

# Dragens rede



En afbrændt plads i midten af en skov, hvor i resterne af et tempel en kæmpe skat frister, men her har Dragen sin rede.

Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2016 – Dragens dal – af Morten Greis Petersen.

Velkommen til Dragens dal-scenarierne skrevet og samlet til Fastaval 2016. Disse eventyr finder alle sted i en dal, hvor Dragen har hjemme, og hvor der er talrige ruiner fra en anden tidsalder, og hvor der venter talrige nye eventyr. I første del gennemgås scenariernes fælles, ydre ramme. Dernæst følger de scenariospecifikke detaljer.

### Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner hjem søgt af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underligge sig ødemarken, og i stedet lod kommandanten et kald gå ud til hele rigets unge befolkning af modige mænd og kvinder. Kaldet var et løfte om eventyr, hæder og ære, hvis de turde udforske ødemarken. Talrige eventyrere flokkedes ved Den ensomme fæstning, og snart voksede en helt teltby omkring fæstningen frem, for med eventyrerne fulgte handelsfolk og håndværkere og svindlere og andre, som kunne leve af de skatte, som eventyrerne succesfuldt hjembragte fra deres ekspeditioner.

### Dragen og Den ensomme fæstning

Hvor man tidligere troede at ødemarken – kaldet Hinterlandet – var tomt, ved man nu, at der en gang må have været en mægtig civilisation, hvis navn ingen længere kender, og ingen ved, at de barbariske hinterlændinge, som rejser rundt som nomader i vildmarken er efterkommerne af civilisationer, eller om de er ankommet senere hen. Ude mellem ruinerne er det lykkedes eventyrere at standse talrige onde væsner, men for et par år tilbage kom en flok eventyrere til at vække en ældgammel sovende kraft. De kom til at vække Dragen! Gennem det sidste år eller to har man forsøgt at finde våben, der kunne standse Dragen, og flere ekspeditioner blev sendt til Dragedræberens grav for at vinde dragedræberens legendariske våben. Imens samlede Dragen en hær af dragetilberede og kobolder, som den brugte til at plyndre landet med, og imens gik jagten ind på Dragen. En flok helte fandt de grotter, hvor Dragen havde hjemme, og de trængte dybt ind i grotterne, hvor de kæmpede mod fanatiske kobolder, og fandt levn af et ældgammelt palads, som var Dragens rede. Dette gjorde Dragen så rasende, at den forlod sin rede og fandt et nyt sted – en ukendt dal, der nu kaldes Dragens dal – hvorfra den flyver hærgende og ødelæggende ind over Kejserrigets grænser. Anslagene mod Dragen har vækket dens vrede, og den lader nu sin vrede ramme Kejserriget, og der er nu endnu mere end før brug for helte til at standse Dragen.

Heldigvis er der talrige modige folk, der søger at vinde titlen som helte og vinde Dragens skat, og de flokkes stadig ved fæstningen, og langt mere heldigt synes De udødelige at tilsmile Kejserriget, og orakler har berettet, at de i drømmevarsler har lært, at den dal, som Dragen nu har hjemme i, er også hjemstedet for frygtelige våben, som kan bruges mod Dragen. Der er endelig en chance for at overvinde monstret. Det er her, historierne begynder.

*Du kan frit genfortælle forhistorien for spillerne. Forhistorien er baseret på begivenhederne fra de sidste tre år på Fastaval, og de er almindeligt kendt af eventyrerne, der holder til ved Fæstningen.*

### Dragens dal

Missionen finder sted i et område af Hinterlandet kendt som Dragens dal. Det ligger i en bjergrig egn af ødemarken, og der er tre dagsrejser gennem skove og hen over enge, langs floder og over åer førend man ankommer til det store bjergpas. Bjergpasset er farbart i hele sommerhalvåret, men er forræderisk og farligt om

vinteren, hvor mange omkommer i sneskred, og de findes først igen i foråret, når ådselsædere kommer slæbende med deres bytte, eller rakkerpak har plyndret ligene.

Selve dalen, som kaldes Dragens dal er omgivet af stejle bjerge, og der er kun få veje ind i området – som menneskene i Kejserriget kender til – og den mest kendte og vigtigste er det store bjergpas. Det tager en dags tid at komme gennem det store pas, som er en nogen lunde sikker vej, der fører ind til dalen.

