

Fane 1

Valdryss kampagnen - Spiller introduktion

En dansk open-table Shadowdark kampagne

Valdryss	3
Indledning	3
Tid og dato	3
Om Hinterlands	4
Indledning	4
Klima og dagslys	4
Økonomi, handel og kultur	4
Hertug Ravnemark	5
Rejser over land	5
Byer	5
Dork Bask	5
Husregler	7
Tilladte klasser	7
Ammunition	7
Bevidstløs ved 0 hitpoint	7
Backstab	7
Magiske våben	7
Gauntlet overlevende	7
Dobbelt våbenbetjening	7
Lykantropi	8
Bilag 1 - Kort over Hinterlands	9
Bilag 4 - Spilgange	10
29/10/1024 - De forladte marker i Daisy Hollow (4 timer)	10
26/11/1024 - Slottet ved drømmenes ende (4 timer)	12
10/12/1024 - Den afgrundsdybe opvågning (Gauntlet - 4 timer)	14
31/12/1024 - Elixsiren (1 time)	16
11/02/1025 - Skyggens pirater(2 timer)	17
05/03/1025 - Skyggefulde kontrakter (4 timer)	19
26/03/1025 - Det ottende spir (4 timer)	22
1/5/1025 - Tørv og Tåber (4 hours)	23
14/5/1025 - Gomles Pegepind (4 timer)	24
28/5/1025 - Stærk Tømmer (4 hours)	26
11/6/1025 - Høtyv og kvægkaos (4 hours)	27
25/6/1025 - Gæstehuset Dolmos (4 timer)	28
7/7/1025 - Stien gennem Waldstille (4 timer)	30
30/7/1025 - Weizenkals marker og møller (4 timer)	31
10/9/1025 - I tjeneste for Kornstadt (4 timer)	32

5/10/1025 - Slagteren fra Kornstadt (4 timer)	33
26/10/1025 - Fristad eller fallit (2 timer)	34
26/11/1025 - Grænser, Venner og Fjender	35
17/12/1025 - Zemans handelsstation	37
29/12/1025 - Slimkultens prøvelser	39
15/1/2026 - Skov, Elver, Land, Død	40

Valdryss

Indledning

Den generelle ramme for denne kampagne er verdenen Valdryss.

I Valdryss kender befolkninger til deres eget land og egn, deres naboer og handelsruterne imellem dem, men helheden findes kun i ufuldstændige kort, modsatrettede fortællinger og glemte krøniker. Hver egn har sin sandhed, og ingen kender det hele.

Overalt bærer verden spor af en fortid, som ingen længere kan forklare. Rester af oldgamle civilisationer ligger spredt over Valdryss: ruiner frosset fast under isen, byer opslugt af ørkenens sand og strukturer, hvis formål er glemt selv af de lærde. De vidner om imperier og tider, der synes større, lysere og langt mere frygtindgydende end nutiden.

Nogle eventyrere opsøger disse glemte steder for viden, rigdom og ry. De fleste vender aldrig tilbage. De få, der gør, taler om mærkværdig magi, glemt teknologi og væsener, der ikke burde eksistere. Deres beretninger er ufuldstændige, ofte selvmodsigende, men fælles for dem alle er erkendelsen af, at fortiden i Valdryss ikke er død.

Tid og dato

I Valdryss afspejler kalenderen den virkelige kalender. Året er dog forskudt med 1000 år tilbage i tiden. Hvis et scenarie for eksempel spilles den 1. oktober 2024 i den virkelige verden, ville den tilsvarende dato i Valdryss være den 1. oktober 1024.

Om Hinterlands

Indledning

Denne kampagne finder sted i The Hinterlands, en region i Valdryss. Hinterlands er en del af hertugdømmet Ebonvale, som styres af hertugen **Alden Ravnemark**, som har udpeget **Niels Üppenmeister** som regionsansvarlig for Hinterlands.

Afstanden mellem Hinterlands og hovedstaden, Ravenholdt, måles i uger på hesteryg, hvilket gør, at hertugens opmærksomhed og indflydelse kun lige netop rækker dertil. Regionens isolation har ført til en vis grad af forsømmelse og et minimalt tilsyn fra hertugen.

