SKYGGER OVER VILDMARKEN

Scenarie til Viking-Con 45 af Thomas Elfing



Foromtale

En trussel ulmer i vildmarken. Handelsruter er blevet usikre, folk forsvinder, og rygterne fortæller om en magt, der vokser i skyggerne. En lokal stormand søger en gruppe modige eventyrere, der er villige til at følge sporene og sætte en stopper for truslen, før det er for sent.

Dette er et kærlighedsbrev til den klassiske fantasykampagne. Spillerne skaber deres egne helte ved bordet og drager ud på et eventyr fyldt med farlige væsner, mærkelige fremmede, skjulte hemmeligheder og gamle ruiner. Fokus er på udforskning, samarbejde, opfindsomhed og følelsen af aldrig helt at vide, hvad der gemmer sig bag den næste bakketop eller den næste dør.

Hver spilgang er forskellig. Skurken, opdragsgiveren, rejsen og den endelige lokation varierer, så intet eventyr bliver helt det samme. Til gengæld er målet altid klart: Tag af sted som eventyrere – og kom hjem som helte.

Spiltid: Ca. 6 timer
Antal spillere: 4-5

SKYGGER OVER VILDMARKEN

Scenarie til Viking-Con 45 af Thomas Elfing

Indholdsfortegnelse

Opbygning af scenariet 4

Thorleif – opdragsgiveren 4

Zargoth - antagonisten 4

Rejsen gennem vildmarken 5

1. Den overfaldne vogn 6

2. Røgen mellem træerne 6

3. Den forladte landsby 7

4. Broen over kløften 8

5. Den sårede fremmede 9

6. Jægeren bliver jaget 10

7. De gamle sten 11

8. Natten falder på 12

Zargoths tilholdssted 13

Den forladte mine 13

Det gamle tempel 13

Hulekomplekset 14

1. Den bevogtede indgang 14

2. Den mørke passage 15

3. Den forladte arbejdsplads 15

4. Den oversvømmede passage 16

5. Fangernes kammer 16

6. Knoglernes sal 16

7. Den smalle afgrund 17

8. Edderkoppens spind 17

9. Det glemte helligdom 18

10. Forrådskammeret 18

11. Den skjulte passage 19

12. Zargoths forkammer 19

Tronsalen, den endelige konfrontation 20

Mødet med Zargoth 20

Heltene vender hjem 22

Opbygning af scenariet

Scenariet starter med at hver spiller skaber deres egen karakter, ved hjælp af det tilhørende regelsæt.

Skygger over Vildmarken er opbygget således, at ikke to spilgange behøver være ens. Spillederen sammensætter scenariet ved at vælge eller tilfældigt bestemme centrale elementer og derefter binde dem sammen gennem improvisation.

- Vælg én version af Thorleif
- Vælg én version af Zargoth
- Vælg 3-4 tilfældige træfninger til rejsen
- Vælg ét tilholdssted
- Vælg 5-7 eventyrlokationer, før spillerne når Zargoths forkammer og tronsal
- Tilpas tempoet løbende, så den endelige konfrontation kan få den tid, den fortjener

Spillederen skal løbende holde øje med tiden. De enkelte dele af scenariet – karakterskabelse, rejse, træfninger, tilholdssted og endelig konfrontation – skal afvikles med den samlede tidsramme for øje.

Som tillæg til scenariet er inkluderet ét hæfte med de nødvendige oplysninger om modstandere, fælder og de mørke trolddomsformularer som Zargoth og han tjenere kan gøre brug af.

Thorleif – opdragsgiveren

Thorleif er den person, der sender spillerne ud i vildmarken. Vælg én af følgende versioner:

- **Den rige købmand**: Thorleif har opbygget sin formue gennem handel og transport. Utrygge veje, forsvundne karavaner og angreb truer hans forretninger, og han vil have problemet løst.
- **Den aldrende leder af byrådet**: Thorleif har set området forandre sig gennem et langt liv. Nu forsvinder folk, frygten breder sig, og han er bange for, at ro og orden snart ikke længere kan opretholdes.
- **Den lokale mindre noble**: Thorleif har ansvaret for området og kan ikke længere ignorere problemerne. Han må genoprette ro og orden, før hans autoritet og omdømme lider skade.

Thorleif giver spillerne den grundlæggende opgave: Følg sporene ind i vildmarken, find kilden til uroen og stands den voksende trussel.

Zargoth - antagonisten

Zargoth er scenariets primære antagonist. Han er ambitiøs og agerrig og hærger det lokale område, men hans identitet varierer fra spilgang til spilgang.

- **Goblinkrigsherren**: Zargoth er en snu og brutal goblinkrigsherre, der samler stadig flere krigere under sit banner. Rygterne fortæller om en lav, bredskuldret goblin med et vansiret ansigt og ar efter utallige kampe. Han drømmer om at samle klanerne og erobre området, landsby for landsby, indtil hele egnen frygter hans navn.
- **Nekromantikeren**: Zargoth er en forsmået og bitter troldmand, som mener, at verden har taget alt fra ham. Nu vil han tage noget tilbage. Rygterne beskriver en høj, afmagret mand med ligbleg hud og

indsunkne øjne. Han rejser de døde for at lægge egnen øde og ønsker, at intet levende længere skal kunne kalde området sit hjem.

- **Kultlederen**: Zargoth er en karismatisk og foruroligende skikkelse, som efter sigende altid taler med rolig stemme og et smil på læben. Han tjener en mørk, diabolsk guddom og har samlet både fanatikere og desperate sjæle omkring sig. Han ønsker at omvende egnen og forberede den til sin guds komme – gennem tro, frygt og blod.



Rejsen gennem vildmarken

På rejsen gennem vildmarken møder spillerne en række farer, mysterier og fremmede. Spillederen vælger **3-4** af de **følgende træfninger** og kæder dem sammen, så de gradvist fører spillerne nærmere Zargoth og hans tilholdssted.
En træfning bør normalt tage ca. ½-1 times reel spiltid at løse. Træfningerne vil ikke nødvendigvis alle være kampe; de kan rumme udforskning, forhandling, moralske valg eller færdighedstests.
Hvis det giver mening for den pågældende træfning, kan der være et spor, rygte eller fund der fører spillerne tættere på Zargoth og hans tilholdssted, det kan være én oplagt mulighed for at kæde scenariet sammen.
Teksten under hver enkelt træfning kan tilrettes og ændres, så de passer til den historie som spillederen ønsker at fortæller. Som nævnt tidligere, er improvisation en stærk allieret.