Dalen er omgivet af stejle bjergskrånninger, der er næsten umulige at bestige. I siderne er grotter skjult, og nogle steder kan man høre det konstante brag af vandfaldet, som fosser ud fra en bjergskrænt og vælter ned i dalen, hvor den danner mindre flod, der løber gennem dalen og ender i en sø. Fra et andet sted fosser en flod ud fra klippevæggen, som former en sø ved klippesiden, og fra den spreder et mindre netværk af åer sig.

Enge og skove ligger spredt rundt om i dalen. I engområderne rejser klippeblokke sig, og mellem dem skjuler grotter og huler sig beboet af uhyrer. I skovene og langs floderne finder man resterne af ruiner, overgroede og forfaldne, men også hjemsøgte og beboede – og overalt gennemsyrrer sær trolddom og besynderlige kræfter dalen. Ældgammel trolddom huserer, og det tiltrækker ting.

Uanset hvor i dalen man er, kan man mærke en magtfuld tilstedeværelse. Det er hvad erfarne eventyrere kalder Dragen, og de påstår det skyldes, at Dragen har hjemme i Dalen. Den holder til i en gammel ruin, hvor den har samlet sine skatte, og hvorfra den flyver ud for at brænde og hærge og hjembringe skatte. Det er den rede, som man leder efter, og så leder man efter nogen, som modige og magtfulde nok til at gå op mod Dragen. Foreløbigt ingen succes.

### På eventyr i Dragens dal

Missionerne til Dragens dal følger den samme opbygning. Eventyrerne sendes på en opgave i Dalen, hvor de skal udforske mystiske ruiner og sære grotter. Orakler har varslet, at eventyrere her vil finde Dragens svaghed, spåfolk har lovet, at her vil modige folk finde våben til at overvinde Dragen med, og profetiske drømme har bragt håb om Dragens fald for folk, der har udforsket Dalen og fundet det endelige våben.

### Scenariernes opbygning

**Først indkaldes** eventyrerne til en **missionsbriefing hos kommandant Lucinius**, der instruerer dem i at rejse til Dragens dal og udforske nogle ruiner, som man er kommet på sporet af. Ofte er det baseret på oplysninger fra tidligere ekspeditioner, som har fundet ruinerne, men som ikke har haft tiden til at udforske dem nærmere.

Dernæst har karaktererne **kort tid til at forberede sig**. De forventes at drage af sted den følgende dag, og de kan derfor købe ind, og de kan foretage *et ærinde* ved fæstningen: Planlægge rejsen, købe kort eller samle rygter (alle beskrevet i rejsereglerne og opsummeret kort her), eller spilleren kan gøre brug af et *Ærinde* ved fæstningen mikro-supplement.

- Indsamle rygter: Karismatjek 12
- Erhverve kort: 50 sølv (+2 bonus på et rejsetjek), 80 sølv (+4 bonus på et rejsetjek), 110 sølv (+4 bonus på to rejsetjeks – eller *fordel* på at løse et problem som f.eks. 'faret vild')
- Planlægge rejsen: Kun en spiller planlægger; alle andre kan assistere. Assistance er et tjek 10, og succes giver +2 bonus til planlægning. Planlægning er et tjek mod 10, som betyder at en kedelig hændelse undervejs på rejsen kan ignoreres.

Tredje del er rejsen til bjergpasset. Rejsen går **tre dage gennem ødemarken**. Det kan enten rollespilles med stemningsbeskrivelser, eller man kan bruge rejsereglerne. Undervejs kan karaktererne komme på afveje eller rende ind i diverse mindre udfordringer. Der er ikke nogen fast rute eller vej til bjergpasset. Det ligger i et uvejsomt terræn langt fra nærmeste beboelse.

- HUSK: Rejsetjek er et dagligt tjek mod sværhedsgrad 10 (eller mod sværhedsgrad 8, hvis gruppen til sammen har været på fem missioner i Dragens dal).
- Et fejlet rejsetjek betyder at noget sker. Graden af fejlet tjek afgør typen af hændelse.

