

Et AD&D lavtniveau scenarie for 2 til 6 spillere

EN BJØRNE

af Den Berømte Palle Schmidt



Scenariet foregår i en mindre by, hvor en gruppe gøglere bliver uretfærdigt beskyldt for mordet på en ung mand. Spilpersonerne får mulighed for at bevise gøglernes uskyld og finde ud af, hvad der virkelig er sket. Alt er ikke helt som det skal være, og farlige ting lurker under overfladen. Scenariet er ikke oprindeligt skrevet til noget bestemt system, og kan derfor let tilpasses alle andre fantasy-miljøer.

Spilstart

Eventyrerne befinder sig i en lille by. De kan være på gennemrejse eller have opholdt sig i byen i længere tid. Da eventyret begynder er der marked i byen. På torvet optræder en flok gøglere med jonglering, dukketeater og en dansende bjørn. Der vil være rige muligheder for masseslagsmål, lommetyveri og almindelig underholdning. Her må spillederen improvisere. Hen på aftenen går folk hver til sit og det forventes at eventyrerne indlogerer sig på en kro eller lignende.

TJENESTE

Mord i mørket

Tidligt om morgenen vækkes eventyrerne af råb og tumult udenfor. Det er stadig mørkt og en del folk løber i retning af kroen. Nede i krostuen er der stor ståhej. Gøglerne er blevet slået ud af sengen, og der er generel lynch-stemning. Vrede byboere smider krus efter gøglerne, som forgæves forsøger at gemme sig bag byvagterne, der er travlt optagede af at holde mængden på afstand.

Byboerne kan fortælle, at man netop har fundet liget af en ung mand fra byen. Hans krop var flænset og halvt ædt. De mistænker gøglernes bjørn for at have gjort det - og gøglerne anklages for meddelagtighed i mord, da de tydeligvis ikke passede ordentlig på den.

Gerningsstedet

Et par gader længere henne har en folkemængde samlet sig omkring et blodigt kadaver. Byens læge og urtekræmmer, Oliver Lembourn, er allerede på stedet. Da eventyrerne ankommer vil lægen have undersøgt liget. En jæger kaldes hen for at bekræfte, at mandens flænger og sår stammer fra bjørnekløer. Han siger god for Lembourns diagnose, og folkemængden går amok i raseri.

Lembourn vil forsøge at forhindre andre i at undersøge liget. Lykkes det en eventyrer at komme til vil det være svært at afgøre om det er bjørnekløer.

Hvis man klarer sit røl ekstra godt, vil det være tydeligt at mærkerne stammer fra hunde- eller ulvekloer og -tænder (AD&D: proficiency-check med enten Animal Lore (INT-3), Hunting (Wis-4) eller Healing (Wis-5)).

Tilbage i kroen slæber byvagten gøglerne i fængsel. Jægeren og et par andre går ind for at hente bjørnen, der står lånt til en pæl. Dyret følger med uden problemer, men det knurrer og brøler lidt, som for at vise sin utilfredshed over at være blevet vækket så tidligt. Alle er hunderædde for bjørnen. De vil helst gå i en stor bue uden om den, og forsøger at gelejde den gennem byens gader ved hjælp af lange pinde. Det volder dem stort besvær at få bjørnen ind i fængselscellen.

Mens eventyrerne står og iagttager det lidt latterlige optrin, vil en af dem pludselig mærke en let rykken i sin nakke. Det er en lille mørkhåret pige. Hun vil bede om hjælp til at befri sine forældre fra fængslet og hun vil vifte med en posefuld smykker. Pigen vil tilbyde eventyrerne en gevaldig bunke smykker (AD&D: Assorterede juveler og ædelstene til en samlet værdi af ca. 2000 gp), som betaling for deres hjælp (gøglerne "fandt" smykkerne i den sidste by de besøgte). Hun er ligeglad med hvordan eventyrerne for hendes forældre ud af fængslet, men hun er sikker på, at bjørnen ikke har gjort noget.