1. Den overfaldne vogn

Fokus: Undersøgelse eller kamp

Vejen bliver smallere, efterhånden som vildmarken lukker sig om spillerne. Forude ligger en væltet handelsvogn på tværs af vejen. En hest står stadig spændt for vognen, mens den ligger død på vejen. Varer ligger spredt over vejen og i grøften. Der er ingen umiddelbare tegn på de mennesker, der rejste med vognen.

Hvad foregår der?

Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- Angrebet er netop sket og fjenderne er stadig i nærheden, og er i gang med at føre deres fanger væk.
- En eller flere overlevende gemmer sig i nærheden.
- Vognen er en fælde, fjenderne har bevidst efterladt den som lokkemad og er klar til at angribe.

Vurder ligeledes hvorvidt sporet leder videre eller peger på Zargoth. Fx kan én goblin bære Zargoths mærke eller én overlevende kan have hørt Zargoths navn nævnt.

Spillerne kan vælge at: Undersøge vognen, finde og følge efterladte spor, undersøge de døde eller sårede, berolige eller undersøge hesten eller lede efter skjulte fjender.

Relevante **tests**:

- **Overvågen** for at opdage spor, skjulte fjender eller noget usædvanligt.
- **Udendørsoverlevelse** for at følge spor.
- **Helbrede** for at hjælpe en overlevende.
- **Håndtere** dyr for at berolige en overlevende hest.

Hvis det bliver til kamp, kan modstanderne befinde sig indenfor zonerne **Kort** og **Lang**. Træfningen behøver ikke være relateret til Zargoth, men hvis spilleder vælger at dette er tilfældet, vælg da humanoide eller lignende modstandere, alt efter den valgte variation (se nedenfor).

Variationer (*hvis træfningen er relateret til Zargoth*)
Goblinkrigsherren: Vognen er blevet plyndret for våben og forsyninger.
Nekromantikeren: De døde er forsvundet — eller begynder pludselig at bevæge sig.
Kultlederen: Angriberne har taget bestemte personer med sig som fanger for at ofre dem til sin mørke gud.

2. Røgen mellem træerne

Fokus: Rollepil / valg

En tynd røgsøjle stiger op mellem træerne, et stykke fra vejen. Den kan komme fra et lejrbål, men Spillerne kan ikke vide, hvem der har tændt det, eller hvorfor de befinder sig så langt fra den almindelige vej.

Hvad foregår der?

Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- En gruppe banditter holder pause og kan være villige til at forhandle.
- En gruppe gobliner har slået lejr og overvåger vejen.

- En lille gruppe kultister forbereder et ritual.
- En gruppe flygtninge forsøger at overleve i vildmarken.
- En enkelt person eller familie er faret vild og har brug for hjælp.

Spiller kan vælge at: Undersøge lejren, nærme sig forsigtigt, forsøge at tale med gruppen eller fortsætte deres rejse.

Relevante **tests**:

- **Overvågen** for at opdage bevægelser, antallet af personer eller noget usædvanligt.
- **Skjule/snige sig** for at komme tættere på uden at blive opdaget.
- **Udendørsoverlevelse** for at aflæse spor omkring lejren.

Hvis lejren er fjendtlig, behøver alle ikke angribe med det samme. En bandit kan være til at tale med eller en kultist kan forsøge at lyve. Spillerne kan derfor forhandle, true, manipulere, aflede, snige sig eller kæmpe.

Træfningen behøver ikke være relateret til Zargoth, men kan indeholde et kort, en besked, Zargoths mærke, en fange med oplysninger, en overhørt samtale eller forsyninger på vej mod Zargoths tilholdssted.

Variationer (*hvis træfningen er relateret til Zargoth*)
Goblinkrigsherren: En spejdergruppe gobliner eller orker overvåger vejen, og har slået lejer væk fra vejen.
Nekromantikeren: En gruppe gravrøvere transporterer lig til Zargoths tilholdssted med henblik på salg.
Kultlederen: Kultister forbereder et ritual eller diskuterer en kommende ceremoni.

3. Den forladte landsby

Fokus: Mysterium / udforskning
Spillerne når frem til en lille landsby eller en samling ensomme gårde. Der er stille. Alt for stille. En dør står åben, røg stiger stadig fra en skorsten, og et måltid er blevet efterladt på et bord, men ingen svarer, når Spillerne kalder.

Hvad foregår der?
Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- Landsbyboerne er blevet bortført og ført mod Zargoth, og måske er en patrulje blevet tilbage for at plyndre.
- Landsbyboerne er flygtet i hast, fordi de forventede et angreb. Enkelte personer kan stadig gemme sig.
- Landsbyen blev angrebet, og de døde er siden blevet rejst som udøde.

Spillerne kan undersøge husene, kroen, laden, brønden, et lille kapel eller landsbyens udkant. Spillederen behøver ikke beskrive alle steder, men kan fokusere på det, spillerne interesserer sig for.
Undersøgelsen kan afsløre, hvad der er sket, og samtidig give spillerne mulighed for at vælge, hvor langt de vil gå for at finde svarene. En skjult overlevende kan også ændre situationen.

Relevante **tests**:

- **Overvågen** for at opdage detaljer og spor.
- **Udendørsoverlevelse** for at følge spor efter en større gruppe.

- **Helbrede** for at fastslå, hvor længe nogen har været døde eller såret.
- **Kundskab** for at genkende magi, symboler eller gamle traditioner.

Træfningen behøver ikke være relateret til Zargoth, men spillerne kan finde fodspor fra en stor gruppe, en overlevende, et kort, Zargoths mærke, en besked efterladt af en landsbyboer eller en genstand, der kan knyttes til tilholdsstedet.

Variationer (*hvis træfningen er relateret til Zargoth*)
Goblinkrigsherren: Landsbyboerne er taget til fange og skal bruges som slaver eller gidsler.
Nekromantikeren: Landsbyens døde er blevet rejst som udøde tjenere.
Kultlederen: Flere landsbyboere er frivilligt blevet medlemmer af kulten, mens andre er blevet bortført.