Hinterlands er den yderste sydlige del af Ebonvale. Sydvest for Hinterlands ligger **De Gamles Sletter**, og syd for Hinterlands ligger elverlandet **Skovlandet**, hvor ingen tør færdes, for det rygtedes, at træerne er levende.

Øst for Hinterlands ligger **Den Tavse Ørken**, hvor et uvelkomment onde over generationer langsomt har slået rod. Gradvist og over generationer har den engang frodige vildmark forvandlet sig til en gold og ugæstfri ørken. Efterhånden som fordævelsen spredte sig kilometer for kilometer, bringer den uhyrlige væsner og mærkelige, foruroligende individer med sig, som har begyndt at bosætte sig i de øde områder. Sådan lyder i hvert fald rygterne blandt indbyggerne i Hinterlands.

Klima og dagslys

Regionen har omkring 5 timers dagslys, med et klima i en konstant forårstilstand og temperaturer fra 5°C om natten til 20°C om dagen. I de to bjergkæder, Bloodstone Mountains og Goldene Gipfel, falder temperaturerne til under nul grader i højere højder og har barsk vintervej.

Undtagelsen fra dette er Den Tavse Ørken, som er varmt og tørt med temperaturer på omkring 5°C om natten og op til 45°C om dagen. Denne pludselige ændring ved kanten af Den Tavse Ørken føles unaturlig, som om en usynlig kraft markerer grænsen mellem Den Tavse Ørken og resten af The Hinterlands.

Økonomi, handel og kultur

Hinterland er en region, hvor de fleste mennesker lever beskedent og fokuserer på daglig overlevelse uden megen tanke på fremtiden. Heste er en dyr vare, hvilket er grunden til, at størstedelen af rejser foregår til fods. Heste bruges primært af de rigeste handlende og deres underordnede.

Hinterlands isolerede natur har fremmet en selvstændig kultur med dybe lokale bånd, hvilket endda afspejles i navngivningskonventioner: den nordlige region foretrækker navne med en raffineret, moderne lyd og er kendt for sine fine traditioner samt produktion og eksport af luksusvarer, såsom den berømte snaps "En hjælpende hånd" fra Dork Bask. Det sydlige

område hælder mod navne med en gammeldags ordlyd og har fokus på husdyr, landbrug og minedrift.

Hertug Ravnemark

Hertug Alden Ravnemark er klar over situationen med Den Tavse Ørken, men anser den for ligegyldig – det er trods alt bare Hinterlands. Alt hertugdømmet har gjort er at bygge et par vagttårne langs hovedvejene, der fører ind til Den Tavse Ørken, permanent bemandede af en håndfuld soldater fra hans hær, kendt som **De Blå Frakker**.

Hertugen kommanderer over en betydelig styrke på over 15.000 mand, men kun 30 af hans blåfrakker er stationeret i Hinterlands, fem i hvert vagttårn, mens resten (20 mand) patruljerer regionen til hest. Rytternes primære opgave er at opretholde orden og sikre, at hertugens skatteopkrævere aflægger deres årlige besøg uden problemer. Selvom blåfrakkerne lejlighedsvis bekæmper monstre, sker det kun, hvis monstrene er i nærheden af hovedveje eller landsbyer, og hvis blåfrakkerne ved, at de bliver overvåget af de lokale. Ellers ignorerer de ofte faren og rider videre og lader som om, de ikke bemærker det. Som følge heraf er blåfrakkerne ikke vellidte blandt befolkningen i hinterlands. Hertugen opretholder også et netværk af spioner i hele sit hertugdømme, selvom der vides lidt om dem ud over deres navn: **Ravnekiggerne**.

