

Heksens hule ~ det variable materiale

Heksens hule er fire scenarier i samme hulesystem, hvoraf et scenarie bærer titlen Heksens hule (det skal jo være bare lidt forvirrende). Overordnet er de fire scenarier ens i teksten, og det der adskiller dem, er der rammes. For de interesserede, og for de, der skal køre scenariet flere gange, er teksternes variation samlet i dette dokument.

Missionen

Fæstningen ligger på randen til ødemarken. Her udgør den en vigtig forpost mod de trusler, som vildnisset rummer, og herfra sender kommandant Lucinius eventyrere ud for at lære ødemarken at kende og bekæmpe de trusler, som den måtte rumme, mod Kejserriget. Modige eventyrere har således fordrevet fæle orker, standset grumme kannibaler, dræbt Dødekongen, inden denne fik samlet sin hær, og udforsket talrige ruiner, som hver især har afsløret en bid omkring ødemarkens mystiske forhistorie.

Kommandanten har derfor på en smuk efterårsdag indkaldt jer til en vigtig ekspedition ud i ødemarken. På sit kontor på fæstningen tager han imod jer. På væggen bag ham hænger et kort over Hinterlandet, og talrige små mærker viser, hvor han har haft sendt ekspeditioner hen.

Heksens hule

Kommandanten har en vigtig mission til jer, og han har valgt særligt jer, fordi vinteren nærmer sig hurtigere end normalt. Hans rådgivere har meldt sne og is på vej flere måneder før tid – og ifølge rygter og gamle sagn, som vismændene har gravet frem af tunge bøger, skyldes det Isheksen. Isheksen skal efter sigende være ældgammel, flere århundreder, og hun skulle holde til i en gammel ruin, hvorfra hun kaster landet ud i en hård vinter, så hendes trolde, orker og andre håndlangere kan hæрге og plyndre. Opgaven er at udforske ruinen i skoven for at finde Isheksen og se, om der er hold i rygterne, og hvis der er det, så skal Isheksen standses, inden landet rammes af for tidlig vinter og hungersnød og vilde monstre vil plage Kejserrigets befolkning.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes skovlandet, grundet områdets skovrige egne. Der er fire dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønnen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Svartedværgens sølvmine

Kommandanten har en mission til jer. Ifølge lokale beretninger er der forsvundet en del rejsende i skovene på det seneste, og ifølge en tilbagevendt eventyrer skyldes det, at svartedværgene tager folk som slaver til at

arbejde i deres sølvminer. Hvis det er korrekt, er der kun et at gøre – at befri fangerne og stille dværgene til ansvar for deres ugerninger. Minerne ligger i en gammel ruin i skoven.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes skovlandet, grundet områdets skovrige egne. Der er fire dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønnen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Skyggedæmonens grav

Kommandanten har en farlig mission til jer. For nyligt vente en eventyrer tilbage fra en færd ude i skovene. Han var knap nok i live, og han døde kort tid efter, da han skygge var blevet flået i stykker, og det kom han sig aldrig over. Eventyreren fortalte, inden han døde, at de havde udforsket kældrene under en gammel ruin ude i skoven, og her havde de mødt en frygtelig dæmon, som var ved at vågne fra sin dvale. Der er nu brug for dristige helte, der tør tage ud til ruinen for at standse dæmonen.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes skovlandet, grundet områdets skovrige egne. Der er fire dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønnen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Den forsvundne elvergrav

Kommandanten har en vigtig mission til jer. Grådige købmænd har fundet en ruin ude i skoven, som skulle rumme en forsvunden elvergrav, og den planlægger de nu at plyndre. Da det vil være upassende at en sådan gravs fornemme skatte skulle falde i hænderne på de grådige købmænd, bliver det jeres opgave at komme dem i forkøbet. Oplysningerne er sparsomme, men elvergraven skulle befinde sig i en stor ruin i skovene.

I skal ud i en egn af Hinterlandet, som til dagligt kaldes skovlandet, grundet områdets skovrige egne. Der er fire dagsrejser ud (og hjem), så vær sikre på, at I har forsyninger nok med jer. Lønnen for jeres arbejde er plyndringsretten til hulerne, og så får de af jer, der vender levende tilbage, 25 dukater (dvs. guldstykker) hver. Afgang er i morgen ved daggry.