4. Broen over kløften

Fokus: Problemløsning / fare
Vejen fører til en dyb kløft. En gammel træbro eller stenbro er den letteste vej over, men broen ser slidt ud, og det er umuligt at vide, om den holder under spillernes vægt.

Hvad foregår der?
Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- Broen er delvist ødelagt, og spillerne vil skulle finde én løsning til at nå den anden side.
- Fjender har med vilje svækket eller kollapset broen og ligger i baghold
- Et monster lever i kløften, og brølet fra den runger i kløften.

Der findes ikke én korrekt løsning. Spillerne kan gå forsigtigt over, reparere broen, finde en anden vej, bruge reb, klatre, hjælpe hinanden eller benytte magi.
Hvis nogen falder, behøver det ikke betyde øjeblikkelig død. En karakter kan gribe fat i broen, lande på en afsats, falde i en flod eller blive hængende i et reb. Resten af gruppen får dermed mulighed for at hjælpe.

Relevante **tests:**

- **Akrobatik** for at holde balancen og sikkert bevæge sig over.
- **Atletik** for at klatre eller springe over afgrunden.
- **Håndværk** for at reparere eller sikre broen.
- **Kundskab** for at vurdere konstruktionen, og lokalisere de område der skal repereres.

Hvis det bliver til kamp, kan fjenderne angribe fra den anden side og forsøge at forhindre spillerne i at komme over, indenfor zonerne **Kort** eller **Lang**. Det kan være gobliner med slynger, banditter med buer, kultister eller et monster i eller under kløften.

5. Den sårede fremmede

Fokus: Rollepil / moralsk valg
Langs vejen, eller dybt inde i skoven finder spillerne en såret person. Den fremmede er udmattet, bange og tydeligt i smerte og beder spillerne om hjælp.

Hvad foregår der?
Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- En handelsrejsende, der er blevet overfaldet på sin rejse. Står Zargoth mon bag?
- En jæger er kommet alvorligt til skade og har brug for hjælp.
- En tidligere fange hos Zargoth, eller én af hans egne tjenere, er flygtet.
- En fjende, der foregiver at være et offer, for at angribe spillerne når de mindst venter det.

En karakter med Helbrede kan forsøge at behandle den sårede, og druiden kan eventuelt bruge magien Helbrede. Spillerne må samtidig beslutte, om de vil hjælpe personen videre eller fortsætte mod deres mål. Den fremmede kan være for svag til at fortsætte. Hvis spillerne hjælper personen til sikkerhed, mister de tid. Hvis de efterlader personen, fortsætter de hurtigere. Der behøver ikke være en rigtig løsning.
Hvis den sårede er en fjende, kan personen have ført spillerne mod et baghold. Det bør dog stadig være muligt at opdage fælden gennem Overvågen, Kundskab, Manipulere eller en kreativ spilleridé.

Relevante **tests**:

- **Helbrede** for at behandle den sårede.
- **Overvågen** for at opdage tegn på, at noget ikke stemmer og er som det skal være.
- **Kundskab** for at gennemskue situationen.
- **Manipulere** for at få den fremmede til at fortælle sandheden.

Træfningen behøver ikke være relateret til Zargoth, men den fremmede kan fortælle, hvad der skete, beskrive Zargoths tilholdssted, kende en genvej, give et konkret spor eller bære et kort eller en genstand.

6. Jægeren bliver jaget

Fokus: Kamp / redning
En person bryder pludselig ud af skoven. Vedkommende er forpustet, skrækslagen og råber efter hjælp. Noget følger efter. Først høres grenene knække, et dyr brøle eller et skrig længere inde mellem træerne.

Hvad foregår der?
Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- En jæger er blevet overrasket af et monster og er på flugt fra det.
- Jægeren er blevet overrasket af ét kobbel ulve eller kadaverulve.
- Ved et tilfælde er jægeren stødt på en gruppe af Zargoths tjenere og er på flugt gennemskoven.

Den jagede person bryder frem, før faren viser sig, så spillerne kort kan reagere. Den jagede befinder sig som udgangspunkt i **Tæt** zone, mens modstanderne kommer fra **Kort** zone.
Den jagede person kan hjælpe i kampen, være såret og ude af stand til at kæmpe eller flygte videre. Vedkommende kan også besidde vigtig viden, som spillerne kun får adgang til, hvis de vælger at hjælpe.

Relevante **tests**:

- Overvågen for at opdage faren, før det er for sent.
- Skjule/snige sig for at finde et skjul og ligge på lur når faren bryder frem af skoven.

Træfningen behøver ikke være relateret til Zargoth, jægeren kan dog have set Zargoths styrker, fundet en indgang til tilholdsstedet, set mærkelige lys, hørt ritualer eller fulgt spor, som spillerne kan overtage.

Variationer (*hvis træfningen er relateret til Zargoth*)
Goblinkrigsherren: Orker er i en blodrus faldet over jægeren og har optaget forfølgelsen.
Nekromantikeren: Kadaverulve eller en varg er blevet forvandlet af mørk magi.
Kultlederen: Dyret er knyttet til kulten eller drevet frem af dens medlemmer.



7. De gamle sten

Fokus: Udforskning / spor
Mellem træerne ligger en gammel stensætning. Store, vejrbidte sten rejser sig fra jorden; nogle er væltet, mens andre stadig står i en cirkel. På overfladen ses udviskede tegn og symboler.

Hvad foregår der?
Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- Et gammelt kort er skjult blandt stenene, der viser en eller flere hemmelige døre i Zargoth tilholdssted.
- En inskription fortæller om stedets historie.
- Et gammelt varsel peger mod en kommende fare.
- En skjult gang fører videre under jorden.
- En genstand er gemt på stedet, måske et våben mod Zargoth?
- Stensætningen har en forbindelse til Zargoths tilholdssted, og varsler ham om spillernes snarlige ankomst.

Spillerne kan undersøge stensætningen, forsøge at tolke symbolerne eller lede efter skjulte områder. De skal selv finde betydningen af de spor, de opdager.
Stedet kan være beskyttet af en fælde, en skjult modstander, en gammel magisk effekt eller et monster, der har gjort ruinen til sit hjem.

