvor de evner kommer fra.

Monroe

Fortid:
Dit liv startede, da du begyndte en karriere som Cleric af Heironeous. Du var med til at oplære Valakaz. I mange år fulgte du den hellige vej, og bragte lys til landet. Efter en almindelig dag på kontoret, havde du sammen med en større deling jagtet en Lich tilbage til dens krypter. Det lykkedes jer at besejre den, men da alle dine kollegaer var gået, fandt du dig selv stående tilbage i krypten. Du skulle til at tage det sidste skridt ud af rummet, da du hørte det første gang. Det var som en svag hvisken. Da du fulgte lyden, fandt du, at den kom fra en gammel lanterne i metal, der stod henkastet bag gamle møbler. Lanternen pulserede svagt af en uidentificerbar energi. I løbet af de næste år studerede du den. Dens hvisken blev til lavmælt snak, og efter adskillige forsøg lykkedes det dig at komme i kontakt med, hvad der var i den. Det var Lichen i havde besejrets ånd, og lanternen var dens hylster. Efter kort tid knyttede I bånd - og du har båret den ved dig siden.
En kold vintermorgen have en ond necromancer genoplivet de døde, der nu marcherede imod en nærtliggende by og dette måtte stoppes! Da kampen udviklede sig til necromancerens fordel, rettede du din lanterne imod ham. I stedet for flammende helligt lys, strømmede et gustent grønt skær. Pludselig var de udøde i din kontrol. Du vendte dem imod necromanceren - og hurtigt fik de flået ham fra hinanden. Men der var ingen anerkendelse fra dine kollegaer, ingen tak, for at have reddet deres liv, nej. Du blev set på som en fjende, bortvist fra kirken og strippet for dine titler. Den eneste grund til, at de ikke løftede et sværd imod dig, var fordi du havde været en af dem. Ignorante idioter. Du forstod nu, at necromancy aldrig havde været en synd, blot magt, som kirken havde forbudt, selv om de egentlig ikke vidste, hvad det er. Det er jo en gave.

Inden du sagde ja til opgaven, var du på vej til byen Gortunheim, sydøst for Ankerfall. Borgmesteren af byen, en gammel bekendt, skylder dig en tjeneste eller to, som du ser frem til at indfri.

Personlighed:
Bedrevidende, kynisk, selvisk og bitter. Bitter på kirken og al dens magt. Bitter over, at folk er for dumme til ikke at indse det, du indså, dengang DU valgte at forlade kirken. Folk er nogle får, der blindt følger flokken fra græs til lade og fra lade til slagter. Men hvad kan man også forvente af dem? Det er jo deres natur. Magi kan ikke være godt eller ondt - efter din overbevisning. Alt afhænger af brugeren - vedkommendes mentale styrke såvel som hans vilje. Magi kan ikke korrumperende. Folk kan korrumperes. Den almene borger er en fanatisk ignorant, der kun lever fra hånd til mund. De kan ikke klare sig selv. Du bliver nødt til at beskytte dem… Imod dem selv. Alle problemer i verden er skabt af intelligente væsner, så dem må vi hellere få ryddet lidt ud i. De er alligevel meget mere medgørlige når de først ER døde. Viden er magt. Der er ingen tvivl om, at du er den klogeste i gruppen. Heldigvis ved de det godt. Du anerkender alle i gruppen, selvom de burde se dig som dens egentlige leder.

Relationer:
Valakaz: Han er så fast knyttet til sin guds lys, at det blænder ham. Fjols. Han har et overdrevent potentiale - og han forstår det ikke. Han ser det ikke. Drop det pis med at redde hele verden. Fokusér lidt mere på dig selv. Forstå, at du skal kunne leve i mørket for at kunne forstå lyset.
Zeptra: Hun er god til at finde vej i skoven. Dygtig med bue og pil. Men det er vel også der grænsen går, for hvad man kan bruge en elver til?
Gibard: Du ser dig selv i ham. Misforstået, uretfærdigt dømt og besiddende et kæmpe potentiale. Kræfter folk vil give hvad som helst for. Han forstår ikke sine kræfter, men det gør du. Måske du skulle vise ham vejen?
Wolfric: En mand efter din smag. Han forstår sig på, at man skal bekæmpe ild med ild. Der er ingen grund til at holde igen, når den står imellem dig og en potentiel fjende. Han er enormt dygtig, og i har en gensidig respekt for hinanden.