Den lille pige er gøglernes datter. Hun har sovet i laden sammen med bjørnen, og er blevet overset i forvirringen. Pigen, der hedder Sacha, vil hårdnakket påstå, at det ikke kan være bjørnen der har gjort det - den har været lånt hele natten. Tilkaldes byvagten vil Sacha spæne alt hvad remmer og tøj kan holde, og kontakte eventyrerne senere. Så kan de få lidt tid til at overveje "tilbuddet" og deres økonomiske situation.

Den virkelige historie

Oliver Lembourn har sine grunde til hvorfor han vil hænge gøglerne op på mordet. Det blev nemlig begået af hans kone, der officielt døde for 4 måneder siden ved en ulykke udenfor byen. Hun blev i virkeligheden bidt af en varulv og er nu selv blevet smittet med lykantropi (AD&D: DMG 2.Ed. s.131). Lembourn holder hende skjult i sin kælder.

I fire måneder har Lembourn dækket over den frygtelige hemmelighed. Byens præst, der er en gammel ven af familien, har afholdt falsk begravelse i templet, og alle er fast overbevist om, at konen er død. Lembourn er blevet paranoid og særlig efter hendes "død", og han er blevet besat af tanken om at holde sin elskede kone i live. Hver nat arbejder han i sit laboratorium på at finde en kur mod hendes sygdom, men han vil ikke søge hjælp hos andre.

Spør og beviser

At fortælle dommeren at en lille pige er bamsefars alibi, er absolut ikke tilstrækkeligt. Det vil være nødvendigt at samle belastende oplysninger om andre for at bevise gøglernes uskyld. Lægen vil være et oplagt alternativ, da hans opførsel var en smule underlig. Det mest logiske vil være at spørge sig lidt omkring først. Eventyrerne har et par dage at efterforske i, før gøglerne henrettes på torvet sammen med bjørnen.

Det kunne tænkes at eventyrerne vil prøve at befri gøglerne fra fængslet. Dette bør dog ikke lykkes, da scenariet går ud på at afsløre Lembourn. Kører spillerne fast kan du enten lade dem befri gøglerne eller lade nogle rytter sive ud.

Jægeren

Jægeren Grenwall blev betalt til at give falsk vidneudsagn. Han vil indrømme dette under pres, eller hvis nogen tilbyder ham flere penge end Lembourn gav ham. Han har ingen anelse om, hvorfor Lembourn ville have ham til at lyve. "Måske kan han ikke lide sigøjnere". Grenwall vil ikke indrømme noget overfor hverken en dommer eller en byvagt.

Rytter

Byens borgere kan være til hjælp med oplysninger om Lembourn, der har høj status blandt de fleste. Her er nogle rytter og udsagn du kan bruge, når spillerne spørger:

- Lembourn er blevet sær efter konens død (sandt; det har taget hårdt på ham, at hans kone er blevet en varulv).
- Lembourn har nogle store væmmelige hunde (delvis sandt; de er blevet mere væmmelige på det sidste).
- Der er forsvundet en del får fra de omkringliggende marker på det sidste (sandt; Lembourn har været der med konen).
- Gøglerne er djævletilbedere (falsk).
- Lembourn er begyndt at spise mere kød (sandt; konen har ændret spisevaner).
- Lembourn er holdt op med at gå med sine hunde i byen (sandt).
- Hundene hylede en del på mornatten (sandt; de var utrygge ved "konen").
- Den myrdede havde et forhold til bagerens kone (sandt; han var lige kommet ud af bagerkonens vindue, da varulven åd ham).



Oliver Lembourn

Går man direkte til Lembourn vil han naturligvis forsøge at bortforklare alt. Han vil ikke indrømme noget som helst, men vil derimod fylde spillerne med løgn. Spørger de til hans kone vil han blive ilde til mode, og fremstamme, at hun blev kastet af en hest under en ridetur og døde på stedet. Finder han ud af at spillerne ved for meget vil, han forsøge at forgifte dem, f.eks. ved at invitere dem til middag for at snakke om tingene. Han kan også tænkes at lukke dem ned til sine hunde eller - i en ekstrem nødsituation - ned til konen. Han vil prøve at tage dem én for én, da han ikke er særligt kampdygtig.