Rygterne

Inden afgang har karaktererne forskellige ærinder, de kan rende. Hver karakter kan nå et ærinde, og det kan være at forberede rejsen eller assistere dertil, erhverve kort eller indsamle rygter (se rejsereglerne for beskrivelser af disse handlinger) – eller hvis spillerne råder over de særlige specialregler "Ærinde ved fæstningen", kan de bruge et af dem (Ærinde ved fæstningen er en masse forskellige mini-uvigelser, hvor nogle kan nedlastes fra Hinterlandets webside og fra Hinterlandets facebookgruppe, mens andre kun kan erhverves på conner eller ved at bytte sig til dem).

Blandt de rygter, man kan erhverve sig, er følgende:

1 En gammel jæger har fortalt, at når han rejste i det område, var det ikke usædvanligt at møde gobliner – men de var ikke vilde og farlige som normalt, men tilbød godt sølv for ens nedlagte bytte.

2 Et par erfarne eventyrere sidder i skænkestuen og kommer med gode råd til alle, der gider lytte til dem. De forklarer, at der er adskillige ruiner ude i skovlandet, og mange af skovens dyr bruger dem som reder – man skal ikke blive overrasket over at møde ulve, bjørne og vildsvin nede i gangene.

3 Det siges – hører man ofte nede ved vaskekonernes plads – at en forbandelse hviler over ruinerne i skoven, og at mennesker, der rammes af forbandelsen, forvandles til dyr, men kan altid genkende dem på deres kridhvite pels.

Heksens hule

4 En fuld stodder fortæller hen over en solid brandert, at da han var barn, fortalte de gamle koner historier om en magtfuld og farlig heks, som blev begravet levende for at forhindre hende i at bruge sin onde trolddom til at fremmane en evig vinter. Det siges, at hun blev lokket i sin grav med skatte, og at de skatte endnu er at finde i hendes grav.

5 Et par vagter fra fæstningen fortæller, at de overhørte kommandant Lucinius tale med en af sine betroede rådgivere – en troldkarl – som fortalte Lucinius at ifølge ældgamle legender nedfældet i gamle bøger i troldfolkets by, Turicum, ligger en heks begravet levende ude i en gammel ruin, og hun skulle herske over is og kulde, så hendes grav er lavet af is.

6 En ung skomagterske hvisker hemmelighedsfuldt, at hun nogle gange får profetiske drømme, og hun har fornyligt drømt, at bag en blå dør er en frossen grav, og at i den frosne grav begravet sovende en heks, som hersker over is og kulde.

Svartedværgens sølvmine

4 Nede på kroen sidder en guldsmed og med et snedigt glimt i øjet fortæller: Der er en lille klan af selvhøjtidelige svartedværg som for nogle generationer siden slog sig ned i en gammel ruin, hvorunder der løber en rig sølvåre. Deres konge er meget begærlig efter guld og andre skatte, så man kan let gøre en god handel med dem.

5 En tjenestepige ved en vinstue nævner ud af mundvigen, at der er andre, som leder efter svartedværgene og deres sølvmine. Det er ikke mere end et par dage siden en anden flok opdagelsesrejsende drog ud for at finde den – de var to lykkeriddere, en skummel nekromantiker og en højlydt snakkende halving.

6 Det siges, beretter en tyk købmand, at meget af det sølv, der kommer ind fra den egn af Hinterlandet, der kaldes skovlandet, stammer en sølvmine ejet af en flok svartedværg. De vogter intenst over deres mine og beskytter den med grufulde fælder, som lemlæster deres ofre ... lige præcis nok til at de kan arbejde i minen som slaver. Svartedværg er og bliver dværg, man ikke kan stole på.

Skyggedæmonens grav

4 Nogle halvfulde vagter fra fæstningen sidder og udveksler røverhistorier nede på skænkestuen, da en af dem nævner, at oppe på fæstningen fortalte en lærd for nyligt kommandant Lucinius, at ifølge ældgamle sagn ligger en dæmonbetvinger begravet nær ved det fortryllede fængsel, som man har bundet en dæmon i. Ifølge den lærde brugte dæmonbetvingeren de fire elementer til at binde dæmonen.

5 En gammel vaskekone, der har sat sig mageligt til rette, fortæller sladder til hvem, der vil lytte til hende. En af hendes historier at rejsende har oplevet voldsomme jordrustelser, som har slået sprækker i jorden,

og så de bånd, der holder ondskaben under jorden fanget, er blevet svækket. Der er steder, hvor mørket er sprunget til live, og hvor det hvisker løgne og falske løfter for at blive befriet.

