

In Search of Adventure

En D&D 3rd edition kampagne

Første spilaften	3
1.0 Oak Fall Incident	3
1.0 Båden	3
1.1 Encounter med Goblins	3
1.2 Oak Fall	4
1.3 Goblin efterspil	5
1.4 Goblin Lair	5
EXIT 1.0	6
2.0 Secomber	6
2.1 Byen Secomber	7
Historier der snakkes om i Secomber / rygter	7
Snigmord på åben gade	7
2.1 Ankomst til Secomber	8
2.2 Lathander tempel	8
2.3 Byfruen Rhessajan	8
2.4 Tilbage til Secomber	9
2.5 En mørk sky på himlen	9
2.6 Minen	10
2.6.1 Gravhøjene og den nye mine	10
Ideen til grundplottet er nu:	10
Hvad er der sket i byen	11
Hvad vil jeg gerne nå næste gang	11
Hvad er det vi skal frem til	11
Hvad er det der foregår	12
Handling forfra	14
Efter 3. spilaften	15
Efter 4. spilaften	16
Isadora	16
Langford og hans gamle gruppe	17
Plan for aftenen spil	17
2. Hvad så med Markos	18
4. Research	18
5. Indbrud i magasinet	18
Næste aftens spil	18
Ide	19
Plan for aftenens spil	20
Hos Delfen Ondarbarl	21
2.0 Øgler i sumpen	22
1.0 Start. Et brev afleveres	23
2.0 En trolde ved vejkrydset	23
3.0 Den væmmelige mose	23
4.0 Ankomst til Evermarsh	23
Plan for næste spilaften	24
Moanders Ø	24
1.0 Indgangen	25
2.0 Tempelmuren	25

3.0 Tempelgården	25
3.2 Skaktælder i tempelgården	25
3.3 Baghold i tempelgården	26
4.0 Inde i templet	26
5.0 Kældernedgang	26
Dungeon Level 2	27
Samlet oversigt over bipersoner	30

In Search of Adventure

Første spilaften

Monk (**Fidel**) – 20 år, alvorlig
 Dwarfen Cleric (**Ragnan**) – 65 år, søgende, fanatisk
 Elven Rogue (**Sharian Firehair**)– 100 år, eventyrlysten, gang i den
 Ranger (**Eneran**)– 18 år, lidt nørdet, forsigtig
 Barbarian – (**Markos**) 24 år, intelligent nok

- Ragnan vil også være Paladin
- Sharian vil også være Wizard

Gruppen er på vej til en større by, for at bede byherren om hjælp. De rejser sammen med en embedsmand, som de også har til opgave at beskytte.

Gruppen tror at deres hjemby er truet af en heks der har goblins i hendes magt. Situationen er, at det er en fælde fra Borgmesteren side, da han vil opløse en aftale. Embedsmanden arbejder for borgmesteren nu.

Det viser sig dog, at deres by ganske vidst er truet, men ikke af heksen, men af en trussel som de selv har vækket. En trussel der meget vel kan komme til at true mange flere end blot dem selv.

Noget opstår her omkring karaktererne. En trussel som der ikke er nogen der kender til, udover de mennesker der er involveret i truslen. Truslen er både af menneskelig og overnaturlig karat.

Men vi behøver ikke nødvendigvis lægge ud med truslen. Måske skal vi gemme det at byen forsvinder lidt endnu.

Nu.

1.0 Oak Fall Incident

1.0 Båden

Båden er på fire meter og er en åben båd med plads til fire roere og et aflukke til bagage, der er nogenlunde vandtæt hvis det regner. Det er muligt at spænde sejldug ud over båden, så man kan bruge den som soveplads. Ud over de fire roere er der også en styrmand der har styrepinden bagerst i båden.

Båden er rimeligt stabil, men begynder man at vælte for meget rundt, skal man lave et Dex tjek på DC 10 for ikke at falde i vandet.

Missile attacks fra båden er på –2 fordi båden gynger. Er der aktivitet i båden er det –4.

1.1 Encounter med Goblins

Spilpersonerne nærmer sig en meget lille landsby der består af en havn og et par huse og en mindre kro. Der foregår lidt handel og folk fra Greenford kender godt byen. Den hedder Oak Fall efter egeskoven og vandfaldet.

Anløbsbroen ligger ret tæt på vandfaldet, så man skal ikke sejle alt for langt ned af floden, før man beslutter sig for at vende om.

De glider stille ned af floden, da de skal slå Spot cheks på en DC 18. En succes afslører skygger inde i skoven i samme retning som både. Det er goblins. De har tænkt sig at overfalde byen. Nogenlunde samtidig med at nogen ser skygger inde i skoven, bliver der hilst på karaktererne inde fra en bådbro. Det er en gammel mand (Købmanden Gregar den Rige) der vinker til dem. Mens han vinker bliver han ramt af en pil i brystet og falder i vandet.

I samme nu hører de gutturale skrig og en pil borer sig ind i siden af båden. Det er ikke lige til at vurdere hvor mange goblins der er inde i skoven.

Efter dette begynder vi at tale om runder

1.1.1 Runde 1

Tre goblins løber hen mod en fisker der sidder og reparerer sit net. Han tager en kæp til at forsvare sig med. Tre andre goblins beskyder båden og passagerene, der har god mulighed for at gå i dækning. Roere og styrmand kan komme i ½ cover (+4 AC) og gemmer man sig i bunden af båden er det ¾ cover (+7 AC).

1.1.2 Runde 2

De to goblins stopper og og trækker deres buer. Fiskeren begynder at løbe

Tre goblins beskyder stadig båden.

1.1.2 Runde 3

De to goblins skyder efter fiskeren der løber (-2 på attack). En goblin løber hen og begynder at hakke reb til bådene over (så de vil drive i vandfaldet). Den skrider af grin og det gør de andre to med buer også.

Når alle bådene driver afsted, så stikker goblinerne af i fuld latter. De er rimeligt ligeglade med, om nogen af deres venner er blevet myrdet.

Det kræver en forholdsvis koordineret indsats fra mindst to roere og en styrmand for at komme ind til bredden. Hvis spilpersonerne tager det helt køligt og koordinerer deres handlinger så kan de komme ind til bredden på omkring to runder.

Hvad skal de gøre og hvad giver XP

1. Ind til bredden og angribe goblinerne (100 xp + evt. xp for goblins)
2. Fortsætte og samle den sårede købmand op af vandet (200 xp). Han vil betale spilpersonerne 50 guldstykker som tak for at have reddet hans liv.
3. Forsøge at forhindre bådene i at drive til vandfaldet (50 xp pr båd. Fire både)

Der er et ubestemt antal goblins. Det er unge goblins fra en nærliggende goblinstamme der på egen hånd vil forsøge sig med et lille raid. Ikke noget som de andre goblins ville være vildt glade for.

Goblins

4 HP

AC 14

Attacks +1 Short Bow, Damage 1d6 -2

4 goblins=300 xp

8 goblins=600 xp

Disse goblins er usædvanligt små, men det ved karaktererne ikke, med mindre Rangeren kan klare et IQ tjek på DC 12.

1.2 Oak Fall

Der bor ikke mange mennesker i Oak Fall. Der er nogle fiskere, en enkelt købmand og en kro.

1.2.1 Købmanden Gregar den Rige

En ældre og lidt nærsynet herre, der er alt andet end rig. Han er ikke nogen god købmand og Oak Fall er ikke noget brilliant sted at operere ud fra. Hans to sønner, Bertil og Peter, er forholdsvis ofte i Greenford hvor de sejler til med varer som de afhænder i byen. Det er længe siden Gregar selv har taget den rejse.

1.2.1 Oak Fall Inn og Robert af Daggerford

En ret ussel kro. Lige nu bor kun krigeren Robert af Daggerford, der er på vej til Greenford for at høre om der er arbejde som smed. Han kan fortælle gruppen, at han ikke har hørt noget om goblins der bliver ledet af en heks, men at han ikke skal afvise det.

Da Robert hører at der ikke er arbejde nordpå, spørger han, om han kan rejse med til Secomber, da han er lidt bekymret efter det lille goblin intermezzo.

Robert

Fighter level 2

HP 20

AC 15 (chainmail +5)

Longsword +5 attack, damage 1d8 +2

1.3 Goblin efterspil

Hvis spilpersonerne er klar til det, så kan de snildt tracke evt. overlevende goblins. Ca. 4 kilometer inde i skoven har de en lejr i forladt gård med tilhørende sten keep, hvor en kælder gør det ud for en dungeon.

Her er 10 goblins i 'lejren'. Det er alle unge goblins der er stukket af hjemmefra, og som vil klare sig selv, hvilket de ikke gør overvældende godt.

Embedsmanden vil argumentere imod at de eftersætter goblins, hvorimod en evt overlevende købmand og kroejeren vil betale til sammen 100 gp hvis de vil gøre det.

(Måske kan de også bruge det til at undersøge, om de kender noget til en heks.)

1.4 Goblin Lair

DC på at tracke goblinsene er på 12, da de ikke har været videre forsigtige. Den mindre gruppe af goblins holder til i et for længst forladt mindre keep med en tilhørende kælder (dungeon). Den forladte bygning ligger i en lysning, der snart ikke er en lysning mere. Den er overvokset og man kunne gå forbi den, uden at lægge mærke til, at der var en bygning.

Det er muligt at se en brønd og nogle mure. Et eller andet der også har været en lade ligger som rådne brædder.

Der er to muligheder. Enten har en goblin nået tilbage til lejren eller ej. Hvis der er nogen nået tilbage, så har den advaret de andre. Ikke fordi de nødvendigvis forventer en angreb af den grund, men de har dog sat en vagtpost ud.

Hvis ikke, så er der 75% chance for at de er nede i kælderen hvis det er dag og 50% chance hvis det er nat.

Spøgelseshistorie

Det kan eventuelt spøge i borgen. Spøgeriet kan bruges senere i forbindelse med det som er sket i Greenford.

Goblins på vagt

En goblin sidder på vagt bag nogle buske oppe på en mur. Den har gemt sig og holder mest øje med vejen i den retning det vil være logisk for fremmede at dukke op. Og så bliver det en Hide / Spot konkurrence.

Det vil være bedst at fælde den ene goblin med et velrettet skud, og hvilket slet ikke vil være umuligt.

Treasure

Mellem affald og skidt har de få goblins fået fat på en mindre skat. Det er en elfenbens scroll taske. Den er magisk og er beskyttet med magi. Den kan ikke åbnes. Ødelægger man den, hvilket kræver et meget voldsomt slag, vil den eksplodere og ødelægge sit indhold samt levere 2d6 i skade til omkringstående (reflex).