Det mest oplagte sted at lede efter beviser vil være i Lembourns hus. Man kan enten vente på at han forlader det eller lokke ham ud, hvilket ikke skulle være så svært. Et falsk sygebesøg i den anden ende af byen burde give tid nok.

Oliver Lembourn, Læge/3. lvl. cleric:
Str 8 Dex 7 Con 8 Int 12 Wis 17
Cha 10; Align. NG; THAC0 17; AC 10; HP 10
Saving Throws: 10, 14, 13, 16, 15
Skills: Healing Wis/+4,
Herbalism Int/+4
Spells (4 x 1st lvl - 3 x 2nd lvl per dag):
1st/ Bless, Command, Cure Light

Wounds, Detect Magic, Detect Poison, Protection from Evil, Sanctuary, 2nd/Aid, Fire Trap, Goodberry, Slow Poison, Withdraw.

Weapon: Staff (damage 1d6)

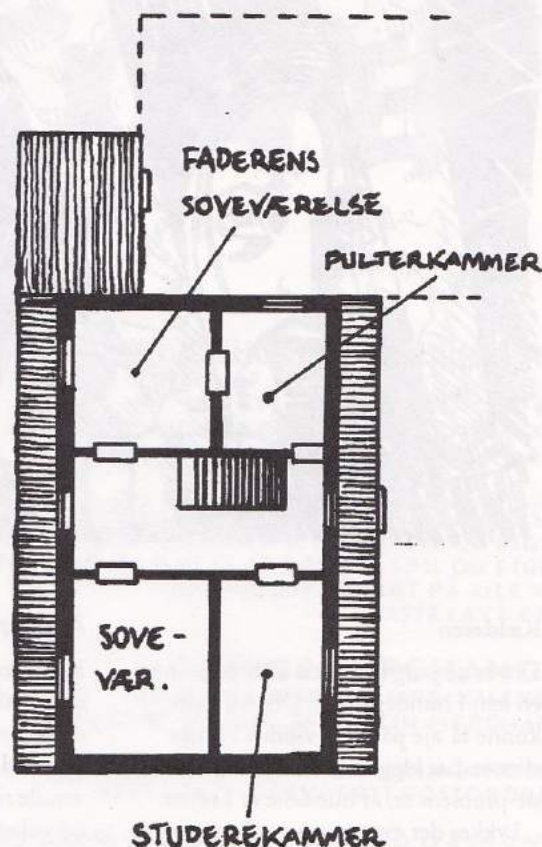
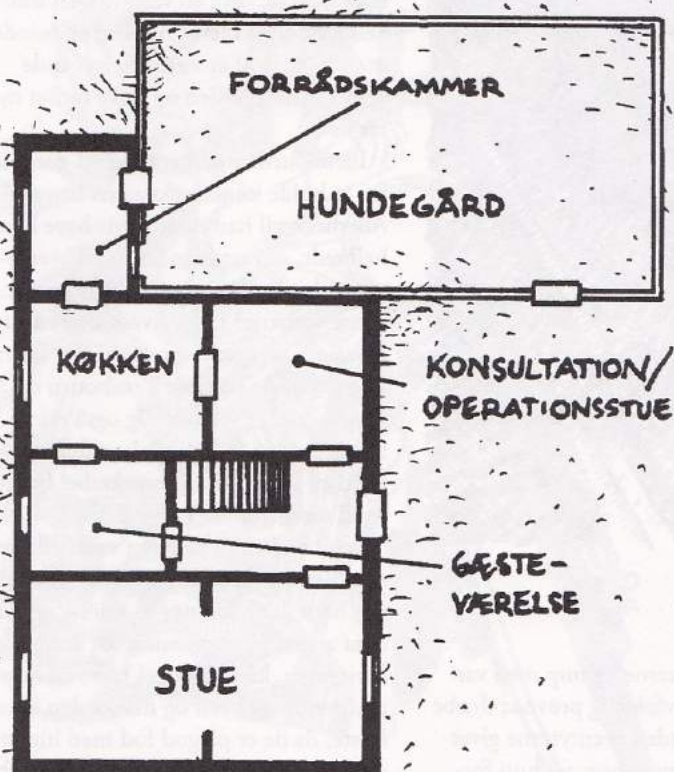
Den Gamle