6 En ung handskemagerske hvisker hemmelighedsfuldt, at hun nogle gange får profetiske drømme, og fornyligt drømte hun, at en ældgammel ondskab formet af skygger var vågnet under jorden. I hendes drøm splittedes fire personer fra hinanden, og da de splittedes slap ondskaben fri.

Den forsvundne elvergrav

4 Ovre fra bryghuset stikker en af bryggerdværgene sit hoved forbi en skænkestue, og mens han er her, fortæller han et par gode historier. Han fortæller blandt andet, at hans far far flere gange har berettet en historie om, hvor dværgene hjalp elverne med at bygge en underjordisk skovgrav til en elverfyrstinde. Det kan ikke være mere end 500 år siden, så den burde stå endnu, hvis ikke orker eller andet pak har plyndret den. Graven skulle dog være beskyttet af mægtig trolddom, så eventuelle tyve har fået sig en hård bekomst.

5 Et par fulde eventyrere hjemvendt fra eventyr beretter, at de fandt en underjordisk sø, og bag søen var der en elvergrav, men de kunne ikke komme til den, da en fortryllet nøgle var nødvendig for at åbne døren.

6 Nede på markedspladsen beretter en entusiastisk halving højlydt om, hvorledes hans fætter har udforsket de skovrige egne af hinterlandet efter en legendarisk elvergrav, hvor en magtfuld fyrste skulle ligge begravet. Ifølge legenden er graven bevogtet af vilde dyr, og gravrøvere vil blive flået i småstykker af dem – medmindre man bestikker dem med mad, og hvem andre end halvinger er ferme til at kokkerere?

Rejsen ud til hulerne

Der er fire dagsrejser ud til hulerne. De ligger i en egn af Hinterlandet betegnet som skovlandet. I kan enten vælge at bruge rejsereglerne, eller du kan vælge at beskrive rejsen gennem det skovrige terræn. Den første dag går rejsen fra om morgenen ved fæstningen og ud over græsgrønne sletter, hvor der til at begynde med, er mange små stier fra andre eventyrere, der er rejst i forvejen. Senere på dagen tynder det ud i stierne, des længere man er borte fra fæstningen og rejsen mod skovlandet er mindre sikker.

De næste tre dage går gennem stadig tættere skov. Mange gange er det svært at have landkending, væltede træer spærrer stier, oversvømmelser har skyllet ruten bort, og andre gange står skoven så tæt, at det er svært at komme fremad. På rejsens sidste dag bevæger selskabet sig gennem tæt, tæt skov, hvor tornekrat vokser i store buskadser tæt mellem træerne, og hvor de rejsende baner sig vej af små stier. Der er ikke mange rejsene i disse områder, og det er umuligt at se langt.

Selskabet ankommer på sidstedagen til et sted, hvor deres sti deler sig, og de skal vælge mellem to muligheder, som vil føre dem til hver deres indgang. Stien deler sig så tidligt på dagen, at det vil koste dem en dagsrejse at gå hele vejen tilbage og gå af den anden sti – dvs. det er muligt, at men det er meget tidskrævende, når man først har valgt den ene sti og er kommet til indgangen. Tilsvarende er det ikke muligt at gå stykke ned af begge de to stier, og derefter afgøre hvilken, der er den rette at vælge (og hvis spillerne beslutter sig for at dele gruppen op i to dele, der følger hver deres sti, bør du anbefale spillerne at vælge kun den ene, medmindre I vil spille noget meget splittet spil, som både er tidskrævende og gør det sværere for heltene at overleve.

Når selskabet ankommer til indgangen, hopper du hen til den del af teksten, der dækker indgangen og begynder scenariet herfra. Hvis der ikke er sket noget særligt (og det gør der kun med rejsereglerne), så har selskabet nu forbrugt fire dagsrationer.

Den forsvundne elvergrav – stien deler sig

I har fulgt en svært tilgroet sti omgivet af skovens tætte buskads gående i vestlig retning i flere timer, da I pludselig kommer ud på en tværgående, bred sti, der ser velbevandret ud. Den brede sti er tæt omgivet af træer, men I kan se, at den tilgroede sti, som I er kommet af, faktisk ser ud til at forsætte på den modsatte side af den tværgående sti.

Der er ingen friske spor på den tilgroede sti, som I har fulgt, men der er en del fodspor på den tværgående sti gående mod nord. Vil I følge den tværgående sti i nordlig retning, eller fortsætte med at følge den næste tilgroede sti i vestlig retning?