Bilag 1 - Briefingen

1.1 Nigroth's Lair

I skoven mod Nordvest, ligger et forladt Paelor tempel. Det er i besiddelse af den eneste kendte kilde af **elvisk vievand**. Templets sidste præst hed Nigroth. Han isolerede sig for 20 år siden. Ingen ved hvorfor og ingen har hørt fra ham. Kort efter vi fik meldingen var skoven vokset til og elverne har siden gjort krav på den del af skoven igen.

Dilemma: Hvis han stadig er i live, og det har vi en formodning om, så skynd jer - inden Pesten tager livet af ham.

Eksempel på spørgsmål til **Valakaz:**

- *Hvad ved du om templet?*
- *Kan du sætte nogle ord på ham Nigroth?*

1.2 Heksens Hytte

Mod Nord ligger Dødmands Sumpen. Sumpen er beboet af en ond heks, der har for vane at stjæle byens børn. Ingen har været i stand til at finde hytten. Der går rygter om, at den er skjult med magi. I går forsvandt bagerens 2 børn. Samme spor som sidst, alle ledende mod sumpen. Heksen har endvidere stjålet mit sidste eksemplar af "**Rottehalen**".

Dilemma: Der er 2 uskyldige børns liv på spil.

Eksempel på spørgsmål til **Gibard:**

- *Du har vist undersøgt det nærmere på det sidste, Gibard. Har du fundet ud af noget brugbart?*

1.3 Quartzland

Mod vest, et stejlt bjerglandskab der rummer den glemte dværgeby Quartzland. En gruppe eventyrer er sendt dertil for et par uger siden i søgen efter "**Himmel krystal**". Gruppen burde være tilbage. Noget er hændt dem - bjergene rummer mange farlige væsner.

Dilemma: Der er 5 godhjertede personers liv på spil.

Eksempel på spørgsmål til **Gibard:**

- *Du plejede og rejse med dem Gibard. Kan de tage vare på sig selv eller er de uduelige?*

1.4 Gortunheim

Mod sydøst, byen **"Gortunheim"**. Borgmesteren er i besidelse af det eneste "udbrandte fønix aske" i miles omkreds. Byen er plaget af angreb fra organiserede banditter fra øst. Byen har kaldt på forstærkninger, men da Ankerfall er pestramt, kan vi ikke sende nogen hjælp.
Dilemma: Potentielt set kan byen være overrendt inden i når frem, tilgengæld er fønix aske uforgængeligt.
Eksempler på spørgsmål til **Monroe**:

- *Du kender vist borgmesteren Monroe, gør du ikke?*
- *Hvorfor er han i besiddelse af fønix aske?*
- *Kan du sige noget om byen?*

1.5 Ørkenen

Mod syd, midt i tørke landet, ligger Koboldbakkerne. Pas på, for under sandet lurer grufulde væsner. Blandt andet en kæmpemæssig edderkop, ørkenfolket kender hende under navnet **Araneae**. Jeg skal bruge **Giften fra hendes kirtler**. Men tag jer i agt - hun er intelligent og yderst farlig.
Dilemma: Pesten påvirker edderkoppe æggene og accelerere modningsprocessen. Skynd jer. Hendes lair ligger ikke langt fra civilisation.
Eksempler på spørgsmål til **Wolfric:**

- Hvad kender du til Araneae?
- Ved du hvor Koboldbakkerne er?

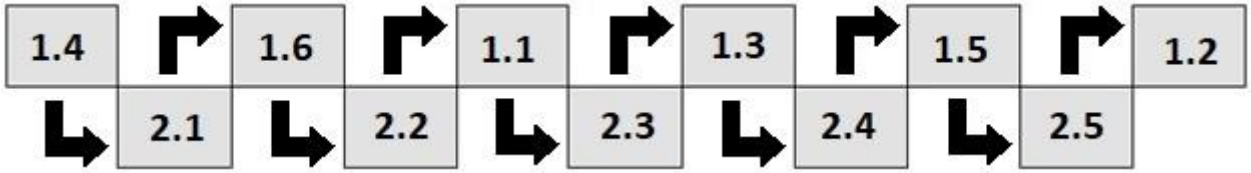
1.6 Skovfolket

Mod øst i de sydlige skove står et gammelt træ. Det er det største i skoven og oprindeligt plantet af de første elvere der flyttede til landet. På træet finder I de sjældne **"måneagern".** Pesten rammer folk såvel som skoven, I må skynde jer, inden det er for sent.
Dilemma: Der er ingen tvivl om, at træet spiller en nøglerolle i forhold til overlevelsen af væsner -og skoven i det hele taget. Hvis vi udsætter det for meget, risikere i at skoven og alt dyreliv dør.
Eksempler på spørgsmål til **Zeptra:**

- Træets type er kendt blandt elvere, hvordan ser det ud?
- Hvordan finder man træet? Er det kun noget elvere kan?