Rullen er beskyttet med en Arcane Lock kastet af en level 8 Wizard samt en helt almindelig mekanisk fælde får rullen til at eksplodere, hvis den ikke åbnes som den skal.

Udover XP for de enkelte goblins, så får gruppen samlet 400 XP for at fordrive goblinsene fra den gamle borg.

EXIT 1.0

Samlet har de mulighed for at få:

500 XP for overfaldet
900 XP for 12 goblins
400 XP for at fordrive goblins fra det gamle keep

1800 XP, 360 XP pr. karakter som maksimum

50 GP for at redde købmanden
Magic Scroll box som goblin treasure
100 gp for at slå de resterende goblins ihjel

Anden spilaften

Sharian vil gerne være Wizard, men han har ikke nogen spellbook. Jeg har lovet Bjarke, at han må multiclass engang i løbet af næste spil. Det vil sige at han skal have en spellbook med alle 0 level spells samt 3 + int bonus 1st level spells som han må vælge. Der er ingen grund til at sætte nogen begrænsninger der.

Mulighed 1. Han finder en spellbook i den dungeon som de går ned i

Mulighed 2. Han møder en slægtning i Secomber, der forærer ham en spellbook

Mulighed 3. Der ligger en spell book på byens kro og venter på ham. En elver kom og afleverede den for nogle måneder siden. Den er beskyttet med en arcane lock, og kun Sharian kan åbne den.

2.0 Secomber

Karaktererne skal rejse til fods til Secomber. Der er omkring 40 kilometer hvilket kan være en lang dagsrejse, hvis de skynder sig og ingen af dem er overlæssede eller sårede. Turen går af en dårlig vej ned fra højlandet. Der er en meget smuk udsigt over The High Moor som strækker sig endeløst afsted. Secomber kan ses længe før man når den, hvilket kan være frustrerende.

Secomber kan ses som en større by ved floden. Den har en simpel palisade mur omkring sig og ikke mange høje eller store huse.

Da spilpersonerne nærmer sig byen, det vil sige da de ikke kan se den mere fordi de er kommet ned i højde med den og de går i noget der er en tynd granskov, ser de en gruppe mennesker længere hende af vejen.

2.1 Byen Secomber

Nu har vi haft lidt spænding og de skal tilbage til deres opgave. De vil være interesserede i at få løst opgaven så hurtigt som muligt.

Det vil sige at de vil opsøge Rhessajan med det samme de kommer ind til byen. Det er også fint.

Hvad skal der ske i byen, som kan give dem en fornemmelse af, hvordan den er. For det første er der ingen byvagter. Porten er åben og folk går ind og ud. I bydelen ned mod havnen lugter der af fisk og alt efter hvor vinden blæser, lugter det af fisk i hele byen. Byens befolkning er for det meste arbejdende folk. Der er meget lidt overklasse i Secomber, da det er de færreste der for alvor bliver glade for lugten af fisk. Har man penge, vil man nok vælge at bo et andet sted. Byen er simpelthen ikke videre sympatisk.

Byen er ikke større, end at den er bygget op over nogle få gader, der alle fører ind mod midten af byen. Det vil sige, at man kommer ind til bymidten bare ved at gå lige ud, når man er kommet ind.

Interessante steder

Langtons Sølvhandel – En købmand der sælger sølv fra Greenford. Et af byens største og pæneste huse og et godt aktiv for byen, da der kommer en del rejsende til byen, netop for at handle med sølv.

Havnen. Her fanges der masser af fisk og for en stor del af dem, saltes eller tørres de og kommes på tønder, som handles med folk nordfra eller fra the High Moor.

Evt. hændelser

En tyv forsøger sig. Mens spilpersonerne går på markedet, kommer en person pludselig spæne i deres generelle retning. Mens deres opmærksomhed er rettet mod dem, forsøger en tyv sig.

Retgor the Thief, thief level 2, hp 8

Pick Pocket skill +7

Historier der snakkes om i Secomber / rygter

- Der er nogen der siger at Træfolket har samlet sig omkring Hellgate Keep. Det må betyde, at der stadig er fare på færde deroppe fra. Det er dog ikke rigtig noget der bekymrer folk. Hellgate Keep er jo meget meget langt væk.
- Der har været en del elvere som har købt sølv fra Langtons Sølvhandel. Elvere fra The High Forest. De har købt sølv for guld.
- Der er ved at være gang i handelen igen. Sidste år var det bedste handelsår siden Times of Trouble. Menneskene er hurtige til at ryste problemerne af sig.

Snigmord på åben gade

Her har vi en trist og ildelugtende fiskerby. Gaderne er snavsede og plørede. Kun markedspladsen er brolagt. På markedspladsen er to fulderikker kommet op og slået. Der står nogle folk og kigger på dem, men ingen blander sig. Den ene ser faktisk slet ikke så fuld ud. Et Spot DC 19 afslører, at han trækker en kniv fra en hemmelig lomme. Hvis nogen blander sig stikker han af i meget hurtig hast og uden at være specielt usikker på benene.

Han kan indhentes uden de helt store problemer, og hvis så vender han sig og trækker et kortsværd.

Lindir the Swift

Half Elf (moon elf) assasin. Rogue level 4. HP 28, +5 attack, dam 1d8+2, AC 18, init +4

Hvis spilpersonerne blander sig, opdager de at den fulde mand ikke er så fuld som han er bedøvet. Han er en købmand fra Daggerford (Mester Zenthor). Han er her for at lave en aftale om at købe tømmer.

Lindir er hyret af en lokal tømmerhandlende, der helst ser at hans konkurrent ingen kunder får, så han kan købe hans forretning for få penge.

Hvis de redder ham og får han til en læge eller en kirke og bliver hos ham til han er kommet sig, beder han dem om at hente hans ejendele på Red Trout Inn, værelse 14. Han skriver en fuldmagt til dem. Det vil tage et par dage før giften er helt ude af hans krop.

Han siger han ikke har penge at belønne dem med, men beder dem besøge ham i Dagherford hvis deres vej engang kommer der forbi.

2.1 Ankomst til Secomber

Gruppen ankommer til Secomber om aftenen. Markedsdagen er så småt ved at være overstået. Bønder forlader byen med hestetrukne kærre, arbejdere er ved at tage en scene ned, der står lidt udenfor byen. De ankommer da solen er ved at gå ned. De ser farmere der går ud af byen med hestetrukne vogne. De ser gårde hvor røgen stiger op af skorstenen. En af bønderne spørger om de vil købe nogen vinteræbler? Han nævner en ret høj pris. Et sølvstykke for en pose. I byen kan man få dem til den halve pris, og det er også derfor at han ikke har fået solgt dem alle. Men hvad pokker, de er søde og gode.

Ude på floden ser de en mængde små både med sejl der sejler tilsyneladende formålsløst omkring. Der står en del mennesker nede ved stranden og ser på. Det er kapsejlad. Folk har væddet på forskellige både. Gruppen er ankommet til på en markedsdag der så småt er ved at være overstået. Det betyder ikke at den er slut, men selve markedet er slut.

Der er masser af mennesker i byen af den grund. Torvet er lavet om til en turneringsplads, hvor der nu leger nogle småbørn. De slåsser med træsværd og træskjolde. De peger på gruppen og kigger på dem, som var det en sportsvogn der kørte forbi. De snakker om Markos' sværd og dværgen.

Det er steder som dette gruppen forsvarer. Hvis de gør det de gør godt nok, så består byen.

Byvagter (Berthold, Tandran)

Soldier level 2, HP 12, Ringmail, AC 14, Longsword +2 (1d8 +2)

Byen er åben. Der står et par byvagter ved porten, men det er mest fordi der er en del fulderikker i byen. Byvagterne griner lidt af gruppen og siger, at de kommer for sent til byfesten. De tager det ganske roligt og køligt. De byder gruppen velkommen.

2.2 Lathander tempel

Et Lathander tempel lige indenfor byen er pyntet op med blomster og grønt. Der går nogle novicer rundt og tager pynten ned. Kirken er rund, ikke videre stor og har et loft lavet af krystal. Der er en åbning til kirken og dørene er åbne. Kirken er bygget af mursten med striber af lys marmor.

Inde fra kirken kan der høres råben. Det er Lathander præsten der diskuterer med en mandsperson. Der foregår noget. Normalt er der stille og roligt i et Lathander tempel. Præcist hvad der foregår kan vi altid finde ud af. Det har en eller anden betydning.

Mortran Cleric of Lathander

5 lvl cleric of Lathander.

2.3 Byfruen Rhessajan

Lidt derfra ligger byens største bygning, et mindre sten keep hvor Lady Rhessajan bor. Der er en ret smal stentrappé op til en åbning der er i 1. sals højde. Deroppe står to soldater. Hvis man siger sit ærinde viser den ene gruppen ind i en stor sal der er dårligt oplyst af smalle små sprækker. Et langbord fylder meget af rummet. For enden af det langbord sidder lady Rhessajan. En gøgler står og fedter med nogle bolde (han har en fjollet hat på) og en barde forsøger at spille noget musik. Lady Rhessajan sukker dybt og inderligt. En

mand i splint mail sidder ved bordet og kigger på de to gøglere med en blanding af forundring og foragt. De to gøglere virker åbenlyst nervøse.

Tre tjenere står i baggrunden. En tegner sidder og portrætterer Lady Rhessajan. En tjener er ved at feje i den anden ende af salen. En anden tjener går og støver af.

Rhessajan sender tegnere væk, men beder de to gøglere om at fortsætte. Hun byder gruppen velkommen og spørger hvad hun kan gøre for dem.

Lady Rhessajan lytter til gruppens ord og læser brevet. Hun beder gruppen vente her mens hun rådfører sig med sin militære rådgiver. Rhessajan og Kalnor rejser sig og går. Hun vender sig, og beder en tjener at hente en flaske vin og noget brød.

Da hun er gået, stopper de to gøglere deres letter ynkelige forsøg, og sætter sig. De hilser på gruppen og præsenterer sig som **Xavier og Cadogan**. Brødre fra Zelbross der er rejst ud for at prøve lykken. De troede at folk her i Secomber ville lade sig nøje med lidt, men så indbød byfruen dem og det kunne de ikke ligefrem leve op til.

De spørger til spilpersonerne og snakker lidt løst og fast.

De kan fortælle:

- De undgik en bande orker på rejsen fra Zelbross
- At Zelbross er et forfærdeligt kedeligt sted hvor man ikke går op i andet end krukker og lervarer
- At Waterdeep er Faeruns mest fantastiske by. De har en grandonkel der bor i byen, og de er ved at tjene til heste så de kan rejse dertil.
- At folk langvejsfra anser The Delembiyr for at være nærmest ubeboet og et uciviliseret vildnis.