Fjerde del er rejsen **gennem bjergpasset og hen over dalbunden**. Denne del tager typisk 1-2 dage, og denne del tages rent deskriptivt. Dalen er relativt let at orientere sig i, da der er pejlemærker mange steder, og de stejle bjergvægge gør det svært at komme på afveje.

- I Dragens dal er man altid overvåget af Dragen – eller det føles sådan – for der er altid fornemmelsen af, at en skjult kraft våger over en, og det er en ondsindet kraft, som næsten hele tiden er til stede men ikke altid opmærksom med mindre man bruger trolddom, så vågner opmærksomheden og følger en for en tid.

Femte del er **ankomsten til og udforskningen af hulesystemet**. Dette er hoveddelen af spiloplevelsen, og det er her, at det meste drama kommer til at finde sted, men rejsen og forberedelserne er del af opbygningen. At komme frem til hulerne er ikke let, og det kræver forberedelse, men hulerne er der, hvor det virkelig bliver farligt.

Sjette og sidste del er **hjemkomst og debriefing**. Eventyrerne beretter om deres succes eller mangel på samme over for kommandant Lucinius, de får deres belønning, og spillere, der er i besiddelse af Det gode liv-mikro-supplementer kan aktivere dem.

### Valgfri udfordring: Dragens rede

Dragens rede er let at finde i Dragens dal, men reden er langt fra noget harmløst sted at besøge. Den enorme drage kan let udradere de fleste eventyrere, der måtte vove pelsen. Dragens rede er ikke en mission, som eventyrerne bliver sendt på, men det er derimod et eventyr, som spillerne kan vælge at tage på, når deres karakterer er ankommet til dalen i stedet for at tage på deres egentlige opgave (eller de kan allerede inden de tager af sted fra fæstningen have besluttet sig for at, de vil konfrontere Dragen).

Spillerne kan således til hver en tid vælge dette scenarie i stedet for at spille det tiltænkte scenarie. Dragens rede er dog ikke meget andet end mødet med Dragen, og det kræver erfarne eventyrere og gerne nogen, der er bevæbnet med de magiske våben, der virker mod Dragen, som er at vinde i de andre scenarier fra Dragens dals.

Dragens dal er tre dagsrejser herfra, og der er en dagsrejse fra det store bjergpas til området med den afsvedne plads i skoven.

### Belønning

Dragens rede er ingen almindelig mission, og der er ikke noget hulesystem. I stedet er det en rejse ud for at kæmpe mod en drage, og belønningen er derfor følgende:

- At konfrontere Dragen og overleve det: 500 eventyrpoint
- Hvis Dragen fordrives: 2000 eventyrpoint

- Hvis Dragen dræbes: 3000 eventyrpoint
- Hvis Dragen dræbes og bevis hjembringes: 4000 eventyrpoint

## Området omkring rede

Dragens rede ligger et godt stykke inde i en mindre skov, hvor Dragen har ryddet et område med sine voldsomme flammer, og den har anbragt sin skat her. Dragen er i sin selvsikkerhed måske gået for vidt? Den har i alle fald valgt at anbringe sin skat i det åbne, hvor den kan lokke eventyrere til og føje deres ejendele til sin skat.

Vejen til Dragens rede går gennem en almindelig skov, som dog ikke længere er beboet af intelligente væsner, da de enten er blevet ædt af Dragen eller er flygtet. Eventyrerne kan komme fra forskellige vinkler til Dragens rede, men det ændrer ikke på noget.

### Reden

Inde i skoven har Dragen ryddet en område på omkring 200m i diameter med sine hede flammer. Her er alt forkullet og dødt. Stanken røg og død hænger i luften, og træder man på det forkullede træ rejser skyer af gnister sig til live besjælet med dragekraft nægtende at dø.

Skoven er unaturligt stille med det meste liv fordrevet derfra, men den rydde plads, som er dækket af et tykt lag af sortsvedent træ, varmesprængte klipper og hvid aske er vanvittigt tyst. Der er kun lugten af røg og død.

Midt i pladsen af død er en slags fliseterrasse bestående af store stenfliser på 2meter på hvert fled. De er gamle og flækkede, og de var oprindeligt gulvet i et tempel. Nu er kun de fire ensomme søjler, som står i hvert hjørne tilbage. Stengulvet er område på 10m x 5m. Midt i dette område er en enorm dyng af glitrende sølv- og guldmønter, af ædelstene, trylledrikke og smykker. Dette er Dragens rede.