Rejser over land

Terræn	Hex pr. dag (til fods)	Hex pr. dag (på hest)
Vej	1,5	3
Græsarealer	1	2
Skove (ingen stier)	1	2
Moseland / Marsk	0,5	1
Bakker	0,5	1
Bjerge	0,25	Ikke muligt

Byer

Dork Bask

Landsbyen Dork Bask er et lille samfund med omkring 500 indbyggere. Her findes faciliteter såsom en stald, et hyggeligt værtshus kaldet *Sølvgedden*, et lille savværk samt et par forsynings- og husholdningsbutikker. Landsbyens primære indtægtskilder er fiskeri i den nærliggende sø Drakenbad, kendt for sin berømte røde ørred, samt byens berømte snaps "*En hjælpende hånd*".

For at beskytte landsbyen og dens omgivelser mod omvandrende monstre er der opført en robust 3 meter høj barrikade omkring byen. En mindre milits håndterer trusler i nærheden. Militsen, kendt som **De Hårde Hatte**, består af omkring 50 medlemmer og ledes af kaptajn **Henry Boneless**. Om dagen står kun fem medlemmer vagt, og dette antal fordobles om natten. **Hard Hats** finansieres af byskatter og består primært af landsbyboere og i et mindre omfang lejesoldater.

Landsbyens borgmester vælges for en periode på 2 år. Den nuværende borgmester er **Harald Viktor**, han er for nylig genvalgt..

Dork Bask er især berømt for sin brombær snaps kendt under navnet "En Hjælpende Hånd". Denne drik brygges af brombær, der er bragt ind fra Daisy Hollow og efterlades til langtids gæring i store kurve nedsænket i Drakenbad hvor vandet har en temperatur som er ideel til netop denne form for gæring.

Husregler

Tilladte klasser

Alle officielle klasser udgivet af [The Arcane Library](#) i officielle regelbøger (herunder Cursed Scroll) er tilladt.

Ammunition

Let ammunition (såsom pile og bolte) ødelægges, hvis du rammer ved siden af. Hvis du rammer, forbliver ammunitionen på målet. Det koster ikke en action at samle ammunition op.

Bevidstløs ved 0 hitpoint

Hvis du er bevidstløs ved 0 HP, vil du genvinde bevidstheden efter en time. Efter GM'ens skøn kan denne tid reduceres - for eksempel hvis gruppemedlemmer tager sig af den bevidstløse karakter.

Backstab

Backstab gælder for både nærkamps- og afstandsangreb. Du kan kun backstab én gang pr. kamp, medmindre du bruger en handling for at skjule dig, og der er rimelige måder at skjule dig på.

Magiske våben

Magiske våben er sjældne og frygtede i Valdryss. Få mennesker ville turde berøre et magisk våben, og de kan kun handles på sjældne undergrundsmarkeder.

Under den session, hvor et magisk våben findes, kan det overføres mellem karaktererne, som gruppen finder passende. Ved slutningen af sessionen skal gruppen dog beslutte, hvem der skal beholde våbnet. Fra det øjeblik og fremefter er våbnet bundet til den pågældende karakter for evigt.

Der findes et par undtagelser. Der findes magiske stave (Stav af Ur-Brud) som kan bryde bindingen mellem våben og person og det rygtes, at magtfulde præster og troldmænd har evnen til at opløse og omfordele magien i sådanne våben gennem gamle og kostbare ritualer. Andre undtagelser kan findes, men er ikke offentligt kendte.

Gauntlet overlevende

At overleve en gauntlet gjorde dig stærkere end gennemsnittet! Når du stiger i niveau, skal du lægge +2 til dine hitpoints udover dit normale hitpoint rul.

Dobbelt våbenbetjening

Du må gerne bruge et våben i begge hænder, men det giver dig ingen mekaniske fordele.

Lykantropi

Denne sygdom vil langsomt forvandle dig til en varulv. Den eneste kendte redningsmanøvre er en præst, der bruger restoration 4 dage i træk. Den første besværgelse skal udføres, før transformationen er fuldført. Præsten skal vide, at det er lykantropi, der bliver helbredt. De fleste NPC-præster betragter personer med lykantropi som monstre og vil handle derefter.

Transformationsprocessen tager 60 dage. Den første nat efter disse dage mister du kontrollen over din karakter, og den bliver en NPC under GM'ens kontrol.

