

# Hunted

- Et AD&D Scenarie af  
Jacob Klünder

Det er i dag den 26. September og jeg er lidt i panik. Dette scenarie skulle være færdigt for længe siden, men jeg røg ind i en flytning og et par andre problemer, så nu har jeg travlt. Resultatet er bl.a., at scenariet kommer til at blive lidt anderledes end først tænkt, samt at der bliver lagt mere op til improvisation for at få det til at fylde hele tiden. Desuden har jeg ikke tid til at få læst korektur. På trods af alt dette håber jeg, at scenariet kommer til at løbe uden problemer.

Scenariet er et AD&D 2nd Edition scenarie med regler fra Players Options: Skills and Powers. Desuden er der ændret på reglerne for armbroster, inspireret af Birthright Campaign Setting.

Temaet i scenariet er jagt. Spillepersonerne (SP'erne) jager en gruppe forbrydere, men bliver selv jagtet.

Med hensyn til uddeling af roller; Target er gruppens leder og bør spilles af en der både kan lede og ikke har noget imod det. Tracker har først og fremmest det problem at han ikke kan lyve, noget som den person der skal spille ham skal gøre sig klart. Desuden skal vedkomne være parat til at gå imod Target. Tauri skal helst spilles af en kvinde. Mænd har svært ved at flirte til højre og venstre, specielt uden at komme til at virke tåbelig. Er der dog en mand i gruppen der gerne vil spille kvinde, så er der ikke noget i vejen for at han gør det. Marthos kræver ikke det helt store, men han har alligevel sine specielle sider, som spilleren skal have styr på. Keos ynder ikke at dræbe og den der spiller ham skal være rede til at forhindre de andre i bare at slagte løs; noget ret anderledes når det gælder AD&D. Ricarr er den mindst krævende, selvom der også i ham er muligheder, specielt i hans forhold til Tauri.



## 2. Et job

Det støvregner i Suzail og SP'erne skynder sig til en lille kro ved navn Det Gyldne Skjold. Vangerdahast har sendt besked om, at han ønsker at møde Terras "Target" Gemini og dennes gruppe. Stedet er typisk 'fransk overklasse' og overtjeneren forlanger at SP'erne aflægger sig deres mudrede støvler, regnvåde kapper og andre beskidte beklædningsgenstande. Det er desuden forbudt at få våben med ind, noget som en 15 gp bestikkelse (per våben, tak), kan klare. Overtjeneren forlanger dog at våbene skal holdes skjult (svært når man ingen kapper og støvler har). Derefter leder en tjener dem hen til et lille aflukke. Vangerdahast sidder derinde med et lille glas vin. Med en håndbevægelse beder han SP'erne om at sidde ned.

Vangerdahast er beskrevet i diverse supplementer, nyligst i Heroes Lorebook. Hvis du ikke har en beskrivelse af 'Vangy', så er der en kort en her: Vangerdahast er en aldrende, lettere overvægtig mand med et bredt overskæg og langt skæg. Han er ekstremt Lawful Neutral og mener at intet middel bør skyes for at opretholde lov og orden.

Vangerdahast præsenterer sig selv og forventer at blive præsenteret for alle SP'erne. En tjener kommer ind med seks glas vin og en stor tallerken koldt kød. Mens SP'erne stiller deres sult, forklarer han situationen (det skal her nævnes at han har en *Ring of Mind Shielding* på, så det er umuligt at finde ud af, om han lyver eller ej).

"For ca. tre timer siden angreb en minotauer et af Suzail's fængsler. Han slap en stor gruppe forbrydere, deriblandt en gruppe rovmordere, fri. De flygtede nordpå. Jeg ønsker at hyre jer til at finde og tilbagebringe minotaueren. I behøver ikke at bekymre jer særligt meget om de andre; det er minotaueren der er vigtigst. De andre kan i gøre noget ved hvis de er sammen med minotaueren, men hvis minotaueren ikke bringes tilbage, er der ingen betaling. Desuden må I ikke indblande andre i denne sag. Hvis det kommer frem, at de kongelige fængsler ikke er sikre, bliver der kaos. Vi har nogle heste ventende på jer ved den port forbryderne stak af gennem. Nogen spørgsmål?"