Lady Rhessajan – 5 level wizard, 3 level rogue, 35 hp

Kalnor the Captain – 7 level kriger, 56 hp

2.4 Tilbage til Secomber

Rejsen tilbage til Secomber spiller vi stille og roligt. Jeg spørger dem om de vil gøre noget specielt på turen hjem, som vil tage omkring en lille uges tid. Hvis ikke, så ruller vi seks encounter checks. 1 for hver dag.

20% chance of encounter

1: 1d4 +2 goblins

2: 1-3 giant spiders

3: 1d3 +1 hobgoblin

4: 1d4 stirges

5: 1d4 dire bats

6: Human NPC

Med mindre gruppen selv finder på noget eller de får et encounter, så springer vi meget hurtigt til hjemkomsten til Greenford.

2.5 En mørk sky på himlen

Da gruppen nærmer sig Greenford, kan de på et par kilometers afstand se, at der hænger en stor mørk sky over Greenford. De ankommer til byen sent om eftermiddagen. Når de kommer indenfor en kilometer af byen kommer de ind i den mørke sky, der virker som en snert af det negative materiale plan. Man får kuldegysninger og er utryg. Ved længere tids ophold i skyen, over en dag, får man -1 i constitution.

Byen er forladt. Det er tydeligt at se, at byen er forladt i hast. På hovedgaden ligger et enkelt lig. Omkring liget står en lille gruppe goblins. De er ved at undersøge hvad der er sket med liget, da de også undrer sig

gevaldigt over hvad der foregår, og da de også er bange for de udøde. Det er fem meget modige goblins der har bevæget sig ind i byen.

Spor

Døre står åbne ind til huse

Det ser ud til at værdigenstande er fjernet fra husene

Tracking DC 20 afslører mærkelige fodspor. (Skeletter)

Hvis gruppen tager op til minen med det samme, så bliver det næste afsnit (2.6)

Hvis gruppen vil søge efter heksen og tager forholdsvis hurtigt afsted, så bliver det næste kapitel.

Hvis gruppen bliver i byen, og ikke straks tager op mod minen eller søger efter heksen, bliver de overfaldet af undeads.

Når det er på tide at handlingen rykker videre og der sker noget, så kommer nogen af byboerne tilbage, deriblandt borgmesteren. De har skjult sig i skoven i nogle dage, men nu må de finde ud af, hvad der er sket.

2.6 Minen

Minen ligger oppe i bakkerne, ca en kilometers penge fra byen. Minen er et hul i jorden der er afstivet med lange brædder fra skoven. I starten går der en jordtrappe ned i hullet. Senere skal man kravle af en stige. I nærheden af minen ligger nogle gode solide bjælkehytter. Det er her minearbejderne, for det meste dværge, holder til.

Stigen til minen er taget op. Det er fordi minen er ved at falde sammen og er lukket. Der er foretaget prøvegravninger i nærheden, for at se hvor det kan betale sig at mine.

Kerricks hus

Der er seks bjælkehytter omkring minen. Der er ikke nogen i dem. I den ene bjælkehytte ligger der et stort bjørneskind på gulvet. Under skindet er der en lem, med en stor lås. Det er Kerricks skjul. Her gemmer han skatten fra gravene og en del sølv han har hugget. Her er:

- Guldsmykker til en værdi af 500 gp
- En sværdske med juveler til en værdi af 650 gp
- Ædelsten til en værdi af 400 gp
- Sølv til en værdi af 2000 gp

2.6.1 Gravhøjene og den nye mine

Den nye mine ligger 500 meter fra den gamle og består lige nu af et hul i jorden og en kæmpe dyng jord. Der ligger skovle, brædder, spader og værktøj rundt omkring.

Lidt derfra ligger tre distinkte gravhøje. Det er gravhøje uden åbninger, det har altså aldrig været meningen, at nogen skulle ind i dem igen. Det er tydeligt at se, at de to første har været åbnet. Den sidste står stadig åben.

Ideen til grundplottet er nu:

1. Gruppen kommer til Secomber og får afslag på hjælp, mestendels på grund af Fredericks anbefalinger. Frederick afslører over for dem, at det ikke er borgmesterens mening at få hjælp, og at han vil ud af den gamle aftale.

2. Tilbage i Secomber opdager de at byen er forladt og er ved at blive raidet af en mindre gruppe goblins. Der hviler en mørk skygge over byen. Ingen ved præcist hvad det er. Spillerne skal tro at hele byen er udslettet. Der er blodspor, men der er ikke et eneste lig. Faktisk er det som er sket, at byen er flygtet, da noget forfærdeligt dukker op, som de slet ikke kan tage kampen op med.

3. De får følgende muligheder:

- Rejse tilbage til Secomber
- Blive i byen og søge efter problemets rod
- Søge ud efter heksen i skoven (rangeren har en idé om hvor hun bor)

Men gruppen må gerne tro, at det faktisk er heksen og hendes goblins der har været på færde, og opsøge hende. Hun eksisterer rent faktisk, men er jo betalt af borgmesteren til at spille skuespil. De må gerne tro, at Frederick har spillet dem et dobbeltspil.

Hvad er der sket i byen

Dværgene har fortsat med at mine dybere ned for at se hvor dyb sølvåren var. Til sidst er de brudt igennem til et gammelt gangsystem. Her er de gået ned og har vækket noget som de ikke skulle have vækket. En sky af frygt, had og væmmeligheder stiger op af hullet og lægger sig som en dyne over området. Undeads fra nær og fjern tiltrækkes øjeblikkeligt. Nogen rejser sig fra deres grave. Spøgelse rejser sig fra jorden.

Byboerne flygter i rædsel.

Hvad vil jeg gerne nå næste gang

1. Secomber
2. Encounter med goblins tilbage i Greenford
3. Undersøgelse af Greenford
4. Encounters med undeads i Greenford da natten falder på
5. Jagt på heksen
6. Ned i den skumle dungeon og slippe ondskaben løs
7. Overdragelse af Quest fra borgmesteren.

Hvad er det vi skal frem til

Gruppen skal finde hullet i sølvminen og gå derned. De skal tro at ondskaben kommer derfra. Ondskaben er slet ikke sluppet løs endnu. På nuværende tidspunkt er det bare ondskabens aura der er sluppet løs i byen, og den fungerede som et gigantisk fear spell, der har fået alle til at stikke af. Det er resterne af dette der hænger over byen.

Det er så meningen at gruppen på grund af deres nysgerrighed skal slippe ondskaben løs i dets fulde format. Det vil give dem et stærkere motiv til at forsøge at gøre noget ved det. Derefter skal de have succesoplevelsen af, at finde resten af byen, og fortælle dem, at der ikke mere er noget at frygte. Hvis nu de ikke slipper noget løs eller ikke tør gå derned, så sker det af sig selv.

En anden mulighed er, at de finder byboerne, og borgmesteren overtaler dem til at gå derned og se hvad der.

Vi skal frem til, at gruppen skal redde deres hjemby. Der skal være flere elementer i truslen, som ikke må være alt for truende. Noget klassisk ville være, hvis byboerne var forvandlet til sten, eller en evig vinter truede dem. Noget som gør at de har tid til at hjælpe. Vi skal frem til en situation, hvor gruppen bliver nødt til at påtage sig at være helte.

Det giver også mulighed for at sende en NPC med dem og give dem en decideret quest. Måske skal dværgeren Dalgard findes. Han er slet ikke død, men rejste bort, fordi han kedede sig og savnede sine gamle venner. Men fordi byen var bange for, at det var demoraliserende, så bryggede de en historie sammen om hans død.

- Greenford skal reddes. Den mørke sky der hviler over byen forhindrer liv i at vokse og er generelt ubehagelig.
- Ondskaben skal forhindres i at finde sine gamle venner. Den første gamle ven er selvfølgelig i den gamle borg som gruppen tidligere har besøgt.

Eventyret skal ikke være forfærdeligt langt, forstået på den måde, at vi skal nå til en afslutning af netop det eventyr inden for en overskuelig tid. Men der skal være nye eventyr der står og venter på dem, når de er færdige med dette.

Hvad er det jeg forestiller mig, at der sker

Når de nærmer sig minen, vil det være fint med et encounter. Måske er det mest passende, hvis de skeletter der kommer op, er gamle og stammer fra hullet. De kan være kravlet op af hullet. Det kan også være, at de blot er animerede, men ikke er aggressive. Måske flygter de ligefrem fra gruppen, eller måske er de bare ligeglade. Måske er skeletterne slet ikke kommet op.

Man kunne også forestille sig, at der ikke er sket noget endnu, men at det er en meget langsom process. Måske spreder skyen sig langsomt, og det er meningen at hullet skal lukkes igen.

Måske vil det være fint, hvis uhyggen og action delen passes til vores dungeon.

Hvad er det der foregår

Fra starten af:

For to år siden forlod dværgen Dalgar byen Greenford. Han lod som om han var død, da han ikke ønskede at nogen skulle vide af, at han var stukket af. Kun borgmesteren kender sandheden. Han ville ud og søge efter sine gamle venner. Han forbød borgmesteren at grave efter sølv i et bestemt område af bakkerne. Her begravede Langton og Dalgar den sidste af tre søstre som altid havde jaget dem. De slog hende ihjel og spærrede hende inde i en meget gammel gravhøj, og spærrede den magisk, vel vidende, at hun næppe ville kunne forhindres i at vende tilbage.

De andre dværge fik aldrig at vide, hvorfor de ikke måtte grave der, og blev nysgerrige. De fandt flere gravhøje og store forekomster af sølv. For ikke at skulle dele rovet med Rhessajan i Secomber, bestemte dværgene heksen i skoven til at spille lidt med musklerne, så folk i byen tror, at de er på skideren. Det var egentlig mest så Frederick og soldaterne fra Secomber kunne se, at der var fare på færde. Dværgene spiller ikke med åbne kort over for borgmesteren. De fortæller ikke, at de er begyndt at plyndre grave. De fortæller kun, at de har fundet en ny og større sølvforekomst, og det vil være fordelagtigt, hvis aftalen med Secomber blev brudt.

Da gruppen drager afsted sammen med Frederick, graver dværgene videre og da de vil plyndre den tredje gravhøj, vækker de Isadora og det spøgelse som hun har været spærret inde med de sidste mange år. En forfærdelig mængde negativ energi slippes løs og indhylder byen. Isadora overtaler spøgelse til at hente livsenergi til hende. Isadora er selv en udød. En Lich. Isadora kan ikke slippe ud, men det kan spøgelse.

Isadora kan dog ikke slippe ud, og derfor laver hun en illusion som skal lokke nogen til at åbne graven for hende. Spøgelse er usynligt, og farter omkring. Hun har givet spøgelse skrappe instruktioner om ikke at skade flere i byen.