Relevante **tests**:

- **Kundskab** for at tolke inskriptioner og gamle symboler.
- **Overvågen** for at afsløre skjulte detaljer.
- **Akrobatik** eller **Atletik** for at komme ind på svært tilgængelige områder.
- **Trolddomskunst** for at afsløre magiske spor.

Træfningen behøver ikke være relateret til Zargoth, dog kan stensætningen kan give et spor uden at blive til en direkte besked. En inskription kan fx pege på en sort flod eller en skjult indgang, som spillerne selv må finde.

Variationer (*hvis træfningen er relateret til Zargoth*)
Goblinkrigsherren: Stedet indeholder spor til en gammel mine eller tunnel, som Zargoth bruger.
Nekromantikeren: Stedet er knyttet til gammel begravelsesmagi eller de dødes verden.
Kultlederen: Stensætningen er et gammelt helligt sted, som kulten har taget i brug.



8. Natten falder på

Fokus: Stemning / improvisation
Spillerne slår lejr. Bålet brænder, vildmarken bliver mørk, og for første gang siden afrejsen har gruppen mulighed for at standse op, hvile og tale om det, de har oplevet. Men vildmarken sover ikke.

Hvad foregår der?
Spillederen vælger én af følgende muligheder, kombinere to eller flere, eller selv finde på noget:

- En tyv forsøger at stjæle forsyninger, våben, en særlig genstand eller noget, gruppen tidligere har fundet.
- En fremmed nærmer sig lejren og beder om hjælp, men skjuler måske sit sande formål.
- En karakter på vagt opdager øjne mellem træerne, men da gruppen reagerer, er de forsvundet.
- En mindre gruppe fjender angriber lejren, mens nogle af spillerne sover.

Træfningen giver mulighed for at anvende reglerne om lejrliv, helbredelse, kort hvil og Skæbnepoint. Den fungerer derfor som en naturlig pause mellem mere intensive dele af eventyret.

Relevante **tests**:

- **Overvågen** for at opdage nogen eller noget, der holder øje med lejren.
- **Helbrede** for at forbinde og pleje sår pådraget sig på eventyret indtil nu.

Variationer (*hvis træfningen er relateret til Zargoth*)
Goblinkrigsherren: Goblinspejdere har fulgt gruppen.
Nekromantikeren: De dødes hvisken eller mærkelige lys viser sig i natten.
Kultlederen: En fremmed nærmer sig lejren og bærer kultens symbol skjult under tøjet.

Zargoths tilholdssted

Start med at vælge rammen for Zargoths tilholdssted blandt én af de tre nedenstående. Rammen sætter stemningen for eventyrets sidste del, men der er ikke et fast kort over tilholdsstedet. I stedet skabes det gennem theatre of the mind, hvor spillederen sammensætter en række eventyrlokationer og beskriver forbindelserne mellem dem.
Begynd med **Den bevogtede indgang**, som altid er den første del af tilholdsstedet. Vælg herefter 4-7 eventyrlokationer, der leder spillerne stadig længere ind, og afslut med **Zargoths forkammer**, som fører ind til tronsalen og den endelige konfrontation.
Lokationerne kan sættes sammen i den rækkefølge, der passer bedst til scenariet. De behøver ikke være rum i traditionel forstand – en eventyrlokation kan være en passage, en underjordisk sø, en stor hule eller et område, hvor flere gange mødes.
Ikke alle lokationer behøver føre til kamp. Tilholdsstedet bliver mere levende, hvis spillerne undervejs oplever en blanding af udforskning, fare, mysterier og konfrontationer.
De 12 eventyrlokationer, herunder **Den bevogtede indgang** og **Zargoths forkammer** beskrives på de næste sider. Teksten under hver enkelt lokation kan tilrettes og ændres, så de passer til den historie som spillederen ønsker at skabe om tilholdsstedet. Som nævnt tidligere, er improvisation en stærk allieret.

Den forladte mine

Luften bliver koldere, jo længere I bevæger jer ind. Foran jer åbner en mørk minegang sig i klippen. Gamle træstøtter knager i mørket, og et sted dybt under jorden høres lyden af vand, der drypper. Her har mennesker engang arbejdet og slidt, men nu er stilheden kun afbrudt af jeres egne skridt.

Minen består af snævre skakter, lave gange og større udgravede kamre. Gamle skinner ligger delvist begravet i grus, og rustne minevogne står forladt i mørket. Træstøtter er rådnet eller knækket, og enkelte gange er delvist styrtet sammen. Fugt trænger gennem klippen, mens støv, sten og gammelt værktøj vidner om den tidligere aktivitet. Jo længere ind spillerne kommer, desto mindre føles minen som et menneskeskabt sted og desto mere som et mørkt hulrum i jorden.

Det gamle tempel

Stenene foran jer er dækket af mos og revner, men de fortæller stadig om en tid, hvor dette sted var helligt. I træder ind mellem høje søjler og falmede billeder af guder, konger og ofringer. Luften er tung og stillestående. Et sted længere inde ligger mørket tættere, som om templet selv holder vejret.

Templet er bygget af store, revnede sten, hvor rødder og planter langsomt er trængt ind gennem vægge og lofter. Smalle korridorer fører til ceremonielle kamre, gravkamre og større sale med altere og mosaikker. Mange statuer er væltede eller har fået ansigterne hugget af. Gamle inskriptioner kan stadig anes under støv og snavs. Skjulte passager, hemmelige rum og forseglede grave kan gemme sig bag templets tilsyneladende symmetriske arkitektur.

Hulekomplekset

Klippen giver efter og åbner sig i et mørkt hulrum. Fugtig luft strømmer imod jer, og lyden af rindende vand kommer fra et sted under jorden. Klippevæggene forsvinder op i mørket over jer, mens smalle sprækker og gange fører videre. I kan ikke se, hvad der bevæger sig derinde – men I er ikke alene.