Det naturlige spørgsmål vil være om betalingen. Vangerdahast tilbyder 10.000 gp til deling, så snart minotaueren bliver afleveret, død eller levende. Dette tilbud kan ikke forhandles (det er også utroligt generøst, men Vangerdahast regner jo heller ikke med at skulle betale).

Andre spørgsmål må du selv improvisere svarene på. Mind evt. spillerne om, at jo længere de vente, jo længere forspring får forbryderne.

## 3. Jagten begynder

Seks heste venter ved porten. Vejen er meget brugt, men den lette regn har fjernet de ældste spor. Denne port bruges aldrig til kvæg, så tyrespor står frem. Tracker får +3 på sit Tracking-slag. Skulle det mislykkes (selv med brug af character points), så må SP'erne søge hjælp blandt andre (de skulle nok kunne finde en ranger i Suzail, men de spilder tid, går imod Vangerdahast, osv.).

Sporene leder nordpå langs en meget befærdet vej og bliver stadigt svære at følge, indtil de drejer af mod nordøst, på en

tage til Laureliarr. Byen ligger kun en lille dagsrejse væk på hesteryg og både Marthos og Tracker ved, at byen ikke er særligt godt forsvaret. Du kan evt. minde Tracker og Target om, at Tracker er den eneste i gruppen der kan spore.

#### 4. Laureliarr

Laureliarr er en lille landsby med ca. 75% mennesker og 24% elvere (den sidste 1% er de sædvanelige racer). Byen har, med alle gårde og hytter omkring den, ca. 175 indbyggere. Desværre ligger byen i et meget stille område. Byen er dårligt forsvaret og da forbryderne ankom, blev byen rendt over ende.

SP'erne ankommer en times tid efter angrebet. Byen er blevet raseret og næsten halvdelen af indbyggerne er blevet dræbt. Begge Tracker's forældre er døde og Marthos' far er hårdt såret. De sårede er blevet bragt til byens tempel for Chauntea, hvor den eneste overlevende præst forsøger at gøre sit. Der er ca. 10 folk der vil dø uden magisk hjælp (dvs. en *Cure Light Wounds*) og en af dem er Marthos' far. Resten er for det meste unge folk og børn.

Af angriberne blev 14 dræbt og én af dem er hårdt såret. Den overlevende kan fortælle, at de sidste overlevende (5 stk., 2 krigere, 1 tyv, 1 troldmand og 1 præst) er rejst mod Dalgaard, en by der er kendt for sin mangel på love og regler. Her planlægger de at leve højt på byttet fra dette angreb. Dalgaard ligger et par timers rejse mod nordvest på hesteryg. Desuden kan manden give en beskrivelse af de overlevende.

Den eneste overlevende fra byens styrende råd, en gammel halvelfer ved navn Miaranha, beder SP'erne om at finde forbryderne og bringe de ting der blev stjålet tilbage. Det drejer sig om en del penge og nogle relikvier fra templet. Byen kan desværre ikke tilbyde dem nogen belønning.

Igen bør det være muligt at overbevise Target om at følge efter angriberne. Hvis SP'erne beslutter sig for at forfølge Graulther, så lad dem fortsætte jagten; det ændrer intet, men gør bare scenariet en del kortere.

#### 5. Dalgaard

Dette afsnit kommer mest til at være improvisation. Dalgaard er en stor by på ca. 1.200 indbyggere og er kendt for at være styret af byen tyvelaug. Du kan selv indlægge visse sub-plots, problemer og forviklinger.