Sporene i nordlig retning ligner orkstøvler, og de er måske en dag eller to gamle. Den nordgående sti fører til indgangen ved #23, mens den svært tilvoksede sti fører til indgangen ved #62.

Hvis spillerne er meget tvivl om, hvorvidt de kan tillade sig at vælge den anden sti, så lad dem forstå, at begge stier nok skal føre dem til eventyret, så det er ikke et spørgsmål, om de skal vælge den rigtige sti, men hvilken af de to stier, de vil følge.

Svartedværgens sølvmine – stien deler sig

I har fulgt en rute syd på gennem den tæt voksende skov i flere timer, og I har undervejs i flere omgange været i tvivl om, hvorvidt I er på det rette spor, da I ankommer til en lysning i skoven. I lysningens sydlige ende er to udgange, en østvendt og en vestvendt sti, der fører deres egne veje.

Lysningen er ikke særligt stor, men nogen har opholdt sig i den før jer, og I kan se, at på østlige ene rute har der for nyligt gået en flok bugbears – de er listige og nedrige goblin-agtige væsener, men større og farligere – og langs den vestvendte sti kan I, og langs den østvendte sti kan I se, at der vokser talrige blomster. Mellem en klynge små, hvide blomster, får I øje på et sølvstykke.

Gruppen kan samle sølvstykket op. Det har ligget der nogen tid. Hvis selskabet følger stien med blomsterne, ankommer de til grusgraven (#1). Hvis selskabet følger stien med bugbear-sporene, kan de følge dem nogle timers gang, men derefter taber de sporet. Kort tid efter ankommer selskabet til ruinen i skoven (#8-11).

Hvis spillerne er meget tvivl om, hvorvidt de kan tillade sig at vælge den ene eller den anden sti, så lad dem forstå, at begge stier nok skal føre dem til eventyret, så det er ikke et spørgsmål, om de skal vælge den rigtige sti, men hvilken af de to stier, de vil følge.

Skyggedæmonens grav

På jeres vej har I kæmpet jer forbi adskillige tornekrat og talrige nælder. I kan mærke sviende rifter og kløende udlæt, og I ånder lettet op, da I kommer ud på en nogenlunde bred tværgående sti, som fører jer i nordlig retning. I kan se støvlespor, som I gætter på må være efter orker eller gobliner, som går i samme retning, dog bemærker I efter en halv times vandring, en mindre sti, som fører i mere vestlig retning. Vil I fortsætte af den nordlige sti eller af den vestgående sidesti?

Hvis gruppen kigger efter spor, kan de se, at ork/goblin-sporene synes at fortsætte i nordlig retning, mens der er spor af en flok mindre væsener (kobolder?), som har valgt den vestlige sti. Uanset hvilken sti de vælger, taber de sporet igen efter times tid eller så.

Følges den nordgående sti, kommer selskabet til indgang #23. Følges den vestgående sti, kommer selskabet til indgang #45. Hvis spillerne er meget tvivl om, hvorvidt de kan tillade sig at vælge den en eller den anden sti, så lad dem forstå, at begge stier nok skal føre dem til eventyret, så det er ikke et spørgsmål, om de skal vælge den rigtige sti, men hvilken af de to stier, de vil følge.

Heksens hule

I nogle timer har I fulgt små kringlede stier, som har ført jer hid og did gennem tætvoksende buskads, da jeres sti pludselig ender ved en bæk, som løber på tværs af jeres færd, og her ender jeres sti. Hvad nu? Følger I bækken i vestlig retning eller i østlig retning?

Hvis selskabet undersøger bækkens bredder, finder de på den ene side en masse støvlespor (orker, gobliner?), som fører i østlig retning, og hvis de undersøger den anden side, finder de tegn på, at se stort væsen, en trolld eller ogre, har passeret i vestlig retning.

Følger selskabet bækken i østlig retning, finder de efter et godt stykke tid en smal sti, som fører dem til indgang #23, men da har de for længst tabt sporet af støvlerne igen. Følger selskabet bækken i vestlig retning, når de frem til en smal sti, som fører dem til indgang #1, men inden da har de tabt sporet af det store væsen.

Hvis spillerne er meget tvivl om, hvorvidt de kan tillade sig at vælge den en eller den anden sti, så lad dem forstå, at begge stier nok skal føre dem til eventyret, så det er ikke et spørgsmål, om de skal vælge den rigtige sti, men hvilken af de to stier, de vil følge.