Hulekomplekset er råt og uforudsigeligt. Gulvene er ujævne og glatte, og vand løber i smalle render mellem klipperne. Nogle passager er så snævre, at spillerne må gå én ad gangen, mens andre åbner sig til enorme kamre, hvor deres stemmer giver genlyd. Drypsten hænger fra loftet, og trærødder trænger ned gennem sprækker i klippen. Små åbninger kan føre til ukendte huler, mens dybe skakter og underjordiske vandløb gør det svært at vide, hvad der ligger lige uden for synsvidde.



1. Den bevogtede indgang

Spillerne er nået Zargoths tilholdssted. Indgangen kan være den mørke munding til en gammel mine, en sammenstyrtet tempelport eller en smal passage ind mellem klipperne. Uanset formen er det tydeligt, at stedet ikke er helt forladt. Der kan være friske fodspor, affald fra en lejr, primitive vagttårne eller tegn på, at nogen regelmæssigt bevæger sig ind og ud.

En eller flere vagter holder øje med området, men det behøver bestemt ikke være ét skarpt eller vågent øje. Spillerne kan vælge at angribe vagterne, forsøge at snige sig forbi, aflede deres opmærksomhed, udgive sig for at være nogen andre eller finde en anden vej ind.

Vagterne kan variere alt efter valget af Zargoth:

- **Goblinkrigsherren**: Gobliner eller orker står vagt.
- **Nekromantikeren**: Skeletter, zombier eller en anden bemander vagtposten.
- **Kultlederen**: Kutteklædte kultister der kontrollerer alle, som nærmer sig indgangen.

2. Den mørke passage

En lang og mørk passage leder dybere in ind i tilholdsstedet. Luften er tung og fugtig. Vand drypper fra loftet, og lyden af spillernes skridt forsvinder ind i mørket.

Passagen virker ved første øjekast enkel, men noget er ikke, som det skal være. Det kan fx være en skjult fælde, en forgrening, der leder forkert, en smal passage, hvor gruppen må bevæge sig forsigtigt frem eller tegn på, at nogen følger efter dem.

Denne lokation fungerer godt som en tidlig mulighed for at skabe stemning og spænding, uden nødvendigvis at starte en kamp.
Relevante færdigheder for at navigere gennem lokationen kan være **Overvågen**, **Kundskab**, **Akrobatik** og **Trolddomskunst**.

3. Den forladte arbejdsplads

Spillerne træder ind i et større kammer, hvor sporene efter aktivitet er tydelige. Rustne redskaber ligger spredt mellem gamle skinner og forladte vogne. I templet står arbejdsborde og stenfragmenter tilbage, mens hulerne rummer rester af en gammel lejr. Stedet virker forladt – men nogen har været her for nylig.

Afhængigt af rammen kan lokationen være en gammel minearbejdsplads, et tempelværksted eller en forladt bosættelse. Der kan være friske forsyninger, våben, fanger, et kort eller en besked blandt de gamle rester. Spillederen kan også lade en enkel fælde eller en mindre gruppe modstandere bevogte stedet.

Lokationen fungerer godt som et sted, hvor eventyrerne opdager, at Zargoths styrker ikke blot opholder sig her, men har gjort tilholdsstedet til deres hjem.

Relevante færdigheder kan være **Overvågen** for at opdage friske spor, **Kundskab** for at forstå stedets tidligere funktion eller **Udendørsoverlevelse** for at følge spor efter dem, der bruger stedet nu.

Mulige modstandere kan variere alt efter valget af Zargoth:

- **Goblinkrigsherren**: Gobliner, Orker, Goblinkrigere, Ulve, Varg, Trold eller en blanding af disse.
- **Nekromantikeren**: Vælg blandt de udøde modstandere, enten én specifik gruppe eller en blanding heraf.
- **Kultlederen**: Kultister, banditter, Varg, Kultistpræst eller en blanding af disse.

4. Den oversvømmede passage

En mørk passage forsvinder under iskoldt, grumset vand. Dryp fra loftet får overfladen til at skælve, og ingen kan se, hvor dybt vandet er. En smal afsats følger den ene væg, mens resterne af en gammel bro stikker op af vandet længere fremme.

Spillerne må finde en vej videre. Vandet kan være lavt nok til at vade igennem, dybt nok til at kræve svømning eller skjule en passage under overfladen. En gammel bro kan være ustabil, og klippen kan være glat. Spillederen kan vælge, at noget lever i vandet, men den egentlige fare kan også være skjult på den anden side. Lokationen fungerer bedst som en udfordring, hvor spillerne skal samarbejde og finde en løsning frem for blot at vinde en kamp.

Atletik kan bruges til at svømme, Akrobatik til at balancere og Overvågen eller Kundskab til at finde en sikker vej. Kreative løsninger bør belønnes.

Variationer: Den gamle bro kan være ødelagt for at gøre tilholdsstedet sværere at angribe. Vandet kan være forurenet af mørk magi, og døde ting bevæger sig måske under overfladen. Passagen er blevet gjort til en rituel grænse, som kultister bevogter eller har beseglet.

5. Fangernes kammer

Bag en tung dør eller en naturlig klippeåbning høres stemmer, hosten eller dæmpede råb om hjælp. I det svage lys kan spillerne skimte mennesker, der holdes fanget bag tremmer, i lænker eller med simple reb. Nogle ser dem håbefuldt i møde. Andre virker mere mistænksomme.

Fangerne kan være handelsfolk, landsbyboere, rejsende eller eventyrere, der tidligere forsøgte at stoppe Zargoth. Nogle er sårede, andre desperate efter at slippe fri, og måske er én af dem ikke den, personen giver sig ud for at være. Fangerne kan give oplysninger om Zargoth, tilholdsstedet eller en kommende fare. At befri dem kan dog koste tid og udsætte gruppen for risiko.

Relevante færdigheder som **Overvågen** kan afsløre en skjult trussel blandt fangerne, **Manipulere** kan få dem til at fortælle, hvad de ved, og relevante **Taskenspillere** kan bruges til at bryde låse og **Helbrede** til at behandle de sårede.

6. Knoglernes sal

En bred sal åbner sig foran jer. Gulvet er dækket af knogler, nogle gamle og sprøde, andre mærkeligt rene. De ligger i bunker langs væggene, mens enkelte er arrangeret i mønstre, der virker alt for omhyggelige til at være tilfældige. Ingen bevæger sig. Endnu.