Efterspil

Isadora er sluppet løs. Hun vil forsøge at vække hendes to søstre og derefter hævne sig på Langton og Dalgar. Da Langton er død, vil hun lade det gå ud over hans livsværk, Greenford.

Dværgene skammer sig, men de er stolte og vil ikke indrømme at det er dem der har fucket det hele op.

Borgmesteren er vred på dværgene, og har mest lyst til at bryde aftalen med dem og sende dem bort.

Hvad kan der gøres

- Dværge Dalgår skal findes
- Finde Isadora før hun finder sine søstre

En gruppe dværge har gennembrudt loftet ind til en gammel krypt, hvor prinsessen af Blod, Isadora, er begravet og fanget på en og samme tid. Hendes spøgelse er fanget i hendes grav, og hun kan ikke slippe fri. Da dværgene bryder loftet, slipper store mængder af negativ energi ud. I denne sky af negativ energi, kan Isadora færdes som et usynligt spøgelse der begynder at jage. Hun jager efter liv. Hun fanger indbyggere i Greenford, slår dem ihjel og transporterer hurtigt liget tilbage til hendes grav, hvor hun tømmer dem for energi.

Det er nogenlunde det samme der skete tilbage i den gamle borg. Her blev spøgelse vækket, og tog for sig af de mange goblins.

Isadora nåede at samle så meget energi, at hun kunne materialesere sig selv, men hun kan stadig ikke indvirke på den fysiske verden. Hvilket betyder, at hun ikke kan nedbryde muren indtil hendes egen grav. En grav der er foret med et metal, som holder hendes spøgelse på plads.

Hun ønsker at

Ideen med alt dette er, at gruppen får sig en fjende, med potentiale for at få flere, og i plot hvor der er potentiale for, at faren kan sprede sig. Konsekvensen af, at disse tre søstre fra gammel tid opstår igen, kan ikke lige overskues, og der er der heller ingen grund til. Det skal dog blot huskes på, at det ikke må blive til et plot hvor det handler om, at de alle sammen bliver guder.

Det skal kunne holde sig på et forholdsvist lavt plan og være overstået over et overskueligt tidsrum, samtidig med at det åbner op for nye eventyr.

1. De vækker Isadora
2. De vender tilbage til den gamle borg, og opdager at der her er en dungeon under, hvor der ligger en masse gamle goblin lig

Hvad er der farligt ved dem. Hvad skal fjenden være?

Undeads – undeads er fede, selv om de er ret fortærskede

Goblinoids – måske endnu mere fortærsket

Mennesker – tjaja, måske lidt kedeligt.

Undeads er sgu fint. Der er masser af forskellige undeads, og det er noget alle er bange for. Og De Tre Søstre kan endda selv være en slags undeads.

Vi prøver lige at stille det op forfra

1.0 Ankomsten til Greenford

- Uhyggelig stemning
- Mørk sky der giver kuldegysninger og hvor det er koldt
- Lig midt på gaden som fire hobgoblins er ved at undersøge. Det er ret seje spejdere fra en nærliggende klan. De har aldrig voldt Greenford større problemer, da de ikke har ønsket en kamp mod dværgene.
- En større mængde indtørret blod på hovedgaden. Det er blod fra Isadoras ofre.
- Forladte huse. Forladte i hast. Åbne døre. Værdigenstande.

1.1 Det er heksen der har gjort det (Mulighed 1)

- Igennem skoven
- Isadora
- Overfaldet af Stirges. Væmmelige fugleagtige ting med spidse næb. Kødædere og ondskabsfulde.

- Når frem til heksens hus
- Heksen hedder Tara og bor der sammen med hendes mand Jozan der er ranger og druide. De bryder sig ikke om mennesker og holder sig derfor væk fra Greenford. Eneran kender godt Jozan, som han har mødt i skoven. Jozan har fortalt Eneran, at han bor ude i skoven.
- De opdager at Frederick havde ret, og at Heksen med en hær af Goblins var en hoax.

1.2 Mødet med Isadora

Ligger enten efter de har fundet heksen i skoven eller når de opsøger minen. Mødet med Isadora ligger før borgmesteren vender tilbage til byen.

- Præsenterer sig som rejsende nordfra, der kom forbi og så den mystiske sky
- Ved ikke hvad der er foregået
- Fortæller at minen er forladt
- Har ikke været der i så lang tid
- Fortæller at det stammer oppe fra minen. Vil i bund og grund forsøge at lokke gruppen ned i hendes grav.

Isadora har følgende begrænsninger:

- Hun kan ikke påvirke verden fysisk så længe hun er synlig
- Som usynlig kan hun påvirke verden
- Spøgelset taler til hende, samtidig med at hun skal virke normal

1.3 Ned i minen og krypten

Minerne ligner sig selv. Et stykke fra de andre miner er der påbegyndt en ny mine. En af de gamle miner er ved at styrte ned. Hende ved den gamle mine, kan man se mindre udgravninger i nogle svage forhøjninger. Det er dværgene der har plyndret grave. Der er to huller som er dækket til igen. Et tredje hul står åbent.

- Ned i den oldgamle og forladte krypt.
- Liget af en dværg, der har brækket halsen
-

1.3 Borgmesteren vender tilbage med fem soldater

Handling forfra

1. Secomber

- Frederick fortæller dem, at dværgene i byen har betalt ham for at sige til Rhessajan at hun ikke skal hjælpe byen.

2. Greenford

- En mørk sky hænger over byen. Noget er gået galt.
- Byen er forladt. Der er sket noget voldsomt
- Fire hobgoblins er i byen
- De møder en dværg. Han er døende. Han fortæller dem at Dalgar havde ret og at de skulle have lyttet efter ham før han tog afsted.
- Gruppen slipper Isadora fri fra hendes grav. Den mørke sky forsvinder.
- Folk vender tilbage til byen. Dværgene og borgmesteren fortæller hvad der er foregået

Action encounters

- Evt. random encounters på vej til Greenford
- Fire seje hobgoblins i Greenford
- Ghosts der bevogter Isadora i gravhøjen
- Kerrick og Cromwell. To tyvagtige dværge og gravrøvere.

Baggrundshistorien

For mange år siden blev Langton og Dalgar fjender med tre søstre. Det var i deres dage som eventyrer. Kort tid efter at Greenford var grundlagt dukkede den sidste søster op, for at hævne sig på de to, men de

overvandt hende og begravede hende levende i en af de gamle dyssehøje sammen med et spøgelse. De forventede at spøgelse ville gøre det af med hende.

Okay, vi prøver en gang til

Historien

Dværgeren Kerrick er en værre en. Da han kommer til Greenford og begynder at arbejde som minearbejder, lægger han i starten sine dårlige gamle vaner som forbryder fra sig og bliver hurtigt en god minearbejder. Han forfremmes efter nogle få år til sjakbejds og det går fint. Kerrick falder dog for fristelsen, og begynder at score sølv til sig selv.

Så sker der det, at en ny sølvvære viser sig. En vare som vil give meget mere sølv. Kerrick har det skidt med at betale skat til Secomber, og derfor foreslår han borgmesteren, at de tager pis på Secomber og ambassadøren Sir Frederick, så de ophæver den gamle aftale.

Derudover opdager Kerrick, at der er tre gravhøje i nærheden. Dem vil han dog ikke have at Greenford skal have noget med at gøre.

Borgmesteren sender gruppen afsted for at bede om hjælp fra Secomber, hvilket de føler sig sikre på, at de ikke får.

Hvis nu lige Kerrick ikke havde været så pokkers grådige, så var alting nok også gået som det skulle. Og hvis ikke lige byens grundlæggere havde haft et lig i skabet, så var alting måske også gået som det skulle. Kerrick røver den første gravhøj, og scorer sig en smule guld og andre værdigenstande. Han lukker graven til igen. Senere tager han sig af den næste gravhøj, og lukker den til igen. Den sidste gravhøj ser dog ud til at være røvet tidligere, men det forhindrer ikke Kerrick i at åbne den. Straks han gør det, strømmer det ud med væmmelig negativ energi. Et spøgelse matrealiserer sig, og begynder at 'æde' folk i byen.

Kerrick og hans ven Cromwell stikker helvedes hurtigt af sammen med resten af byen, og skjuler sig ude i skoven.

Spøgelse kan kun færdes i den mørke sky med negativ energi. Spøgelse er troldkvinden Isadora, der blev begravet levende af Langton og Dalgard for mange år siden. En af deres gamle fjender. Hun har brug for, at nogen åbner den grav hun ligger i, da hun ikke selv kan gøre det. Hun kan kun færdes som et spøgelse.

Det vil hun lokke gruppen til. Når hun har gjort dette, stikker hun af, og siger at hun nok skal vende tilbage, når hun har fundet hendes søstre. Hun skal nok også få fundet Langton og Dalgard. Der skal mere til at narre hende, end et par falske grave. Ved indgangen til krypten skjuler en Ghast sig og der ligger en ørering. Den rev Ghasten af Kerrick da den flænsede hans ansigt.

Efter dette forsvinder skyen og byfolkene dukker op igen. Kerrick og Cromwell er med, og håber at der ikke er nogen der har lagt mærke til noget.

Borgmesteren vil gerne indrømme at han spillede Sir Frederick og Lady Rhessajan et puds, for at få den gamle skatteaftale afløst. Han fortæller, at Kerrick har fundet en ny sølvvære, der er meget mere værd end tidligere.

Men borgmesteren er meget bekymret for Isadoras trussel.

Efter 3. spilaften

3. spilaften gik fint. Der blev etableret nogle ting som er tilpas konkrete til at de er spændende, men som stadig er rimeligt flyvske, så jeg kan køre dem over i den retning jeg ønsker.

Hvad ved PC'erne

- Kerrick er en rigtig træls type, der ikke ser sig for god til at stjæle fra sine venner og alliere sig med Hobgoblins vis det slår ham. De kan ikke vide sig sikre for ham og ved ikke hvor han er eller hvor han er taget hen.
- Isadora er taget mod Daggerford. Hun efterlader sig et spor af død og tyveri. Hun lader til at mistænke gruppen for at følge efter hende og har forsøgt at betale en gruppe lejermordere for at sinke gruppen.
- PC'erne er blevet præsenteret for historien om, at Langford, Dalgard, Moshi, Cromwell og Mugnoz var med i et hemmeligt broderskab i Daggerford, som de forlod da der gik noget galt. De tog i stedet til Greenford og grundlagde byen.
- Det er også blevet antydnet, at der er en specifik grund til at byen er blevet grundlagt lige der. Engang stod der et stort slag, og byen er bygget ovenpå den gamle slagmark. Der lå også en borg og de tre gravhøje.
- Det er blevet fortalt, at Isadoras søster havde noget med Langford at gøre.
- Liget i kirken er en ung mand fra Greenford, der tilsyneladende blev forladt i gravhøjen. Han er vred på Langford.
- Langford gjorde et stort nummer ud af, at det ikke skulle blive en by for eventyrerere, fortæller Folkar PC'erne.