Banditterne ankom til byen en time før SP'erne (lige meget hvor hurtigt de rejste). Portvagterne kan ikke huske nogen af den beskrivelse for mindre end 10 gp hver (der er to vagter). De husker at de fem personer alle var mere eller mindre sårede og mener at de er taget til Mask's tempel for at blive helbredt. Vagterne vil forklare vejen for 1 gp hver. Ellers kan man bestikke et gade barn med 1 sp, men der er chance for at blive ledt i baghold. I Mask's tempel kan man godt huske personerne (efter en donation på ikke mindre en 50 gp). De blev healet for standardprisen (40 gp per *Cure Light Wounds*).

SP'erne har et par muligheder. Prøver de at komme i kontakt med byens tyvelaug, har de ingen success. Da ingen af dem er fra byen eller taler Thieves Cant, stoler ingen på dem. Til gengæld følger der nu en spion efter dem.

Spørger de efter hælere får de at vide, at hælere her i byen

Charatin; 4th level Mage, human, L.E.  
Str 9/7, Dex 14/18, Con 12/16, Int 16/18, Wis 16/16, Chr 12/12  
Ac: 2 (Armor spell), Hp: 24 -24

Weapons: Staff (THACO 20, Dam 1d6, #Att 1/1, Speed 4)  
~~Acid Arrow (THACO 17, Dam 2d4x2, #Att 1, Speed 2)~~

Equipment: Spellbook (har tilhørt Marthos' mor), Staff, ingredienser til de spells han har memoriseret.

Spells: Color Spray, ~~Magie Missile~~, Taunt

~~Melf's Acid Arrow, Mirror Image~~

Charatin er lille og rundskuldret og skaldet. Han støtter sig konstant til sin stav.

Ogre: 3rd level Fighter, ogre, C.E.

Str 19/19, Dex 8/8, Con 16/16, Int 7/7, Wis 8/8, Chr 6/2

Ac: 3 (Armor+Shield), Hp: 32 ~~1: 17 +55~~ ~~2: 28 -59~~

Weapons: Ogre Broadsword (THACO 14, Dam 1d10+9, #Att 3/2, Speed 10)

Equipment: Ogre Broadsword, Splint Mail, Shield, 1d20 gp.

Disse to ogre er lejesoldater som Rius har hyret.

Du kan gøre kampen mere interessant ved at have tilskuere, børn der løber i vejen og heste der går i panik. Kommer SP'erne i alt for store problemer, hjælper Arax til med en eller to formularer.

Efter støvet har lagt sig oven på kampen, bliver SP'erne opmærksomme på, at de eneste personer der er til at se, er iklædt uniformer. Der er 20 soldater med ringbrynje og ladte armbroster, samt to troldmænd og tre præster. En meget smuk kvinde med langt, flettet gyldent hår og iklædt læderbrynje, træder frem og fortæller SP'erne, de er under arrest for forstyrrelse af den offentlige orden. Pludselig falder porten sammen. En stemme lyder blandt SP'erne; "Skynd jer at komme ud!" Alle armbrosterne bliver affyret, men ingen af dem har nogen effekt. Pludselig bliver der generel forvirring, da SP'erne bliver usynlige (*Invisibility, 10' Radius*). Derefter får byens folk nok at gøre med de hydraer der pludseligt kommer til syne (*Monster Summoning V*). Uden for porten står der 6 heste (ikke SP'ernes heste, men nogen som Arax stillede derud hvis SP'erne hurtigt skulle komme ud af byen). Arax har ikke tænkt sig at komme til syne, så det bedste SP'erne kan gøre er, at rejse tilbage til Y-krydset.

## 6. Jagten fortsætter

Ved Y-krydset er sporerne ret udvaskede. Det kræver et normalt Tracking-slag at følge dem ordentligt. Kan Tracker ikke klare dette, kan de hente en guide fra Laureliarr.