Knoglerne kan være rester efter gamle begravelser, ofre eller tidligere kampe. Nogle er blevet flyttet for nylig, og det er umuligt straks at afgøre, om de døde stadig, er døde. Lokationen kan være helt ufarlig eller gemme på en modstander, der først vågner, når eventyrerne bevæger sig længere ind. Den bør først og fremmest skabe uro og forventning.

Relevante færdigheder såsom **Kundskab** eller **Helbrede** kan bruges til at undersøge resterne, **Overvågen** kan afsløre nylige bevægelser, og **Trolddomskunst** kan afsløre mørk magi.

Knoglerne kan være trofæer fra faldne fjender eller gamle ofre. Knoglerne kan være råmateriale udøde tjenere. Knoglerne kan stamme fra ofringer til én mørke guddom.

7. Den smalle afgrund

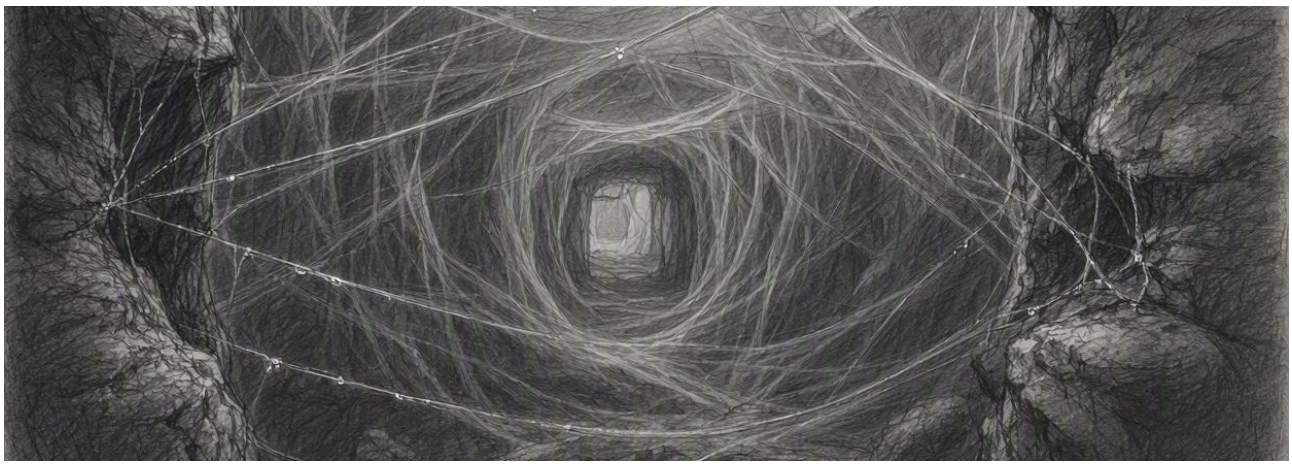
Jorden forsvinder pludselig foran jer. En dyb afgrund skærer sig gennem tilholdsstedet, og bunden kan ikke ses i mørket. En smal klippeafsats eller en gammel bro er den eneste umiddelbare vej videre. Et enkelt fejltrin vil være nok til at sende en eventyrer ned i mørket.

Passagen kan være ustabil, delvist ødelagt eller bevogtet fra den anden side. Spillerne kan forsøge at krydse forsigtigt, klatre, bruge reb, reparere en bro eller finde en alternativ vej. Lokationen bliver særligt farlig, hvis modstandere angriber, mens gruppen krydser. Kampen bør i så fald gøre aktiv brug af afstanden og terrænet.

Færdigheder som **Akrobatik** og **Atletik** er oplagte til at krydse afgrunden, mens **Kundskab** eller **Håndværk** kan bruges til at vurdere eller reparere en bro. Kreativ brug af udstyr bør være mindst lige så effektivt som et terningkast.

Mulige modstandere kan variere alt efter valget af Zargoth:

- **Goblinkrigsherren**: Gobliner angriber fra den modsatte side med buer, slynger eller sten.
- **Nekromantikeren**: Udøde vogtere står på den anden side og behøver ikke frygte at falde.
- **Kultlederen**: Kultister har bevogtet overgangen og kan forsøge at drive eventyrerne ud over kanten.



8. Edderkoppens spind

Først er det kun enkelte tråde, der hænger mellem klipperne. Men jo længere I bevæger jer frem, desto tykkere bliver spindet, indtil hele passagen er dækket. Noget stort bevæger sig et sted over jer. I kan ikke se det – men det kan se jer.

Spindet kan gøre bevægelse vanskelig og skjule både fælder og fjender. Spillerne kan forsøge at finde en anden vej, brænde spindet, skære sig igennem eller snige sig frem. En karakter, der bliver fanget i et særligt

tæt område, kan være nødt til at bruge en handling eller klare en relevant test for at komme fri. En Kæmpeedderkop angriber, når den har størst fordel.

Færdigheden **Overvågen** kan afsløre bevægelser eller skjulte spind, **Akrobatik** kan bruges til at bevæge sig gennem området, og relevante kamp- eller styrketests kan bruges til at befri sig fra spindet.

Modstander: Kæmpe edderkop

9. Det glemte helligdom

Bag en smal naturlig passage i klippen åbner sig et gammelt kammer, der tydeligvis er ældre end Zargoths tilstedeværelse. Stenene er dækket af støv, men symbolerne er stadig synlige. Et alter står i mørket, omgivet af statuer, grave eller mosaikker. Det føles, som om nogen engang bad til noget, der stadig lytter.

Helligkammeret kan være en del af et gammelt tempel, en ruin skjult under en mine eller et sted, hvor én glemt guddom blev dyrket. Spillerne kan finde en inskription, en magisk genstand, en hemmelig passage, viden om Zargoth eller en advarsel om faren længere fremme. Stedets hemmeligheder kan være beskyttet af en fælde eller en gammel magisk kraft.

Kundskab kan bruges til at forstå stedets historie og symboler, mens **Trolddomskunst** kan afsløre magiske beskyttelser eller genstande.

10. Forrådskammeret

En gennemtrængende lugt af mad, olie, metal og læder hænger i luften. Sække, tønder og kasser står stablet langs væggene, mens våben og rustninger hænger klar til brug. Her er ikke tale om en tilfældig gruppe røvere. Zargoth har forsyninger nok til at blive her længe – og til at vokse sig stærkere.