Lembourns gamle far bor i huset sammen med ham. Han er en harmløs gammel nisse, men fast besluttet på at hjælpe sin søn. Han ved, at konen er en varulv, men vil aldrig indrømme det overfor spillerne.

Faderen vil ligge og sove, når eventyrerne kommer ind i huset. Han vil vågne, mens de går omkring og undersøger, forsøge at snige sig ind på dem, og angribe med sin stok og forhåndenværende bordpynt. Man kan dårligt tillade sig at slå ham ihjel, da eventyrerne må betragtes som indbrudstyve. Den gamle mand vil gøre sig til meget besvær ved at slå eventyrerne over bene, mens de roder rundt. Han vil komme med en salve af eder og forbandelser, og må nødvendigvis pacificeres for at eventyrerne kan få en smule "arbejdsro".

Lembourn Senior:
THAC0 17; AC 10; HP 10
Saving Throws: 16, 18, 17, 20, 19
Weapon: Cane (damage 1d2)

Lembourns hus



Huset er en velholdt toetages bygning med have og en stor hundegård. En del af stuen fungerer som klinik, resten af huset er almindelig beboelse. Der er en kælder under huset, men der er kun adgang til den gennem hundegården.

Stueetagen

Konsultation/Operationsstue: Her er reoler med lægebøger, bord og stole, og en briks midt i rummet. Et skab indeholder knive og forbindingsager.

Kontor: Her er flere lægebøger. Skrivebordet indeholder papirer og journaler og i hjørnet står et skelet.

Gæsteværelse: Disse rum er primært beregnet til patienter og indeholder intet af interesse.

Stue: Et stort egetræsbord dominerer møbleringen. Der er slidte stole omkring bordet, og et skab i hjørnet med porcelæn.

Køkken: Ildsted, borde og et skab med køkkentøj. Usædvanligt mange madvarer er stakket op på et bord, hovedsagelig saltet kød.

Førråds-kammer: Her er mere kød, bl.a. en del hakket kød blandet med grønsager til hundene. En tyk dør fører ud til hundegården.

Første sal

Studiekammer: Her er et skrivebord, en stor bogreol og et skab. På bordet ligger en bog om myter og sagn. Der sidder et bogmærke i ved kapitlet om lykantropi, med tegninger af varulve.

Pulterkammer: Her er kun gammelt ragelse, møbler og en kasse med kvindetøj.

Soveværelse: En stor seng står midt i rummet, og der er et tøjskab i hjørnet. I bunden af skabet ligger en sæk med flåset og blodpletet tøj, som Lembourns kone havde på sidst hun blev forvandlet til et frådende bæst.

Faderens soveværelse: Her bor den gamle hr. Lembourn i nussede omgivelser. Rummet indeholder bord og stol, et tøjskab og en seng. Under sengen ligger en bog om den kvindelige anatomi.

Hundegården og hundene

Gården er omkranset af en 2,5 meter høj mur. Inde i selve gården er der nogle foderkasser, et vandtrug og noget halm. Langs den ene mur er et lavt bræddeskur med skråt tag, der fungerer som hundehus. Rundt omkring i gården ligger gennemgnsnaskede sko og pinde.

Lembourns hunde var før i tiden nogle elskelige dyr som han og hans kone ofte gik tur med i byen. Efter konen blev skjult i kælderen, er de begyndt at blive mere og mere frustrerede. De kan høre hende under sig, og lugte at hun er ulv. De få gange hun er blevet lukket ud, er de gået amok og har gøet og hylet. De har dog ikke villet angribe hende, da hun stadig er deres herre. De stakkels kræ er efterhånden blevet så sindssyge af konens tilstedeværelse, at de overfalder alle der kommer ind i gården, med undtagelse af Lembourn. Fornylig blev han dog bidt og halter lidt af samme årsag.