Bilag 2 – Flowchart

Eksempel på udfyldt flowchart



Bilag 3 Simplificeret regel afsnit og Sværhedsgrader

På den følgende side vil du finde en simplificeret udgave af reglerne og sværhedsgraderne. Siden klippes over på midten, og fastgøres til udleveret Gamemaster Skærm på henholdsvis **højre** og **venstre** side.

Bilag 4 Flowchart til udfyldning og Sceneoversigt

På næste side igen finder du et Flowchart, der er klar til at blive udfyldt med dine spilleres prioritering af lokationerne. På siden findes også en scene oversigt.

Fastgør denne side til midterstykket af den udleverede Gamemaster Skærm.

Bilag 5 Kortet

På den sidste bilagsside finder du det interaktive kort. Bemærk at de vedhæftede er en prototype og blot for illustrationens skyld. Det færdige vil blive udleveret inden spilstart og efterfølgende vedlagt scenarieteksten.

Ved udlevering vil kortet være klippet ud af de store stiplede linjer og fastgjort enten pap eller træ, således at det fungere som puslespilsbrikker. Ankerfall, byen i midten, vil udgøre en cirkel. Når kortet er lagt ud, vil spillerne få udleveret tokens til at placere på kortet og illustrere i hvilken rækkefølge de prioritere lokationerne.

Regler

Opsætning
Kortene 1-10 udleveres til hver spiller
Spillerne blander udleverede kort - Gamemasteren fjerner to tilfældige
Spillerne trækker 3 kort fra egen bunke. Kortene er hemmelige

Udfordringer

1. Sæt scenen
2. Spillerne lægger et kort på bordet, med bagsiden opad.
3. Første spiller beskrivelser og vender kort
4. Beskriv fjendens modsvar
5. Følg step 3 og 4, til og med Femte spiller
6. Tæl kortene sammen
7. Beskriver fjendens modsvar - afslut og fuldend scenen

Samlet værdi lige på eller over – Succes
Samlet værdi under – Fejlet

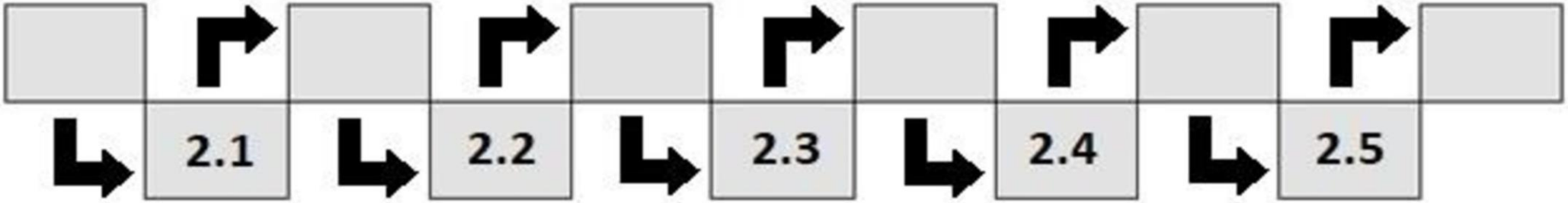
Efter endt udfordring samles alle brugte kort i en *discard bunke* ved Gamemasteren og spillerne trækker et nyt fra egen bunke.

Rækkefølge
Rækkefølgen for beskrivelser og kortlægning går uret rundt, Valakaz starter. Resten af spillet starter den, der ved sidste udfordring lagde det laveste kort.

Sværhedsgrader

	Sværhedsgrad
Prioritet 1 og 2	26
Prioritet 3 og 4	31
Prioritet 5 og 6	36
Scene 3.4 - *Overrasket af Dragonianere*	31
Scene 3.5 - *Kampen mod Dragen*	43
• Udfordring pr. ingrediens	- 3
• Udfordring scene 3.4	+/- 2

Flowchart



Lokationer

1.1 - Nigroths Lair
Skov, Vareulv og Paelor tempel
Elvisk Vievand

1.2 - Heksens hytte
Sump, Magisk gryde og Børn
Rottehale

1.3 - Quartzland
Bjerge, Trolde og Jacksons party
Himmel Krystal

1.4 - Gortunheim
Byen, Bandits og Borgmesteren
Fønix Aske

1.5 - Ørkenen
Koboldbakkerne, Araneae og Gråtten
Araneae's Gift

1.6 - Skovfolket i skovbunden
Det gamle træ, Skovfolket og Konfrontationen
Måneagern