Forrådskammeret rummer mad, våben, materialer, medicin og stjålne handelsvarer. Det kan være ubemandet, bevogtet eller i brug, når eventyrerne ankommer. En snedig gruppe kan forsøge at ødelægge forsyningerne, stjæle noget nyttigt eller bruge stedet til at skabe en fordel senere. Blandt varerne kan der også være genstande fra tidligere ofre, som afslører noget om Zargoths planer.

Relevante færdigheder som **Overvågen** kan afsløre skjulte værdier eller vagter, **Kundskab** kan identificere særlige genstande.

Mulige modstandere kan variere alt efter valget af Zargoth:

- **Goblinkrigsherren**: Gobliner, Orker, Goblinkrigere, Ulve, Varg, Trold eller en blanding af disse.
- **Nekromantikeren**: Vælg blandt de udøde modstandere, enten én specifik gruppe eller en blanding heraf.
- **Kultlederen**: Kultister, banditter, Varg, Kultistpræst eller en blanding af disse.

11. Den skjulte passage

Ved første øjekast er der ikke andet end en væg, en stensøjle eller en bunke sammenstyrtede klipper. Men noget ved stedet virker forkert. En svag luftstrøm, en ridse i støvet eller en sten, der ikke passer ind, antyder, at der måske findes en vej, som andre har overset.

Passagen opdages ikke automatisk. Den kan afsløres gennem en grundig undersøgelse, en relevant færdighed eller en kreativ spilleridé. Bag åbningen kan der være en smal tunnel, en skjult trappe eller en naturlig klippegang. Den kan føre uden om en bevogtet lokation, tættere på tronsalen eller ind i et hemmeligt rum. Den bør som udgangspunkt være en reel genvej – ikke blot endnu en fælde.

Færdighederne **Overvågen** kan afsløre fysiske tegn, **Kundskab** kan genkende konstruktionen, og **Trolddomskunst** kan afsløre magiske skjul. Spillederen bør belønne spillere, der undersøger omgivelserne kreativt.



12. Zargoths forkammer

I er nået langt ind. Luften er varmere her, og flammer kaster lange skygger over væggene. Stemmer kan høres på den anden side af en tung dør eller fra et rum længere fremme. Måske hører I Zargoths stemme. Måske hans vagter. Uanset hvad ved I nu, at I er tæt på målet.

Forkammeret skal føles som overgangen til den endelige konfrontation. Her kan eventyrerne møde Zargoths personlige vagter, finde de sidste spor om hans planer eller få et kort øjeblik til at samle sig. Det kan også være stedet, hvor Zargoth taler til dem, inden kampen begynder – måske for at true dem, tilbyde dem noget eller afsløre sin plan. Rummet kan være helt tomt og dørene til tronsalen slået op.

Relevante færdigheder såsom **Overvågen**, **Kundskab**, **Håndværk** eller **Trolddomskunst** kan bruges til at undersøge forkammeret, finde en taktisk fordel eller vurdere, hvad der venter på den anden side.

Et kort hvil kan være mulig, hvis spillederen vurderer, at det passer til scenariets tempo, i så fald vil det være ved inden spillerne træder ind i rummet.

Billeder er genereret af AI

Mulige modstandere kan variere alt efter valget af Zargoth, men det vil være hans bedste krigere, der beskytter han tronsal:

- **Goblinkrigsherren**: En gruppe Goblinkrigere, en Trold eller et kobbel Varger.
- **Nekromantikeren**: Armeret skeletter, én gruppe ligædere eller én Gravånd.
- **Kultlederen**: Én kultistpræst og tungt armerede kultister.

Tronsalen, den endelige konfrontation

Når spillerne når frem til tronsalen, beskrives den ud fra den valgte ramme for Zargoths tilholdssted. Tronsalen er scenariets kulmination og bør føles som et sted, hvor Zargoth har samlet sin magt.

Den forladte mine
En stor, udgravet sal åbner sig foran jer. Gamle minebjælker holder med nød og næppe klippen på plads. Langs væggene står tønder, kasser og gamle minevogne. Midt i salen er der rejst en grov trone af sten, træ og hvad der ellers har været ved hånden. Herfra har Zargoth udsyn over sit domæne.
Tronsalen bærer tydeligt præg af den tidligere mine. Gamle skinner løber gennem gulvet, mens fakler og lejrbål kaster flimrende skygger på klippevæggene. Sammenstyrtede gange kan ses i mørket, og støv drysser fra loftet, når nogen bevæger sig.

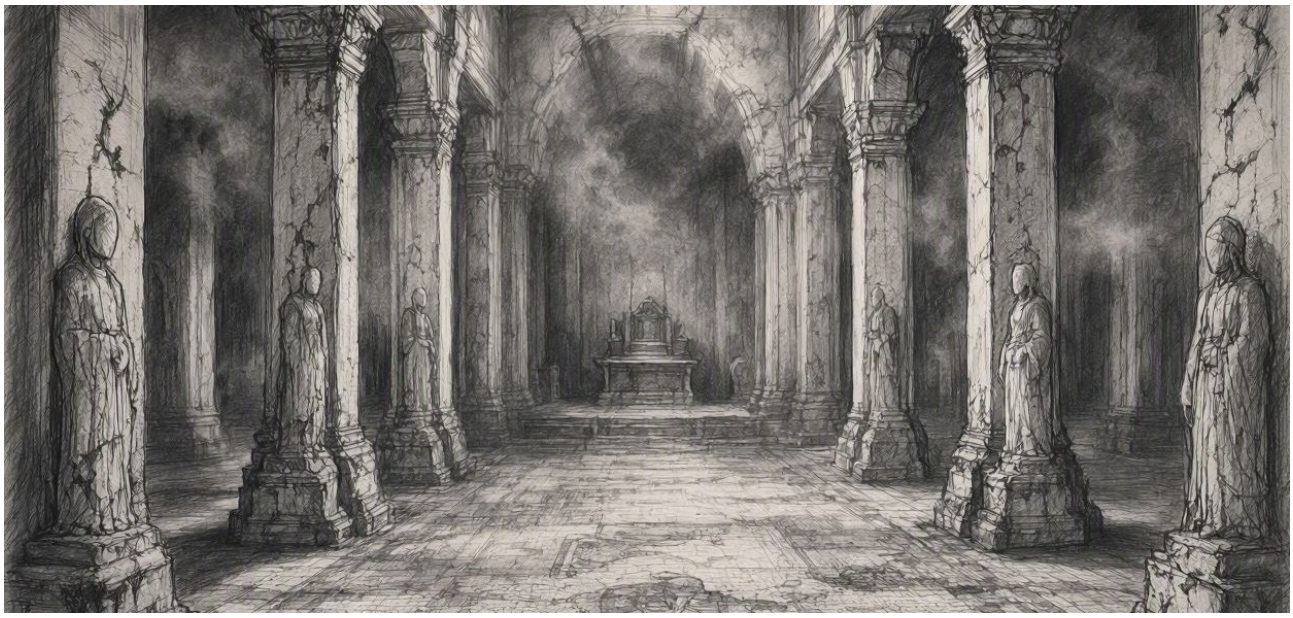
Det gamle tempel
Salen åbner sig foran jer. Revnede søjler rejser sig mod loftet, og falmede mosaikker dækker gulvet. Statuer uden ansigter står langs væggene, mens røgelse hænger tungt i den stillestående luft. For enden af salen står et gammelt alter eller en trone.
Templets oprindelige funktion kan stadig anes. Relieffer og inskriptioner fortæller om en glemt guddom eller et gammelt ritual, men meget er blevet ødelagt eller vanhelliget. Rødder vokser gennem revnerne, og gamle gravkamre eller skjulte passager kan åbne sig bag vægge og statuer.