Gruppen fik rejst til Daggerford uden at opleve de vilde ting. De rejste på den store vej. Jeg kunne godt have kastet et par encounters ind, men synes ikke rigtig der var grund til det.

Nu er situationen den, at gruppen er i den eventyrlige by Daggerford, hvor de skal:

Efter 4. spilaften

Primære eventyr

- Finde Isadora og finde ud af hvad der er med hende
- Finde spor efter Langford og hans gruppe, og finde ud af, hvad det var der skete

Sekundære eventyr

- Finde ud af, hvem der slår tyvene i byen ihjel.

Idé og overvejelser

Der er ikke mange tyve fra byens Tyve Laug tilbage, og for at hjælpe gruppen med at finde Isadora, vil de have hjælp til at finde ud af, hvem der slår dem ihjel.

Der er mange muligheder i at de skal finde Isadora i byen. Der er mulighed for at involvere dem i helt sideløbende historier som ikke har meget med den nuværende at gøre, ud over, at det er noget de skal igennem for at nå til deres mål.

Jeg skal huske på, at der ikke må gå alt for lang tid før de finder Isadora, eller føler at de er på sporet af hende.

Isadora

De leder efter hende og spørger rundt omkring. En mindre gruppe tyve siger at de kan hjælpe, men for at få deres hjælp, skal de først assistere tyvene. De ved ikke hvad det er som sker med tyvene her i byen, men de tror at den nye Sheriff har noget med det at gøre. Tyvene forsvinder både om dagen og om natten.

Sheriffen har lovet Hertugen at gøre noget ved problemet med tyvene. Han har derfor bestukket et par overløbere til at give oplysninger fra sig.

I stedet for at føre tyvene for retten, slår den halvgale sheriff dem ihjel og begraver dem i allerede optagede grave. Det er ikke noget som hertugen vil billige, da han faktisk går ind for lov og ret.

Tyvene der er tilbage i byen har ingen steder at gå hen. De kan ikke gå til loven, for det er loven der jagter dem. De kan på ingen måde få audiens hos hertugen, for de er jo tyveknægte. De er også kendt i byen, og kan ikke foretage deres egen efterforskning. Derudover er de faktisk heller ikke særligt seje, men de kender byen godt, og har stadigvæk et netværk. Men de kan ikke bruge deres netværk, før truslen mod dem er fjernet.

Derfor henvender de sig til PC'erne, med tilbuddet om at finde Isadora, hvis de til gengæld vil finde ud af hvad der er sket med de 14 medlemmer af tyve lauget der er forsvundet indenfor den sidste måned.

Sheriffen er selvfølgelig en troldmand, præst eller lignende som bruger shadows eller en invisible stalker til at ordne hans affærer.

En måde at involvere spillerne på kunne være at lade dem overvære et overfald på en af tyvene, der kommer for at hjælpe dem. Måske knægten der har hørt noget om Isadora. Eller i stedet for at lade ham blive dræbt, så kan de måske ligefrem redde ham.

Shadows lyder som nogle bad motherfuckers. Sheriffen kan f.eks. have et item der gør at de adlyder ham eller ser ham som deres leder. Shadows bliver kun skadet af +1 magiske våben. De har et sværd og så kan Dragnan gøre et våben magisk med Magic Weapon i to minutter. Det kan være en meget spændende udfordring.

Når de har stoppe/afsløret ham har de et godt forhold til tyvene i byen, og vil kunne trække på deres netværk og bruge det til at finde oplysninger om Isadora.

Man kunne så også tænke sheriffen og hans shadows dybere ind i plottet og sige, at det har noget med et eller andet at gøre. Måske arbejder han for nogen, som gerne så, at det gik skidt for tyvene her i byen.

Langford og hans gamle gruppe

Der går rygter om, at Troldmanden i byen var med i samme broderskab som Langford og har noget med ham at gøre. Det kan meget vel være, men troldmanden gider ikke snakke med dem, og slet ikke hvis de begynder at sige noget om fortiden eller spørge ind til Langford. Det skal virke lidt mystisk som om der er noget at skjule, hvad der selvfølgelig også er.

De kan ikke tvinge ham til noget som helst, men måske kan de blive venner med ham, eller på anden måde gøre noget, som kan tvinge ham til at hjælpe dem.

Han har selvfølgelig også noget med Isadora at gøre. Måske bor Isadora ligefrem hos ham. Måske er de gamle venner.

Plan for aftenen spil

1. Natlig forstyrrelse

En gruppe Lizardfolk laver et natligt raid på kroen. De er ikke ude efter spilpersonerne, men en gruppe udsendinge fra byen Riverlake. De er her for at tale med Hertugen om en statue de har fundet.

Da PC'erne har mulighed for at opdage noget, er Lizardfolksene allerede godt i gang med at slagte de stakkels udsendinge. Deres Shaman har kastet et silence spell, så derfor er der ikke nogen der har hørt noget.

Leder lizarden har nogle scrolls på sig

1x darkness

2x silence 15'

1x blindness

Hvad ved kroen om de døde?

Gruppen står opskrevet under navnet *Landork Elrin* og det er ganske rigtigt gruppens leders rigtige navn. Det eneste som der er hørt er, at de kom nordfra og de ville have hertugen i tale.

Hvad med Markos?

Markos er forsvundet fra laden. Der er tegn efter kamp uden for laden. De mange Lizardmen er kommet ind gennem kloaken i byen. De er sejlet ned af floden og har sneget sig ind via kloaken. Der er ret tydelige spor.

Markos opdagede dem da de kom op af kloaken og gik i kamp med dem. Han blev slået ud og var døden nær, da der kom 'nogen' og hjalp ham og slæbte ham i sikkerhed. Der er han nu. (Det kan være Isadora?)

Hvordan vidste Lizardsmændene at gruppen med statuen var der?

Deres Shaman kunne spore statuen. De vidste at gruppen var i byen.

Hvad kan gruppen gøre ved det her?

De har nok statuen i deres ejendom, men ved ikke hvad det er. Den er ganske vidst magisk, men den har ikke nogen funktion der umiddelbart kan afsløres. Dimsen kan kun bruges af Lizard folk. Den er ond.

2. Hvad så med Markos

Hvis gruppen vil finde ud af hvad der er sket med Markos, så kan de måske tro, at han er slæbt gennem kloaken. De kan godt gå ned i kloaken, selv om folk advarer dem imod det. Nede i kloaken lurder der en Gray Ooze som tager sig af væsener dernede. Det betyder at der er meget få rotter og kloaken faktisk er nydeligere end man skulle tro. Lizardfolksene mistede en mand dernede til denne Gray Ooze.

Men det er ikke her Markos er.

4. Research

Hvis de researcher på Langford og hans gruppe, så finder de ud af, at de ejede et hus i byen, som efter at have været forladt i 10 år, blev solgt. Ejendelene i huset blev opmagasineret og står der vidst stadig.

Det viser sig dog, at der for nogle år siden kom en dværg og gjorde krav på tingene.

Gruppen kan ikke få adgang til magasinet.

5. Indbrud i magasinet

Isadora har betalt nogle tyve for at bryde ind og søge efter nogle gamle journaler. Tyvene vil være der samtidig med gruppen. Det er derfra at tyvene ved hvem Isadora er.

Under indbruddet kan de også blive angrebet af Shadows som tager en af tyvene og som gruppen ikke kan kæmpe imod. Her kan de måske bliver venner med tyven **Tolwyn** som giver dem opgaven om at finde ud af, hvad pokker der sker med tyvene i byen.

Han kan fortælle, at der er forsvundet over 10 tyve og de har fundet 4 af dem døde. De kan ikke selv gøre meget ved det, da de er bange for at afsløre sig selv. Tolwyn fortæller dem, at hvis de finder ud af hvad der er sket med de forsvundne tyve og hvem der står bag, så vil han fortælle dem hvor Isadora holder til og hvad han ved om hende.

Næste aftens spil

Vi starter i kroen, hvor gruppen har siddet og spist.

Markos er blevet kidnappet af dværgen Dalgår. Han har holdt udkik med gruppen efter de kom til Daggerford og begyndte at lede efter Isadora. Han vidste IKKE at Isadora er vendt tilbage og blev meget bekymret da

han hørte at der var nogen der søgte efter hende. Han så dem ride ind i byen og genkendte dem som værende fra Greenford, men var ikke umiddelbart interesseret i at give sig til kende.

Isadora er ond. Dengang ville Dalgår hellere end gerne dræbe hende, men Langton forbød det, da han elskede hende. I stedet for spærrede han hende inde. Langton drog bort for at finde en måde at forblive i live på og forsvandt fra Dalgår. Nu vil Dalgår vide, om det lykkedes for Langton.

Isadora er kommet til byen og har endnu ikke allieret sig med nogen. Delfen Ondarbarl har opdaget at hun er kommet hertil.

Isadora er skurken
Dalgår er hjælper sammen med den gamle Folkar

Delfen Ondarbarl er joker. Måske er han på Isadoras side.
Moshin er Joker.
Delfen, Moshin og Dalgår er godt sure på Langton og hans forkærlighed for den onde Isadora.

Isadora har allieret sig med Hertugen i byen. Hun har forført ham med tale om fortidens storhed og det magtcentrum som Daggerford burde være.

Gruppen er på vej ned til huset om aftenen. Dalgår og Markos dukker op. De fortæller, at de ikke skal hjælpe Isadora. De skal forhindre at Isadora får fat på liget, da det er hendes gamle ven og allierede, som hun vil vække til live.

Red Brotherhood var den gruppe som de gamle drenge tilhørte. De var ikke videre gode, men heller ikke onde. De kæmpede for at tildrage sig så meget magt som muligt. En del af gruppen begyndte at alliere sig med folk fra Zhentarim og andre organisationer som var kendt som onde. Det kom til et brud i gruppen, hvor den del af gruppen som Dalgår, Langton, Moshin og Delfen tilhørte valgte at gå imod den onde del af gruppen.

Den anden gruppe etablerede sig som Knights of the Shield

En del af folkene besluttede sig for at drage væk fra Daggerford og Zhentarim. De var ved at være trætte at den evindelige eventyren rundt, og de ville ikke lægge sig ud mod Zhentarim. Planen var, at de skulle rejse en god del penge og derefter støtte kampen mod onskaben.

Kort tid efter Greenford var etableret dukkede Isadora op og forsøgte at overbevise Langton og Dalgår om, at Greenford skulle blive en Zhentarim forpost. De nægtede og spærrede Isadora inde i gravhøjen.