Mens transformationsprocessen er i gang, gør du dit bedste for at bevare din fornuft, men ulven er stærk i dig. Følgende gælder i transformationsperioden:

- Kan ikke få nogen XP.
- Du drømmer ofte om ulve og forestiller dig selv løbe med en flok i fuldmånens skær.
- I stedet for at snorke, udstøder du af og til et hyl i søvne.

Hvis du slår et naturligt 1-tal på dit angrebs- eller trylleformularkast, tager din vildskab over, og følgende gælder:

- Du forvandler dig til en halvvarulv (kun dit hoved forvandles) i 1d4 ture.
- Du får mørkesyn, mens du bliver transformeret.
- På hver tur angriber du et synligt væsen (ven eller fjende!) inden for kort afstand. Hvis flere væsener er i nærheden, ruller du tilfældigt for at bestemme dit mål.
- Efter de tildelte ture kollapser du, udmattet og bevidstløs i 2 runder.
- Du kan kun tage skade fra sølv eller magiske kilder.
- Du har 1 bid-angreb, angrebkastet bruger din STR-modifikator, og skaden er 1d6. Hvis du påfører et andet væsen 12 eller mere skade, får det lykantropi.

Bilag 1 - Kort over Hinterlands

(Se <https://inkarnate.com/m/b9bjNg> for kort i højere opløsning)



Bilag 4 - Spilgange

29/10/1024 - De forladte marker i Daisy Hollow (4 timer)

Dette tunnelsystem blev opdaget den 29/10/1024 af en gruppe som havde fået til opgave at undersøge hvorfor brombær sendingerne fra Daisy Hollow til Dork Bask var stoppet. Opgaven var stillet af den kendte brygger Borin Stenkedel fra Dork Bask. Gruppen bestod af Jorbin, Snot, Gahaz, Talith og Roald. Den længe forsvundne [Vanviddets sværd](#) blev fundet af Snot i et kammer i hulesystemet.

Beretning

Vi fandt Daisy Hollow være tom, udover et antal muterede flyvende blæksprutter. Ud fra notater og dagbøger som vi fandt i byen, kunne vi udlede at landsbyboere, under vejledning af deres præst, Jorran, havde fundet tunnelsystemet og var i gang med at udforske tunnellerne yderligere. Ud fra noterne virkede det til, at Jorran var besat af tanken om store skatte nede i tunnellerne - næsten som om at en usynlig kraft drev ham.

Da vi endelig mødte Jorran i hjertet af tunnellerne, var han knap nok et menneske. Han plaprede og stammede og talte om ting, han "aldrig havde tænkt sig at gøre", og hans ord faldt fra hinanden i vanvid. Før vi overhovedet kunne afhøre ham, tog han sit eget liv med en kniv og efterlod os kun med spørgsmål og en voksende uro.

Indgangen til tunnellerne indeholdt vægmalerier; en afbildede, hvad der lignede et kort i flere niveauer, mens en anden antydede dets oprindelige formål, muligvis et fængsel eller et anlæg til mørke eksperimenter.

I midten af dette forbandede sted stødte vi på et kammer med monolitter, de var porte til et andet sted - eller måske fængselsceller. Pludselig kom en gruppe bæstermænd frem fra en af monolitterne - alt imens Gahaz synes fanget inde i en af de andre monolitter. Meget af kaoset, indså vi senere, var ubevidst forårsaget af vores egen Jorbin, som i sin iver havde aktiveret en knap på en konsol og trukket bæstermændene frem. Mareridtet blev kun værre, da Snot brød igennem en væg og udløste en skræmmende, animeret rustning, der næsten udslættede os, alt imens vi også bekæmpede sværme af edderkopper og kæmperotter.

Vi sværger aldrig at sætte vores fod der igen!

Da vi forlod fangehullet, besluttede vi at give det navnet navn *Jorbins grav*- efter dværgen, der næsten begravede os med sine knap så kloge knappetryk.