Scener

2.1 - Drengen ved brønden

2.2 - De rådne ulve

2.3 - Den døde kornmark

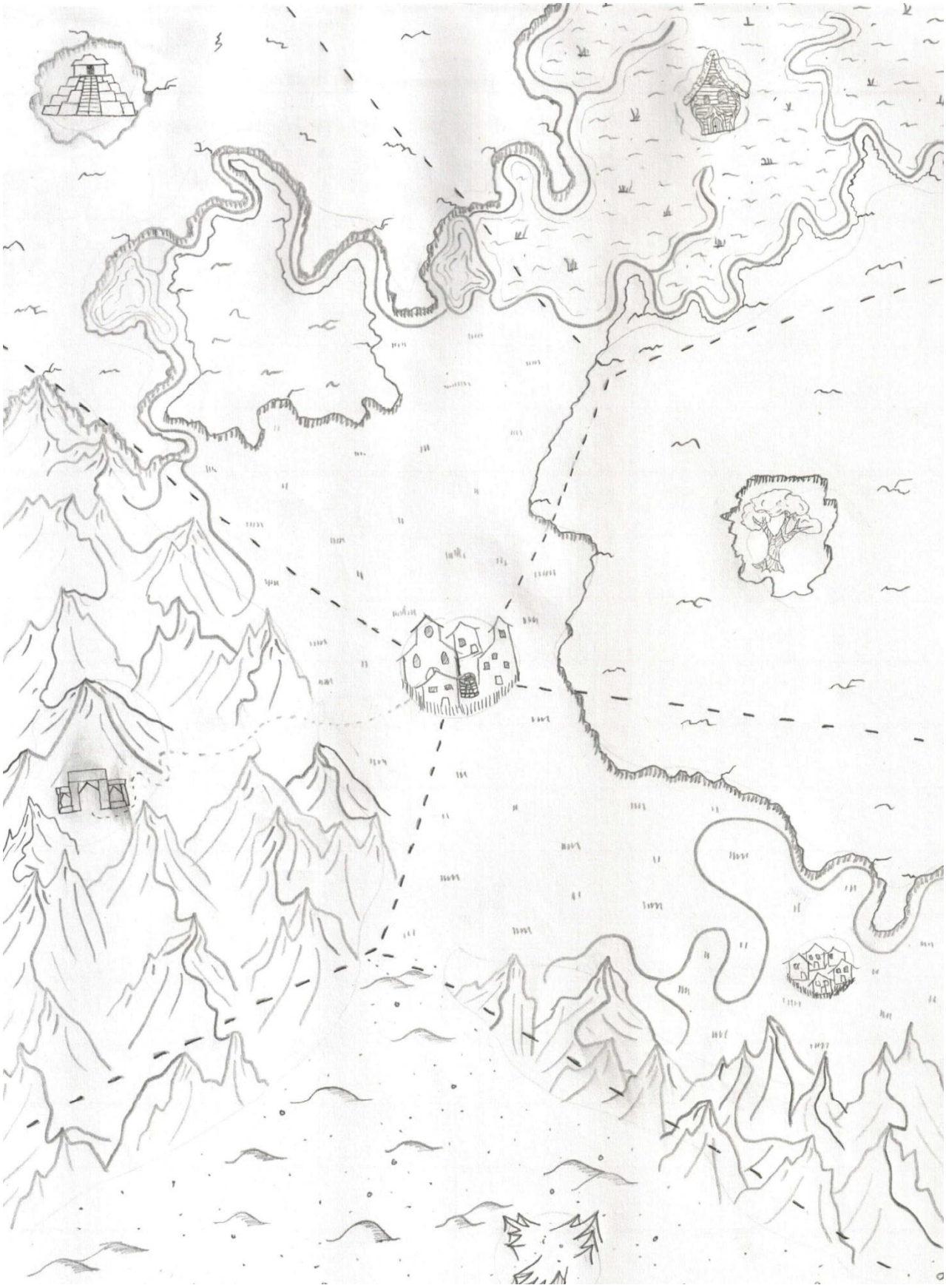
2.4 - Den hærgede by

2.5 - Drengen og gåden

3.1 - Ankerfall

3.2 - West Castle

3.3 - Fangehullet

3.4 - Overrasket af Dragonianere

3.5 - Kampen mod Dragen