Nu, mange år senere, er situationen den, at Isadora vil forsøge igen. Hun er ikke færdig med sit samarbejde med Zhentarim folkene. Hun er vendt tilbage til Daggerford for at genoplive den onde del af det gamle broderskab. For at samle de levende og døde skurke der dengang forsvandt ud i verden, da deres leder Isadora forsvandt.

Hvad kunne være fedt?

- Det kunne være fedt, at der dukker nogen op og snupper liget foran næsen på dem. Nogen som har Isadora som fjende, og tror at spilpersonerne arbejder for hende. Det kunne være harpers, men det kunne også være så mange andre. Eller hvis der er nogle andre i gang med at snuppe liget.
- Det kunne være fedt, at få dem ud til Red Brotherhoods gamle tilholdssted, hvis det kunne laves som et lækkert sted.
- Det kunne også være at få dem ud og lede efter Lizards i sumpen for at få statuen tilbage.

Ide

Da gruppen kommer ned til huset, er der allerede nogen. Det er en elver og et menneske. De er ved at forklare husets ejere, at husets tidligere ejer har gemt en af deres ejendele under gulvet og at de gerne vil have lov til at grave det op. De vil selvfølgelig betale for det og bla bla bla.

Det er harperne **Endrin** og **Beleg**. De er 'hyret' af Delfen Ondabarl til at hente liget til ham. Han ved hvem der ligger der og frygter at Isadora er tilbage i byen.

Mens Kantare, Belegost og vores gruppe taler sammen, dukker lejemorderne fra Secomber op. De er blevet hyret af Isadora til at hente liget. Det kommer sandsynligvis til kamp.

Når gulver bliver brudt, sker det samme som skete oppe ved gravhøjen. Det strømmer ud med negativ energi, men måske på en anden måde.

Hvad og hvem er liget?

Liget er slet ikke et menneske. Det kunne være en statue. Eller kisten er tom. Det kunne være Langton der ligger der. Det kunne også være Isadoras søster. Det kunne også være en helt tredje person som ingen har hørt noget om endnu. Det kunne også være et eller andet pokkers værdifuldt, men så kan man spørge sig, hvorfor Delfen ikke har hentet kisten noget før. Måske er det noget som han frygter. Måske er det noget, som bare burde blive liggende hvor det ligger. Det kunne også være et lig, som Delfen ikke har nogen interesse i, men han har en interesse i, at Isadora ikke får det.

Hvis nu der er et antal værdifulde og magiske statuer, der samlet giver ejeren magt til at forene de folk som statuen afbilleder, eller noget i den stil.

Hvad kunne der ske

- Hvis Hertugen, eller en anden magtfuld person, hyrer dem til at skaffe den grønne statue tilbage fra de onde lizard folk.
- Dalgar skal fortælle dem, hvorfor Isadora er en trussel mod andet end bare Greenford.

Hvad skal der ske næste gang?

Gruppen skal fremskaffe kisten med liget. Enten får Isadora fat på kisten eller også får hun ikke.

Kort og godt

Isadora er en kvinde der har viet sit liv til at blive en magtfuld person. Hun var engang 'venner' med en større gruppe eventyrer omkring Daggerford. På et tidspunkt deler gruppen sig op i en god og en ond gruppe, hvor Isadora bliver anfører af den onde. I en tro på, at hun stadig har magten over Langton, fordi han elsker hende, tager hun til Greenford sammen med sin søster, for at afpresse hende. Dalgar og Langton spærrer hende inde på Det Negative Materielle plan. Søsteren vælger at gå over på de godes side sammen med Langton og Dalgar.

Hvad er truslen?

Truslen er i første omgang mod Daggerford og uskyldige mennesker i Daggerford.

Hvis nu det her var klichéfyldt og plat:

Så var Isadora en ond troldkvinde der pønsede på at ødelægge verden som vi kender den. Hun var lagt til at hvile evigt at den helt som elskede hende, og derfor ikke kunne slå hende ihjel.

Nu vækker en gruppe eventyrer hende, og hun fortsætter sine skumle planer, nogenlunde hvor hun slap. Men de eventyrer som dengang bekæmpede hende og hendes planer er enten døde eller gamle, og nu bliver en gruppe yngre folk nødt til at overtage hvor hun slap.

Hun søger magt. Hun søger både verdslig og åndelig magt. Hun er taget 'hjem' til Daggerford, hvor hun leder efter sine gamle venner.

Det betyder, at en mulighed kunne være, at gamle helte og eventyrer i Daggerford begynder at dø.

Plan for aftenens spil

1.0 Natten i Daggerford

Vi starter da gruppen forlader spisestedet. Det er blevet mørkt i Daggerford. Enkelte steder lyser olielamper, men generelt er byen mørk.

En del af gruppen går til huset (Gruppe 1). Den anden gruppe går ud for at finde en vogn (Gruppe 2)

Gruppe 1

I huset er der allerede to harpers der er i gang med at overtale familien til at grave kisten op. De er 'hyret' af Delfen Ondarbarl. Mens de snakker sammen, dukker lejermorderne fra Secomber op. Det kommer sandsynligvis til kamp.

Gruppe 1 kan ikke bluffe lejermorderne, med mindre de ønsker at komme i kamp mod harperne.

Gruppe 2

Gruppe 2 går ud for at lede efter en vogn. De ser noget der minder om en kamp i det fjerne. Det er Markos og Dalgars der bliver overfaldet af Shadows. Isadora har pudset Shadows på Dalgars. Det er bl.a. derfor han ikke bevæger sig så meget ud.

Mens de er ved at finde en vogn, bliver de pludselig stoppet af en gruppe troldmænd, der beder dem om at følge med op til Delfen Ondarbarl uden at gøre modstand. Hvis de prøver at stikke af, får de et par webs eller noget i den stil. Dette skal ske, lige efter at Dalgars er forsvundet fra dem. Dalgars benytter forvirringen til at stikke af. Han bliver bekymret da han møder flere han kender.

Hos Delfen Ondarbarl

Gruppe 2 bliver ført ind i tårnet og ind i en rådssal hvor Delfen Ondarbarl befinder sig bag nogle beskyttelsesformularer. Hun udspørger gruppen omkring deres forhold til Isadora. Han lader så meget forstå, at han ikke er allieret med Isadora. Han mistænker gruppen for at stå i ledtog med Øglefolket. Hvis de vil modbevise hans mistanke, og dermed modtage hans hjælp i forbindelse med Isadora, må de skaffe statuen tilbage fra Øglefolket i sumpen. Statuen er farlig i hænderne på dem. Han fortæller dem, at det også kunne give dem en fjer i hatten hos hertugen.

Omkring liget, så blegner Delfen næsten, og fortæller, at liget under ingen omstændigheder må falde Isadora i hænderne. Han har just sendt folk ud for at skaffe liget og bringe det til ham. Delfen vil ikke fortælle dem videre, da han ikke stoler på dem.

Kampen i huset og kisten

Hvis Gruppe 1 mister liget her og det falder i hænderne på lejermorderne, vil de forsøge at bringe det til Isadora. Det er muligt at skygge dem og se, at de stiller sig afventende ved Lathander templet.

Kisten er grundigt lukket med diverse magiske formularer. Der er også kastet en ward på den. Den kan godt brækkes op, men det udløser en farlig fælde af en art.

Isadora dukker op ved kirken

Om kisten er der eller ej, dukker Isadora op ved kirken. Hun ligner sig selv, hvad hun ikke behøvede. Hun fører sig stadig selvsikkert frem, men hun er dog interesseret i kisten. Hvis f.eks. både Dalgars, Gruppen, Delfen og Harperne lå i baghold, ville hun være i alvorlige problemer.

Hvis hun ikke får kisten eller fornemmer at nogen er ude på at snyde hende, anklager hun gruppen for at være Langtons lakajer og tilkalder en gruppe shadows som angriber, mens hun selv går sin vej.

Nattens udfald

Gruppen vil stå med Dalgars som en slags allieret. Han er ganske vidst forsvundet. De vil ligeledes have haft muligheder for at alliere sig med to Harper Prospects. Delfen Ondarbarl vil kende til dem, men vil være neutral over for dem.

De vil måske have liget i kisten, men vil ikke kunne stille noget op med det.

Delfen Ondarbarl vil have pålagt at skaffe statuen tilbage til ham eller hertugen. Han lover en belønning i form af hjælp mod Isadora.

Dalgar har fortalt Markos, at Red Brotherhood havde et tilholdssted i nærheden af Daggerford. Han fortæller at det var et gammelt hus på en ø i floddeltaet før havet. Der er mange små øer, men denne kan kendes på, at der er et 'bjerg' der ligner en spids hat. Han har ikke selv været derude, og ved ikke om Langton har været eller er der.

Muligheder

1. Drage ud for at finde den grønne statue. Venner med Delfen og så videre
2. Tage til Det Røde Broderskabs hemmelige tilholdssted
3. Noget helt tredje eller fjerde.

2.0 Øgler i sumpen

Sumpen ligger et par dagsrejser herfra. Det er velkendt, at det er en sump man skal holde sig fra, da der er farlige væsener og især øglefolk. Normalt holder de sig for sig selv, men denne gang er det gået galt.

Statuen er centrum for klanens tilbedelse af deres onde øglegud. Derudover kan statuen bruges til at forvandle mennesker til øgler.

I landsbyen der ligger nærmest sumpen, Peat Burrow, Tørvegravnen, er der et par dage forinden forsvundet et mindre sjak tørvegravere. Der var spor efter øgler. Byen har indstillet tørveproduktionen indtil videre og er ganske bange. De tilbyder gruppen en belønning, hvis de kan fortælle hvad der er sket med tørvegraverne og måske stoppe truslen fra sumpen.

Til gengæld kan de sende en guide med, som kan fortælle dem, hvor tørvegraverne forsvandt. Han sender dem ind i den mørke og meget våde del af sumpen, hvor menneskene ikke kommer. Der ligger en ussel bådebro med et par gamle og hullede både. Han siger, at de ikke bliver brugt mere.

2.1 De prøver at gå derind

Udover det bliver en meget våd fornøjelse, er det også svært at finde vej. Der er masser af igler, myg og kryb i sumpen. En gang i mellem finder man større tørre øer, hvor man kan søge læ.

Inde i sumpen ser de øglekranier der hænger i træerne. Mange af disse er hjemsted for store edderkopper, der bruger dem som rede. Edderkopperne er ikke aggressive, og ser ikke gruppen som fjender eller føde.

En gruppe stirges flyver rundt, og ved ikke rigtig om de skal angribe.