Sporerne fortsætter en dagsrejse mod nord, så drejer de vestpå, ind i Spiderhaunt Woods. Her kan du selv indsætte hvisse småting, så som en såret bjørn, en vred ulv, goblin-angreb o.lign. Slå endnu et Tracking-slag. I Spiderhaunt har Graulther gjort sig besvær med at skjule sine spor, så det går langsomt frem. Der sker dog ikke noget før SP'erne har slået lejr den første aften. Spiderhaunt har ikke fået sit navn for ingenting. Kort tid efter, at SP'erne har slået lejr og derfor har været på det samme sted et stykke tid. Pludselig springer 6 edderkopper ind i lysningen. De er så store, at man kan se MOR-tatoveringen på deres overarm. Alle SP'er laver et surprise check -2.

A'arain; 5th level Fighter, human, Lawful Neutral (Evil)  
Str 15/17, Dex 17/17, Con 15/17, Int 13/13, Wis 8/10, Chr 12/16  
Ac: 0/-1 (Banded Mail), Hp: 50 ~~16~~ ~~84~~ ~~88~~ ~~37~~  
Weapons: Long Bow (THACO 14, Dam 1d8+1, #Att 2/1, Speed 7)  
Long Sword (THACO 13, Dam 1d8+3, #Att 3/2, Speed 5)  
Equipment: Banded Mail, Long Sword, Long Bow, 12 Sheaf Arrows  
A'arain er høj, atletisk og flot, med halvlång, korngult hår.  
Han er træt af at flygte og har tænkt sig at kæmpe til sin død.  
Han er specialiseret i Longsword og har One-Handed Fighting nok  
til at få -2 på Ac i nærkamp. Han har Missile Fighting style,  
så han får -1 på Ac mod missilvåben, så længe han selv bruger  
et. Han har den menneskeevne der giver ham +1 to hit med et  
våben (longsword).

Lasharia; 5th/5th level Fighter/Mage, half-elf, C.N.  
Str 12/12, Dex 18/18, Con 16/18, Int 14/16, Wis 13/13, Chr 12/14  
Ac: 2 (Armor spell), Hp: ~~44~~ ~~76~~  
Weapons: Long Bow (THACO 13, Dam 1d8, #Att 2/1, Speed 7)  
Equipment: Long Bow, 14 Sheaf Arrows, Dagger, ingredienser til  
de spells han har memoriseret.  
Spells: ~~Magic Missile\*2~~, Grease  
~~Strength~~, ~~Mirror Image~~  
~~Monster Summoning I~~

Lasharia er kørt og tætbygget, men meget atletisk. Hans brune  
hår er meget kortklippet og han har et ar på den ene kind. Han  
har tænkt sig at lade A'arain kæmpe og selv stikke af når det  
ser håbløst ud. Han har Bow Bonus som halv-elfer og Casting  
Reduction og Hit Point Bonus som mage. Han har 1 character  
point.

Kampen evt. tiltrække andre af skovens indbyggere. Efter  
kampen kan SP'erne følge sporerne videre. Hen imod aften er en  
storm blæst op. SP'erne kommer ud i et område hvor træerne ikke  
står så tæt. I et lynglimt ser de en gammel borgruin længere  
fremme. Sporerne fører helt tydeligt frem til den. SP'erne kan  
vente, eller de kan gå ind i ruinen om aftenen. Graulther vil  
få øje på dem og gøre sig parat.

## 7. Borgruinen

En næsten ødelagt vindebro leder over en udtørret voldgrav.  
I et lynglimt, eller i sollyset, kan man se slanger sno sig  
igennem de rådne blade og kviste der ligger dernede. SP'erne  
kommer ind i et lille område mellem den inderste og yderste  
mur. En gammel, faldefærdig port skilder den inderste borggård  
fra resten. Det kræver et almindeligt Str-check for at smadre  
den ned. Inde bag ved står Graulther parat, ca. 25 yards væk.  
Han har brugt den sidste formular på sin skriftrulle til at  
kaste *Wall of Force* foran sig og har desuden forberedt sig med  
formularer. Hvis Frank og/eller Lasharia slap væk, er de sammen  
med ham, Lashari stadig med evt. sår fra kampen med SP'erne.  
Når Graulther ser SP'erne, hæver han en metalstav og en enorm  
metalstatue bryder igennem en af murerne, mens en sky af  
giftgas står omkring den. Graulther smiler. Det ser sort ud.