Hulekomplekset
En stor naturlig hule åbner sig omkring jer. Vand drypper fra loftet, og lyden giver genklang mellem klippevæggene. Trærødder hænger ned fra sprækker over jer, mens svagt lys fra fakler afslører en rå stentrone for enden af hulen.
Klipper, søjler af sten og naturlige afsatser danner rummets struktur. Underjordisk vand løber gennem dybe sprækker, og mindre huler åbner sig omkring hovedkammeret. Zargoth har tilpasset stedet til sit formål med primitive barrikader, fakler, bannere eller ritualpladser.

Mødet med Zargoth

Uanset hvilken ramme spillederen har valgt, er det nu tid til at afsløre, hvad Zargoth faktisk har gang i. **Goblinkrigsherren** har gjort tilholdsstedet til centrum for sin voksende krigsmagt. Våben, forsyninger og kort over området ligger fremme, og han er i færd med at samle sine styrker til et større angreb. Hans mål er at underlægge sig området og lade goblinerne herske.

Nekromantikeren bruger tronsalen som centrum for sit mørke arbejde. Her samler han lig, knogler og de nødvendige ingredienser til at rejse stadig flere uddøde tjenere. Hans mål er at lægge egnen øde og udslette alt levende, som han mener har svigtet ham.
Kultlederen har gjort tronsalen til kultens hellige centrum. Et ritual er under forberedelse, og kultister bevæger sig omkring alteret med røgelse, offergaver og religiøse symboler. Hans mål er at give sin mørke guddom større magt og bringe dens indflydelse til hele området.



Zargoth behøver ikke angribe, så snart eventyrerne træder ind. Han har nået store dele af sit mål og har derfor råd til at tale. Han kan forsøge at true dem, overtale dem, indsmigre sig eller tilbyde dem noget, de har svært ved at afslå.

- "*Så I er endelig kommet. Jeg havde forventet flere og mere drabelige modstandere.*"
- "*I er stærke. Det kan jeg respektere. Læg jeres våben, og vi kan finde en løsning, der gavner os alle.*"
- "*Guld? Det har jeg. Magt? Den får jeg snart. Viden? Jeg besidder mere, end I aner. Hvad er det, I ønsker?*"
- "*Gå herfra, og jeg vil lade jer leve. Bliver I, og jeg lover jer, at ingen af jer forlader dette sted.*"

Hvis spillerne forsøger at forhandle, kan Zargoth gøre tilbuddet mere konkret. Han kan tilbyde guld, magiske genstande, viden, en del af sit kommende domæne eller simpelthen deres liv. Hvis de forsøger at intimidere ham, kan han lade sine vagter træde frem og minde dem om, hvem der har fordelen.

Zargoths mest betroede vagter befinder sig primært i forkammeret, hvor de kan møde eventyrerne, inden de når frem til tronsalen. Én eller to af de stærkeste bør dog være sammen med Zargoth, så han ikke står forsvarsløs, hvis eventyrerne bryder gennem forsvaret.

Vagterne behøver ikke angribe med det samme. De kan blokere udgangen, omringe eventyrerne eller blot stå klar, mens Zargoth forsøger at forhandle. Hvis forhandlingerne bryder sammen, giver de Zargoth den nødvendige tid til at handle.

Hvis Zargoth indser, at han er ved at tabe, vil han forsøge at flygte eller købe sig fri. Han kæmper kun til døden, hvis han ikke har noget andet valg. Det vigtigste er ikke, om eventyrerne slår ham ihjel, men hvad de vælger at gøre, når de endelig står ansigt til ansigt med ham.

Heltene vender hjem

Da Zargoth er besejret, er truslen mod området brudt. Hans planer er standset, og vejene kan igen åbnes. Men hvad der herefter sker, er op til spillerne.

Eventyrerne vender tilbage til Thorleif og den verden, de forlod. Hvordan bliver deres bedrift modtaget? Hvad fortæller folk om dem? Hvilke spor har deres rejse sat i området – og hvad gør de selv med det, de har oplevet?
Lad spillerne fortælle den sidste del af historien. Spillederen kan afslutte med ét enkelt spørgsmål til hver spiller:

- *"Da du vender hjem, hvad fortæller folk så om dig og det, du gjorde i vildmarken?"*

Lad spilleren selv bestemme, om helten bliver hyldet på torvet, vender tilbage til et stille liv, drager videre på nye eventyr, bruger sin belønning på noget uventet – eller måske opdager, at eventyret har ændret dem mere, end de havde forestillet sig.

Eventyret er slut. I drog ud som fremmede. I vendte hjem som helte.