Torbin's tomb - upper level

*Stingbats
upstairs!!*

*Carefull! This place has
spiders, giant rats,
stingbats and flying
squids everywhere!!*

Frescos on wall!

Entrance

*Daisy
Hollow*

*Skeleton torture
chamber?*

*Stairs down
blocked!*

*Weird magic
prisonbars*

*Passageway
collapsed*

*Dangerous
button!!!!*

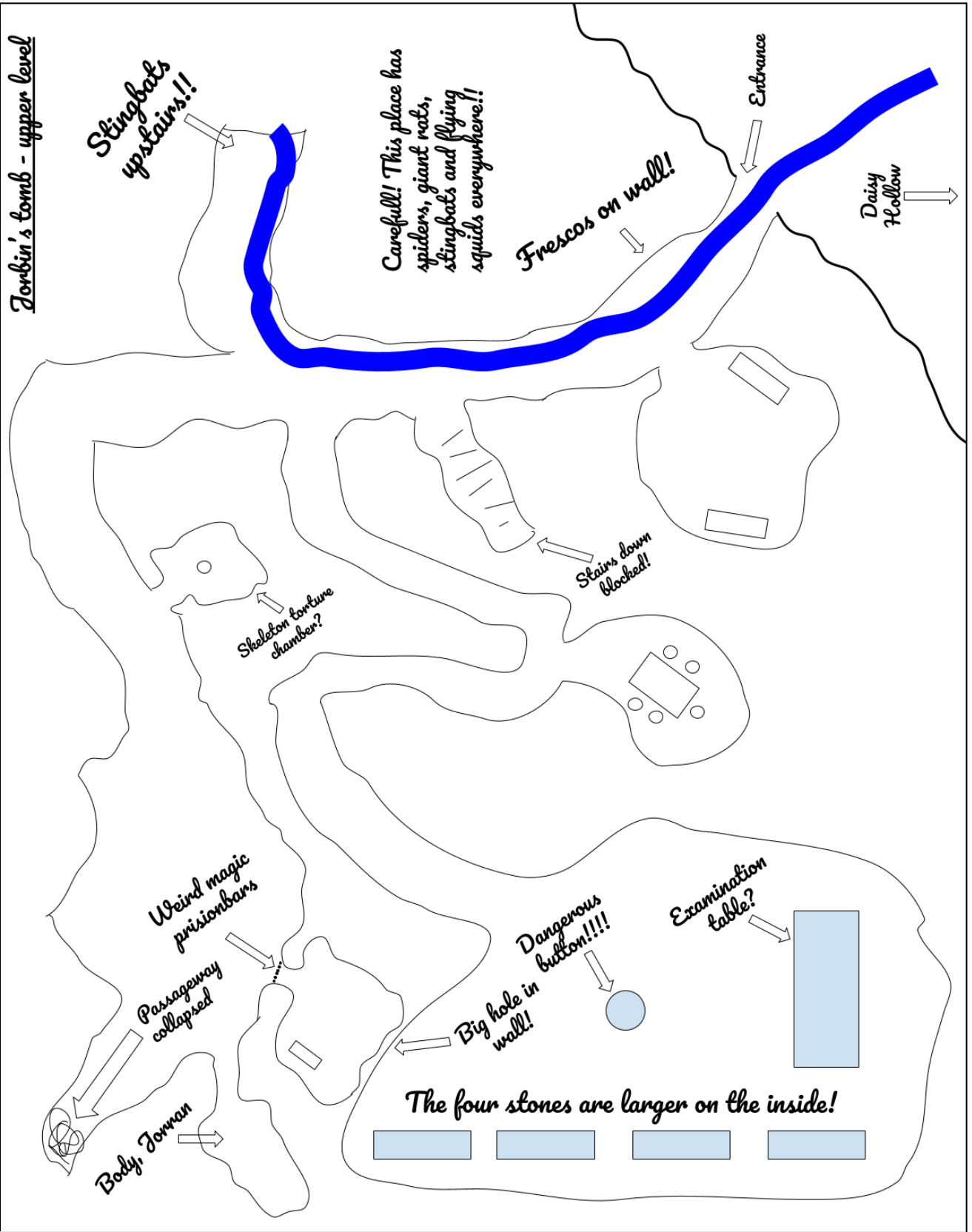
*Examination
table?*

*Big hole in
wall!*

The four stones are larger on the inside!