Pludselig skyder en grå stråle frem bagfra SP'erne og rammer  
den usynlige mur, så den opløses i glitter. Graulther og hans  
folk angriber. Samtidig sender Arax en lynkile ind i  
jerngolemen og derefter smadrer han gulvet under jergolemens

Ellers har han ikke noget valg, andet end at ydrydde dem.

## Ricarr of Clearwater

Race: Human.. Sex: Male Age: 27 Class: Fighter Lvl: 5  
 Height: 1.98 Weight: 109 Hair: Brown Eyes: Dark  
 Alignment: Lawful Good Armor Class: 4 H.P.: 69 2343

Strength: Stamina 17 Muscle 19  
 Dexterity: Aim 12 Balance 17  
 Constitution: Health 17 Fitness 19  
 Intelligence: Reason 10 Knowledge 8  
 Wisdom: Intuition 10 Willpower 14  
 Charisma: Leadership 9 Appearance 13

Human Abilities: Balance Bonus

Fighter Abilities: 1d12 for hit points, Increased movement, Spell resistance, Weapon specialization, Limited Armor (Studded Leather or lighter)

Proficiencies: Blind-Fighting (N/A), Swimming (13), Hunting (11), Endurance (6), Running (10)

Traits: Fast Healer

Disadvantages: Severe Phobia: Spiders

Weapons: Bastard Sword (Specialized), Two-Handed Weapon Style, Dagger, Mace

Character Points Left: 2 \_\_\_\_\_

Weapon	THACO	to			Range			damage	#att
		hit	dam	sh	me	lo			
Bastard Sword	16	+5	+9	-----			2d4/2d6	3/2	
Thrown Dagger	16	0	+7	10	20	30	1d4/1d3	2/1	
Hand Dagger	16	+3	+7	-----			1d4/1d3	1/1	
Mace	16	+3	+7	-----			1d6+1/1d6	1/1	

Equipment: Fine Bastard Sword+1 to hit, 4 daggers, Mace, Studded Leather, Potion of Levitation, Stone of Endurance (+5 to Endurance Prof.), Backpack, Flint and Steel, Iron Pot, 50 ft. Hemp Rope, Large Sack, Small Tent, Whetstone, 1 Filled Wineskin, Winter Blanket, 15 gp, 145 sp

**Historie:** Du er født og opvokset i Suzail, Cormyr's hovedstad, som søn af en rig handelsmand. Allerede som ganske ung viste du utrolige kræfter. Din far ville egentlig have, at du overtog hans virksomhed, men det var tydeligt, at du ikke var smart nok til det. Derfor blev du uddannet som kriger og din far sendte dig med hans karavaner som vagt. Efter et stykke tid mødte du Target, en dusørjæger. Han hyrede dig til et enkelt job og senere har du arbejdet for ham et par gange.

**Rollespil:** Du er ikke specielt smart, men det går dig ikke på, så længe andre ikke driller dig med det. Du kan ikke lide at lede og foretrækker at følge andres ordrer. Du er meget venlig og rolig, men når du skal slås, er du utrolig dygtig.

**De andre:** Target er uhyggelig. Altid mut og stille. Du følger hans ordrer og er lidt bange for ham, for selvom du er stærkere end ham, så ved du, at han er villig til at begå mord for at gennemføre en mission.

Kerras "Tracker" er helt i orden. Han er en venlig halv elver ranger som du har arbejdet sammen med et par gange og han behandler dig altid fint.

Tauri er en utrolig smuk kvinde som du måske er forelsket i. Du

tør dog ikke rigtigt gøre noget ved det.  
Marthos er en glimrende troldmand, men minder meget om Target  
Keos er en god præst og en dygtig healer. Han er imod at dræbe,  
men skælder ikke ud når andre gør det, med mindre det var  
unødvendigt.