2.2. Lizard lejren.

Et godt stykke inde i sumpen, holder øglefolket til. De er ved at forberede et ritual hvor de fem tørvegravere skal forvandles til øgler. Det foregår på en stensætning, hvor deres gamle ven fra før, er iklædt ceremoniel dragt.

Der er omkring 40 øglefolk, så derfor er det ikke nogen god løsning at angribe direkte. Hvis de kan leve med IKKE at befri de fem tørvegravere, er det smarteste at vente til de forlader pladsen, for de lader statuen stå tilbage på stensætningen. Kun bevogtet af en enkelt øgle.

Det er IKKE smart at lokke øglerne ud i sumpen, for det er deres favorit terræn.

Bipersoner der introduceres i dette spil

Dalgar: Den gamle dværg
Delfen Ondarbarl

Den onde gruppe

Andrinor: Rogue
Lothar: Sorcerer

Casper: Cleric

De to harpers

Endrin: Elven paladin

Beleg: Dværge rogue

Øglefolket i Moanders sump

1.0 Start. Et brev afleveres

Vi starter i Daggerford. Det er en diset og regnfuld morgen. Gruppen står i laden og er ved at pakke deres heste. Bygningerne overfor forsvinder i disen.

Vagtkaptajnen overfor står sammen med sin patrulje og kigger på dem. Han ønsker dem god rejse. Et bud kommer løbende gennem regnen og ind i kroen. Han kommer hurtigt ud igen. Han har bare fødder og virker lidt langsom.

Han spørger efter Sharian Nightfire, og afleverer et brev. Brevet er fra Isadora. Hun advarer ham og de andre om, at de skal holde op med at følge efter hende.

Just ved afgang ankommer en rytter. Han præsenterer sig som spejder i Hertugens Garde og fortæller, at han har fået til ordre, at følge gruppen på rette vej til Evermarsh. Han hedder **Mathias**.

2.0 En trold ved vejkrydset

Efter at have rejst i nogle timer letter tågen. Mathias har fortalt at der er en halv dagsrejse til det gamle vejkryds, hvor en sidevej går mod Evermarsh. Han har ikke selv været der. Da de nærmer sig vejkrydset hører de nogle gevaldige brag og høje brøl. Over bakketoppen kan de se en trold, der mere eller mindre metodisk er ved at smadre et stentårn, hvor der i toppen står tog vagter, og kylder møblement ned på den, hvilket den er ligeglad med. Den bruger faktisk møblementet som våben mod dem selv.

Trolden er på jagt efter en ung kvinde, der har søgt tilflugt i tårnet. Hun hedder Ilana og er på vej til Evermarsh. Hun søger efter hendes bror. To vagter rejste med hende, men trolden har slået dem ihjel.

3.0 Den væmmelige mose

Landskabet ændrer sig og bliver mere fladt og hedeagtigt. Om aftenen strømmer disen afsted og flere steder ser de store moser, hvorfra mosekonens bryg stiger op. En nat kan de høre underlige skrigende lyde derude fra. Det lyder som børn der skriger. Der er også lys der blafrer derude.

Ilana advarer dem, og fortæller at det er mosefolket der forsøger at lokke dem derud. Skrigene er meget overbevisende, men Ilana har selvfølgelig ret. Går de ned til mosen, kan de se nogle svage flakkende lys derude. Det ser ud til at man kan gå derud. Mosen ser fast ud. Går man derud, vil et gammelt træ derude forsøge at trække en ned under. Ned til alle de andre døde.

4.0 Ankomst til Evermarsh

Evermarsh er en underlig lille drømmeagtig landsby. Tagene på husene går helt ned til jorden, og alle tage er dækket af et tykt lag mos, der næsten er selvlysende gråt om natten. Husene er gamle og bygget af utroligt mørkt træ. De er bygget af moseeg. Husene er skæve.

På torvet er der forsamlet en større menneskemængde. En person helt klædt i sort og med en sort kutte står og taler. Han taler om at mosen der giver også tager. Han taler om at give tilbage til mosen. Foran ligger en person. Det er et lig af en ældre mand. Han er død helt naturligt, og nu skal han begravnes i mosen. Byens borgmester, Wictor Bergold, byder de rejsende velkommen og beder dem om at sidde med til bords til begravelsen for at vise den afdøde ære. Her har de også mulighed for at møde deres kontaktperson.

Der tændes mange olielamper rundt omkring. Bordet er smukt dækket op med hvid dug og flotte tallerkener, krystalglad og det hele. Cirka 20 mennesker sidder til bords. Resten af byen står omkring dem og kigger på dem i stille andagt.

Byens hemmelighed

Der samles ikke kun tørv. Der fiskes også efter gamle skatte, som et fortidigt folk har dumpet i sumpen. Det er derfor at byen er rig. Det er en stor hemmelighed, da de ikke ønsker en masse eventyrerere der kommer rendende og tager deres skat.

Desværre er de gode fiskesteder tæt på der hvor Øglefolket holder til. Borgmesteren og resten af byen, så meget gerne at eventyrerne slog alle øglefolk ihjel og ikke opdagede noget om skatten.

Muligt sideplot

På den meget meget grumme side af byens hemmelighed hører historien om hertugens soldater til. Hertugens soldater var kommet på sporet af, at der foregik noget med guld og store skatte. Derfor førte byens spejder dem på vildspor, så de alle druknede i sumpen.

Wictor fortæller:

- Der er forsvundet tre tørvesamlere (guldfiskere) for få dage siden. De var efter sigende taget ret langt ind i sumpen, men slet ikke uforsvarligt langt.
- Der er set flere øglefolk i området end tidligere. Det er ikke kommet til åben kamp
- Byen sælger både tørv og moseeg.

Plan for næste spilaften

Hvad er det vi har gang i?

- Lusk i Evermarsh. Der foregår noget besynderligt i byen. Indbyggerne fisker værdigenstande op af sumpen, hvilket de holder hemmeligt. Byen er indavlet og underlig.
- Øglefolket er faldet over et gammel Moander tempel langt ude i sumpen. Omkring templet i nogle kilometers omkreds, er sumpen og alt i sumpen blevet sort.

Næste spilaften skal være actionfyldt og spændende.

1. På tempel øen
2. Øglefolkets del af templet
3. Den forbudte del af templet

Det skal selvfølgelig blive mere og mere farligt og spændende.

Øglefolket har tilbragt en god del tid i den sorte del af sumpen, og de er begyndt at blive mere og mere indfluerede af Moander. Der er vokset flere lemmer på dem og de er muterede på forskellige måder.

Moanders Ø

1. Ankomsten til Moanders Ø.

Øen er overskueligt stor og det meste af den domineres af den gamle Moandertempel. Selve øen og dens indhold er ikke sort som resten af sumpen.

Templet består af en hovedbygning, hvortil der er en meget bred og gammel trappe. På siden af denne trappe ligger resterne af forskellige statuer. Til højre er en forsænkning (en grav) med trapper ned i, der har fungeret som offerplads. **Statuer** af forkrøblede væsener omgiver graven. Til venstre er ruinerne af en ældre del af templet.

Husk inde i tempelgården

- Skrig fra stirges
- Skrig inde fra selve templet af noget umenneskeligt

1.0 Indgangen

Indgangen bevogtes af **tre elite lizardmen**, bevæbnet med spyd og køller. Kommer man sejlene direkte ind til broen, har de fint udsyn og vil nok opdage PC'erne, men det er muligt at snige sig ind. Det smarteste vil nok være at sejle ind på øen, og komme ind til templet på en anden måde.

Elite Lizard Men

Initiative +3

AC 16

Javelin +2 (1d6+1)

Greatclub +1 (1d8+1)

CR 1

Bærer Moanders Mund om halsen. Et grimt smykke udført i et underligt metal. Magiske.

#1 Har meget lange arme. +6 initiative

#2 Har tre arme. Bruger både skjold og Greatclub

#3 Spytter ætsende spyt. 1d6 i skade, Reflex for halv skade.

Samlet skat for de tre Lizard men

(80sp, 20 gp, 1 sort perle = 100gp, 1 gul topaz = 400 gp, 1 half plate)

2.0 Tempelmuren

Tempelmuren strækker sig omkring hele området. Flere steder er den faldet sammen. Muren er overvokset med slyngplanter. Mange af dem er i underlige farver og former som de aldrig skulle have været. Rundt omkring på muren vokser der talrige **Assasin Vines**. Det vil være usandsynligt at kravle over muren uden at provokere mindst en til angreb.

3.0 Tempelgården

Gården er overvokset med slyngplanter og træer. Rundt omkring i gården er der store skakter, hvor der i halvrådnet vand ligger skeletter fra både mennesker og dyr. Der er som sådan ikke noget farligt ved skakterne, med mindre man selv falder ned i dem. De er fire-fem meter dybe og mørke i bunden.

Det er umuligt at se den flisebelagte gård, da der er vokset en urskov op omkring templet.

De hysteriske skrig fra stirges lyder i tempelgården, men det er ikke til at se nogen. Skrigene kommer fra det voliere, hvor øglefolket har fanget dem.

3.2 Skaktfælder i tempelgården

Seks af skakterne er synlige, men der er flere skakter. Den tætte bevoksning gør dem til dødbringende fælder, for trælagene er for længst rådnet væk.

10% chance pr. PC for at falde i hullet. Save vs. reflex DC 15 for at undgå det. DC 10 og det lykkedes at få fat i nogle grene og hænge der.

3.3 Baghold i tempelgården

Hvis PC'erne har udvist den uforsigtighed at vade direkte ind i tempelgården efter at have larmet og gjort ved, venter der et farligt baghold på dem.

Bagholdet udløses ved at volieret med sultne stirges åbnes, og en gruppe af disse flyvende bæster farer på spilpersonerne. Dernæst bliver PC'erne beskydt af øglemænd, der kaster spyd mod dem fra tre forskellige retninger.

Wandering Monsters

Stirges (s. 173)

Assasin Vines (s 21)

Lizard Men (s. 128)

4.0 Inde i templet

Tempeldørene er ødelagt af planternes langsomme magt. Foran porten ligger knogler fra mange smådyr. Det er en assasin vine der holder til ved indgangsporten. Den rør ikke de der bærer Moanders Tegn.

Inde i templet er der mørkt og en rådden lugt befinder sig overalt. Templet er ikke så pokkers stort. I midten af rummet er et offerkar, der minder om en mindre swimmingpool. Det er der den rådne lugt kommer fra. En statue af Moander optager endevæggen af rummet. Hans mund er enorm og inde i munden står den grønne jadefigur.

I hovedrummet er der Moander munde i gulvet. Over disse munde hænger bure og i disse bure er der mennesker. De bliver fodret, men de er alle ved at forvandle sig til Moanders Monstre. En ondsindet form for mutanter. Der er ikke meget at stille op. Et Cure Disease kastet af en højlevel præst eller Remove Curse ville måske kunne gøre noget. Men væsenerne er offensive og farlige.