Body, Torman



26/11/1024 - Slottet ved drømmenes ende (4 timer)

Citadellet blev opdaget den 26/11/1024 under efterforskning af forsvundne landsbyboere fra Dork Bask. Gruppen bestod af Jorbin, Gahaz, Talith og Roald. De legendariske genstande [De fordømtes stang](#) og den [Smertefuldt helbredende personale](#) blev fundet fra templet.

Partiets testamente

Fire landsbyboere fra Dork Bask var blevet meldt savnet! Tilsyneladende havde de haft mærkelige drømme, syner om at følge søen, dreje til højre ved floden og nå frem til en citadel på kanten af et bjerg.

Vi blev rekrutteret af byrådet i Dork Bask til at efterforske de forsvundne landsbyboere. Men da vi forlod byen, blev vi også kontaktet af en hætteklædt skikkelse til hest. Han præsenterede sig selv som "Ravenwatcher 28" og fortalte os, at hans organisation havde en særlig interesse i disse drømme og hvordan de manifesterede sig i den virkelige verden. Han bad os om diskret at rapportere vores fund tilbage til ham, og udbød naturligvis en belønning.

Vi besluttede at følge ruten fra drømmene og mødte et par fremmede undervejs. En af dem var desværre blevet stukket ihjel. Den anden fremmede havde, ligesom de forsvundne landsbyboere, også drømt om citadellet og var på vej mod det, dårligt udstyret og iført tøj, der ikke var egnet til en sådan rejse. Heldigvis lykkedes det os at få ham til at vende om!

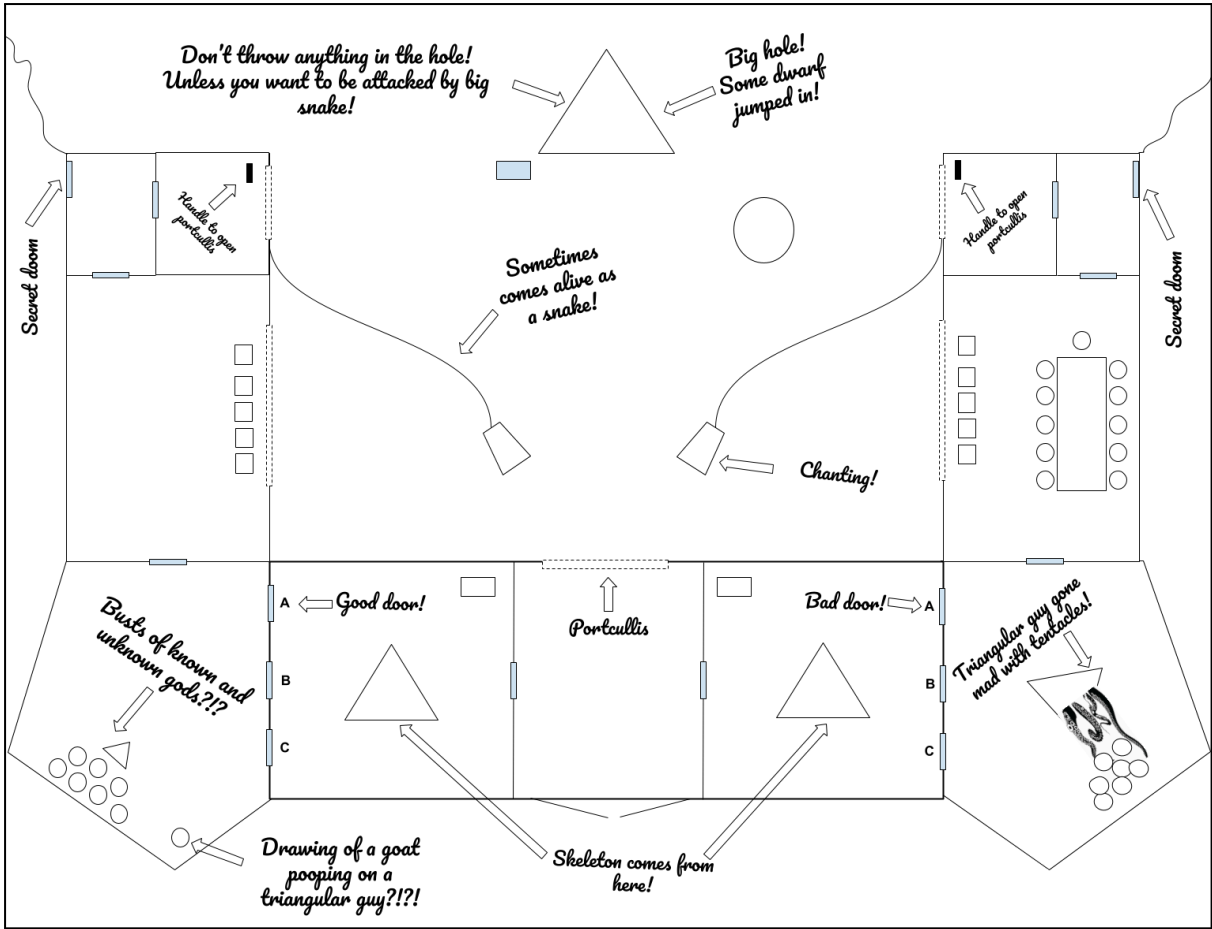
Da vi nærmede os citadellet, blev vi overfaldet af en goblin med en trekant tatoveret i panden, ledsaget af fire bønder, der havde friske, blodige trekantede snitsår i panden. Naturligvis blev vi tvunget til at dræbe dem alle.