**Dragen** hviler enten på sin rede, måske sovende, måske ikke, det er vanskeligt at afgøre, eller den er ude og strejfe omkring, men altid i nærheden. Den kan mærke, hvis nogen rører ved dens skat, og hvis nogen fjerner noget fra dyngen, sanser den det straks. Kort efter den kommer den flyvende tilbage for at finde tyven.

**Skatten:** Der er 400.000 sølvstykker og 10.000 guldstykker, 4000 ædelstene (værdi 1t100 guld stykket) og 1000 forskellige smykker i sølv og guld beklædt med ædelstene (75% har værdi 1t20 guld; 25% har værdi 1t100 guld). I dyngen af skatte ligger desuden 12 trylledrikke, 9 magiske mønter, 6 fortryllede lys og to magiske ting – som spillerer vælger du selv, hvad det skal være. Alle smykkerne og ædelstenene i Dragens dyng af skatte er forbandede. De er ***Dragens forbandede ædelstene og smykker***.

Der er ingen orden i dyngen, og det vil tage timevis at arbejde sig gennem det hele for at samle de mest værdifulde skatte sammen.

## Dragen

En kæmpestor drage med store, flotte røde skæl. En stank af svovl og ondskab omgiver dragen, og små røgøjler rejser sig fra dens gab.

- Forsvar 16; Tærskel 24; Sår 20; Resistens 16 (22 mod ild og svovl); Morale 22 (gåder og udfordringer 12).

### Angreb:

Dragen kan foretage to fysiske angreb hver runde: Klo, bid, haleslag, vingeslag, spy flammer. Der skal vælges to forskellige angreb, dog kloangrebet kan vælges to gange i en runde.

- **Klo+10**; Skade 2t6+2

*Ekstrem succes med kløerne (19-20)*: Modstanderen får maks skade, slynges 1t6+9m bort og kan ikke foretage sig yderligere resten af runden.

- **Bid+12**; skade 2t10+2+sluge

*Sluge*: hvis modstanderen ryger på 0 eller færre livspoint, sluger Dragen automatisk ofret. Hvis ofret er på 1 eller flere livspoint, gribes ofret i gabet og slynges 1t6+9m bort og kan ikke foretage sig yderligere resten af runden.

- **Haleslag+10** (flere fjender); skade 3t8+3+slå omkuld

*Flere fjender*: Haleslaget kan ramme to fjender, som er ved siden af hinanden.

*Slå omkuld*: ofret taber balancen og slås omkuld.

- **Spy flammer**: Dragen kan hver fjerde runde spy flammer og svovl fra sit gab. Angrebet rammer et kegleformet angreb, som er 10m langt og 5m bredt i yderpunktet. Alle væsner i området skal klare et Resistens (undgive, ild) 12-tjek. Hvis det er en succes, kaster de sig til side, og tager kun 2t10 i skade. Hvis de fejler, tager de 6t10 i skade.
- **Vingeslag**: Dragen rejser sig op på bagbenene og slår med sine vinger, som skaber en kraftig blæst, der påvirker et område, der er halvcirkel foran dragen på 10m i radius. Små flammer går ud, store flammer spredes, og alle væsner i området skal klare resistens (stå fast)-tjek mod 10 eller blive slynget 1t10+10m bort og have *ulempe* resten af runden.

### Mentale angreb:

I stedet for fysiske angreb kan dragen bruge mentale angreb. Mentale angreb kan kombineres med sociale handlinger (dvs. hvis rejseselskabet konverserer med dragen, kan Dragen bruge sine mentale evner imod dem, mens den snakker med dem).

**Dragens vilje**: Dragens personlighed kan mærkes af alle i dens nærhed. Når dragen vil det, skal væsner, der er i selskab med dragen klare et Resistens (frygt, viljestyrke)-tjek 14 eller blive ramt af ærefrygt for dragen. Fejler tjekket har de *ulempe* på deres handlinger mod dragen, indtil de kan ryste frygten af sig enten med et succesfuldt angrebstjek eller eller opdignet af en allieret klarer et nyt resistenstjek.