Når spilpersonerne kommer ind i templet står Shamanen foran Moanders Mund. Hans arme er tentakler og hans hale er tre gange længere end da de sidst så ham. Han griner en smule småhysterisk og gurgler noget om Moander. De kan se statuen stå bag ham. Han råber noget og alle burene åbnes med et 'klak' og de fire monstre splatter ud på gulvet og kvobler hen imod spilpersonerne.

Under kampen mod Silesheen kommer han til at skubbe statuen ind i Moanders Mund. Kort tid efter dør han i kamp mod PC'erne.

Moanders Monstre (4)

Hit Points (20)

Initiative -1

Speed 25ft

AC 14 (tough skin)

Attacks: 2 tentacles +4

Damage: 1d4+1

Special attacks: Save vs. disease DC 12

CR 2

I et siderum bor de syv-otte Lizard Men. Det er også her deres skatte og værdier befinder sig.

5.0 Kældernedgang

Moanders mund er faktisk nedgang til templets nedre regioner. Her har ikke engang de gale lizard men bevæget sig ned. De har prøvet at smide mennesker derned, fordi de troede at de ofrede til Moander på den måde, men de fik at vide, at Moander ønskede sine ofre levende.

Det er meget op til PC'erne, om de ønsker at gå dybere ind i templet. Hvis de vil have fat på statuen, er der nok ikke meget at gøre. Så må de ned gennem Moanders Mund og se hvad der lurder af galskab dybere nede.

Tea kommer på banen

Når spilpersonerne er i problemer eller når det på anden måde er effektivt dukker Tea og Mathias op. Tea har charmed Mathias til at tage hende med sig derud. Det er nemlig her at de troldomsbøger hendes bror og hun selv er interesserede i forefindes.

Tea skal ikke bruge dem til ondskab, men vil studere dem for at bekæmpe Moander hjemme i hendes hjemby. Hun fortalte ikke spilpersonerne om det, da hun ikke var sikker på, at hun behøvede at involvere dem i Moanders sager, og hun ønskede dem ikke ondt.

Dungeon Level 2

Det er meget længe siden der har været mennesker hernede.

Moanders Indflydelse

Selv om det er længe siden templet har fungeret aktivt, så har Moander stadig magt over stedet. Det er også derfor at gruppen af øglefolk er her. De vil kombinere deres egen guddoms kraft med Moanders og selv blive stærke. Kort sagt, så er det en mindre Moander kult der består af øglemænd.

Øglefolkene har været i templet så lang tid, at de er begyndt at mutere. De udfører dagligt ritualer, hvor de forsøger at tilkalde Moander. De har ofret nogle mennesker, men det er ikke i hobetal, da der ikke er mange mennesker at få fat på.

Hver time

Hver spilperson skal slå save mod Will DC 10. Failure resulterer i hovedpine. Derudover begynder personen så småt at høre noget hvisken og tischen.

Hver anden time

Synopse

PC'erne ankommer til øen. Enten kravler de over muren, hvor de overfalder af en Assasin Vine, eller også går de ind af hovedindgangen, hvor de overfalder af tre Elite Lizard Men.

Dernæst udforsker de tempelgården, og bevæger sig op mod hovedindgangen, hvor de vil blive overfaldet af øglemænd. Dette er startskuddet til den værste kamp mod øglemændene.

Hovedskurkens personlige skat

600 gp

1 klump rav = 100 gp

1 Aquamarine = 400 gp

Quarterstaff +1

Ring of Protection +1

Samlet skat for Moander Kulten

Grønne Jade Statue

6000 sp

Krystalflaske med rubin top = 1800 gp

Hvidguldsdiadem med amathyster = 2500 gp

Vest med broderet guld = 200 gp

Skjold +1 (Sort med rød blodsdråbe)

Shortsword +2

Plan for næste spilaften 8-1-01

Resume

Heltene invaderer Moanders ø og slår alle øglerne ihjel, uden den vildt store dramatik. Lederøglen forsøger at tilkalde noget Moander noget. Øglen forsøgte at kombinere dens vandle øglegud med den endnu mere vandle Moander. Spilpersonerne fik det dog stoppet, inden ritualet blev fuldført.

- De har ikke set hende, men det tror at Tea er dukket op.
- De fandt Martin fra Daggerdale på det underlige plan
- Der er nogle gnomes der fisker ting op fra sumpen. Heltene tror at det er folkene i Evermarshes der står bag, men det er det ikke nødvendigvis.

Muligheder

- Når de kommer tilbage, er der sket noget voldsomt i Daggerdale. Måske har Isadora overtaget magten eller gjort noget andet voldsomt.
- Vi skal til at have de gamle eventyrer på banen.
- Det nuværende eventyr skal bare stoppes.
- Der skal tænkes i noget som giver nogle gode rollespilmuligheder.

Hvad skal der ske

Spilpersonerne skal ud af sumpen og så må de ellers selv bestemme, hvad de vil gøre med Evermarsh, nu da de kender til deres hemmelighed. Det er ganske korrekt, at Evermarsh har hyret en gruppe gnomer, der med deres kombination af opfinder trang og magi har konstrueret maskiner, hvormed de kan hente de gamle offerskatte.

Tilbage til Daggerford, for at mødes med Hertugen. Her har de fået sig et par uvenner. Cedric og hans kompagnoner er godt trætte af gruppen og det samme er tyvekongen, der føler sig godt og grundigt røvet over, at gruppen fuckede hans opgave og derudover ikke gjorde noget for at aflevere pengene tilbage.

Hertugen er en skummel person. Han spilpersonerne fortæller ham om Moander, er det tydeligt, at han fatter en god usund interesse for emnet. Hertugen er ikke på de ondes side, men han er en lidt småsyg fyr.

Rollespil!

- Tea dukker op. Hun afslører sig som værende ude efter selvsamme bog, som hendes broder søgte efter. Hun foreslår en alliance mellem spilpersonerne. Hun har en interesse i Daggerford og de kender Daggerford. Hendes interesse er, at finde ud af hvem der snød hendes bror. De vælger selv, om de vil have noget med hende at gøre.

- Isadora har forrådt tyvekongen, til gengæld for at blive gode venner med byens sheriff. Denne alliance er dog hemmelig. Sheriffen ved godt, at der er noget lusk med Isadora.

- Når de kommer ind, hænger tyvekongen i et stort bur på markedspladsen, sammen med de resterende tyve i byen.

Plan for aftenen

1.0 Start

Heltene ligger smadrede efter den voldsomme tur tilbage til den verden de kender. Der flyder en tung dis gennem sumpen og der lugter af svovl. Tea dukker op. Hun fortæller dem, at deres både er blevet taget af nogle gnomer der arbejder for Evermarsh.

Hun fortæller, at hun drog herud sammen med Martin, da de fandt ud af, at købmændene i Evermarsh, mente at det var en god idé, hvis I aldrig dukkede op igen. De sendte gnomerne ud for at finde bådene og destruere dem. Martin bakker op om denne historie.

Hun fortæller også, at hun søgte efter den bog, som hendes bror ville have. Hun fandt den ikke, siger hun, hvilket er en løgn, men selv ikke Martin ved dette. Hun siger, at hun gik først ind i den mørke strøm, og det var meningen at Martin skulle følge. Martin understøtter dette.

Hun foreslår en alliance, så de i første omgang hjælper hinanden med at komme ud af sumpen.

2.0 Ud af sumpen

Det er slet ikke så nemt at færdes i sumpen uden både. Selv med tømmerflåder, kan det komme til at tage lang tid, men det er ikke noget vi gider spille.

1d4 +1 dage med Tea
1d4 +3 dage uden Tea

Survival tjek

Succes: -1d10 hp + disease tjek +5 fort

Failure: -3d6 hp + disease tjek -5 fort

Crit succes: Nothing

Crit failure: Bevidstløs og syg. Feber

5% chance pr. dag for encounter med gnomerne

3.0 Tilbage til Evermarsh

Beboerne i Evermarsh er overraskede over at se gruppen vende tilbage, men de frygter dem som sådan ikke. Hvis spillerne er dumme nok til at konfrontere dem med deres mistanker, forsøger de at slå dem alle sammen ihjel, for at bevare deres hemmelighed. De er grådige og handler med onde mennesker, men de er ikke selv Moander tilbedere eller noget i den stil.

30 level 1 fighters (bønder)

Køller, hakker og lignende

+2 attack, 1d6+1 i skade

AC 11

9 hp

5 level 3 fighters (hårde bønder)

Sværd +4 attack, +2 skade

AC 14

18 hp

Spilpersonernes mulighed for overlevelse er på det punkt kun at slå hele byen ihjel. Hvis det kommer til kamp, så opdager de, at de fire gnomer betragter det hele lidt fra afstand. De forholder sig netutrale. Under alle omstændigheder kan det komme til at virke til deres fordel.

De fortæller, at de objekter de har fundet, er blevet købt af en rig købmand fra Dagerford.

4.0 Hjem til Dagerford

Hvis alt går vel og spilpersonerne overlever ud af sumpen, er det nok på tide at drage tilbage til Dagerford. Rejsen hjem bliver nok uden de store overraskelser.

Hvad sker der i Dagerford

- Tyvekongen er fanget. Forrådt af Isadora. Det kan han fortælle, hvis de

Samlet oversigt over bipersoner

Greenford

Sir Langton: Greenfords grundlægger. Død for 25 år siden som 90årig. Begravet i byen.

Sir Dalgar: Langtons adventuring buddy. 'Død' for fem år siden. Faktisk forlod han byen, men fakede sin egen død.

Alan Beresford: Borgmesteren i Greenford

Master Kerrick: Chef for dværgeminearbejderne. Dværgen der fik ideen til det hele. Grådig som bare fanden. Står i ledtog med dværgen Baldock. De har røvet to grave og har vækket Isadora ved at åbne en tredje.

Secomber

Lady Rhessajan: Secomers byfrue. Har været det gennem mange år.

Sir Kalnor: Kaptajn af Secomber.

Mortran: Cleric of Lathander fra Secomber. Skummel fyr der laver ulovlige ting.

Bipersoner

Xavier: Bard fra Zelbross

Cadogan: Bard fra Zelbross

Talia: Sorcerer der bor i skoven sammen med sin mand rangeren Jozan

Jozan: Ganske flink ranger, der har slået sig ned sammen med sorcererens Talia.

Elton: Lathander præst i Greenford

Locke: Dværgenes leder i Greenford

Moshin: Fidels læremester og med i Langfords gruppe

Gorin

Calmert

Ashrem

Kerrick

Aramil

Calim

Cedric

Cromwell

Tara

Tish

Larissa