Otte store hunde:

THAC0 18; AC 8; HP 18

Saving Throws: 14, 16, 15, 17, 17

Weapon: Bite (damage 1d4)



Han har i virkeligheden gjort konen en bjørnetjeneste ved at holde hende i live. Uanset hvad man måtte tro, så er det ikke sjovt at være en varulv. Den stakels kvinde er blevet mindre og mindre menneskelig af at være spærret inde under hundegården og blive fodret med rå kød.

Lembourn er desperat og vil gøre alt for at holde konens eksistens hemmelig. Allerhelst vil han naturligvis have hende helbredt, om nødvendigt med eventyrenes hjælp. Det var måske noget til næste scenarie? Eller hvad med en varulvejagt i bjergene, efter den der smittede konen? At slå både Lembourn og konen ihjel er selvfølgelig også en løsning. Men folk vil nok se det som overlagt mord på en respektabel borger - hvad mon straffen er for det?

Lembourn kan blive en væsentlig ven eller fjende, forudsat at eventyrene ikke slår ham ihjel. Udover at kunne sende dem afsted på en mission for at helbrede hans kone, kan han også blive en kontaktperson til byen og måske den lokale fyrste, da de er på god fod med hinanden. Hvis eventyrene derimod er dybt urimelige og dræber hans kone, eller på anden måde forulemper ham groft, kan han blive et evigt tilbagevendende irritationsmoment, specielt efter han søger

Kælderen

Der er adgang til husets kælder gennem en lem i hundegården. Den vil man kunne få øje på fra et vindue i huset eller ved at kigge over muren. Det eneste problem er, at hundene er i vejen.

Lykkes det eventyrene at komme nogenlunde helskindede ned i kælderen, vil de med det samme mærke lugten af dyr. Kælderen er fuld af gammelt ragelse. Bag en dør vil man kunne høre klynken og knurren. Gennem en lem i døren vil man kunne skimte en nøgen snavset kvinde, der sidder på et gulv dækket af halm og knoglerester.

I det øjeblik kvinden får øje på eventyrene vil hun inderligt bede om at blive lukket ud. Hun vil diske op med sine mest ynkelige og lidende ansigtsudtryk. Hun vil påstå, at den onde læge holder hende indespærret for at lave eksperimenter med hende. Hun vil endog gå så vidt som at love eventyrene at være "sød" ved dem, hvis de hjælper hende ud. Døren har en stor slå på ydersiden ...

Skulle eventyrene være så dumdristige at åbne døren, vil kvinden falde dem om halsen på den første og den bedste. Mens hun ømt omfavner sin helt vil hendes træk forandres, hendes ører blive længere, og lange stride hår vil springe frem på overalt på hendes krop. En dyb knurren vil runge gennem kælderen.

Varulven (Lembourns kone):
THAC0 15; AC 5; HP 30
Weapons: Claws x 2 (damage 1d6),
Bite (damage 2d4)
Saving Throws: 13, 15, 14, 16, 16

Afslutning

Kommer eventyrene i kamp med varulven vil den selvfølgelig prøve at dræbe dem alle. Lige inden eventyrene giver konen det dræbende hug, vil hun forvandle sig tilbage til menneskeskikkelse og ynkeligt trygle for sit liv. Det er jo trods alt ikke hendes egen skyld, at hun er sådan



Nægter de at lukke konen ud eller vælger de at dræbe hende på trods af hendes bønder, vil Lembourn pludselig komme ned igennem lemmen og råbe: "Stop! Det er min Kone! Jeg bønfalder jer ... Dræb hende ikke!" Herefter vil han tilstå alt og fortælle dem hele historien.

hjælp til sin hævn hos en skummel troldmand.

Til slut kan eventyrene få sig nogle venner for livet hos de gøglere og den bjørn, som de reddede fra galgen.