**Guldbegær:** Dragen kan sprede sit begær efter guld til sine omgivelser. Dragen udstråler et begær efter guld, som smitter alle omkring den. Hvis de fejler et resistens (viljestyrke) 12-tjek, kan de ikke holde deres fingre fra guld og skatte, og i stedet for at forhandle eller angribe, forsøger de at rage skatte til sig åbenlyst eller skjult enten fra dragens skat eller fra deres allierede. Hvis effekten bruges i kamp, har ofrene *fordel* på deres resistens-tjek.

*Bed spilleren agere ud fra den magiske indflydelse fra dragen på karakteren, og lad det være op til spilleren fra hvem og hvor åbenlyst, karakteren prøver at rage guld til sig.*

**Dragens snedige blik:** Dragen kan lære meget af sine fjender ved at studere dem med sine store gule øjne. Dragen kan identificere sine modstanderes klasser og generelle evner ved at spendere en runde med at læse dem (heltene kan forsøge at sløre deres evner med et list (karisma)-tjek mod 14). Dragen kan på lignende vis identificere deres magiske skatte. På baggrund af oplysningerne kan Dragen udvirke sine strategier og undgå heltenes værste overraskelser.

#### **At forhandle med Dragen:**

Hvis heltene ikke giver indtryk af, at de har en chance over for Dragen, er dragen villig til at lege med sine ofre. Den forlanger magiske skatte og guld for at lade dem gå. Imens forsøger den først at fylde dem med ærefrygt og derefter at smitte dem med grådighed og morer sig over, at se dem opslugt af grådighed.

Dragen vil gerne lære sine fjender at kende, inden den kaster sig ud i kamp med dem, og den er derfor villig til at lade sig underholde med gåder og bestikkelse, indtil den har fået studeret sine fjender med sine store gule øjne. Efterfølgende begynder den at kræve deres guld og magiske skatte for at lade dem gå i live, mens den forbereder sig til kamp.

## Appendiks: Magiske skatte

### Dragens forbandede ædelstene og smykker

Store, funklende ædelstene og prangende smykker, der glimter livligt, og de er underlagt en næsten umærkelig forbandelse. De udstråler en smule varme, som gør dem behagelige at røre ved.

- A) **Hvad rigdom vil bringe:** Bæreren af smykkerne og ædelstenene har svært ved at ryste tanker af sig om alt det, som værdigenstandene kan bringe af velstand og status. Drømmene giver stædighed og livsvilje; hvis personen ryger ned på 0 eller færre livspoint, kan personen holde sig ved bevidsthed ved hver runde at klare et Resistens (viljestyrke) 9-tjek. Bæreren kan vælge at modstå denne effekt med et succesfuldt resistens (viljestyrke) 10-tjek.  
*Opfordr spilleren til at beskrive disse drømme, når karakteren er under skattenes indflydelse.*
- B) **Gerrighed:** Bæreren af ædelstenene og smykkerne bliver ferm til at forhandle og prange om priserne. Ved køb og handel har bæreren +2 bonus eller bæreren kan købe ind fra indkøbslisterne med 10% rabat. Effekten gælder kun, hvis bæreren lader sig influere af værdigenstandene (effekt A).
- C) **Grådighed:** Bæreren nægter at afhænde værdigenstandene, og vil i handelssituationer afhænde alt andet end Dragens forbandede ædelstene og smykker. Denne effekt gælder automatisk, hvis personen er påvirket af effekt A.
- D) **Mistænksom:** Bæreren gribes af mistænksomhed og mener, at alle andre er ude efter bærerens skat. Mistænksom rammer bæreren, hvis denne er under indflydelse af effekt A. Bæreren kan forsøge at ryste mistænksomheden af sig med et Resistens (viljestyrke) 13-tjek. Fejler tjekket med 4 eller mere, bliver bæreren voldeligt paranoid, og stikker enten af fra de andre eller forsøger at angribe dem direkte eller indirekte (spilleder afgør karakterens handlinger, men lad spilleren komme med input til dem); denne paranoia er en magisk effekt, og derfor kan den få karakteren til at opføre sig imod sin egen vilje.

Dragens forbandede ædelstene og smykker er **dragende**. De frister folk til at samle sig op, og de lokker folk til hele tiden at røre ved dem, at lade fingrene glide over dem og kærtegne dem.