Selve citadellet var kun synligt under fuldmåne. Da vi kom ind, opdagede vi, at det var et frygteligt sted. Den ene halvdel af strukturen syntes at være dedikeret til fortiden, med statuer og kunst, der afbildede både kendte og ukendte guder. Mærkeligt nok syntes en af de ukendte guder at lede de andre, mens en anden blev afbildet blive vanhelliget. Den anden halvdel af citadellet syntes at fokusere på "fremtiden" og viste billeder og statuer af en trekantet enhed med tentakler, der ødelagde alle andre guder.

Indeni mødte vi også tre kultister – Morwen, Kael og Thora. Efter en voldsom kamp dræbte vi dem, men ikke før vi havde navigeret gennem fælder, der udløste skeletter over os.

Endelig nåede vi gårdspladsen efter at have trukket i nogle håndtag. I den fjerne ende af gårdspladsen var der et trekantet hul så dybt, at vi ikke kunne se bunden. En af vores troldmænd, måske ikke den klogeste, kastede en sten ned i hullet, hvilket vækkede et massivt bronzerør, der forvandlede sig til en kæmpe slange og angreb os!

Før denne prøvelse var vi vidne til en mærkelig scene: en dværg brændte sine sko på gården, skrev sit navn i en bog, der stod på et stativ, og sprang derefter ned i det trekantede hul.



10/12/1024 - Den afgrundsdybe opvågning (Gauntlett - 4 timer)

På denne frygtede dag vågnede jeg og 11 andre almindelige mennesker fra Hinterlands dybt nede i en afgrund, tilsyneladende sprunget ned i den selv, mens vores sind var undertrykt. I I afgrunden blev vi fanget af en gruppe drows. Disse elverligende væsner drev et mærkeligt anlæg, hvor de sorterede dem, der var sprunget ned i afgrunden i tre kategorier: krigere, infiltratorer og "fodringsfolk". Krikerne og infiltratorerne blev ført til et rum, hvor mærkelige, tentaklerede anordninger, der stammede fra en trekantet kilde, fastgjorde sig til folks næser og hjerner og ændrede deres sind. Efter denne behandling var disse engang venlige almindelige mennesker nu ondskabens tjenere.

Hvad der end skete med "fodringsfolkene", tør jeg ikke tænke på.

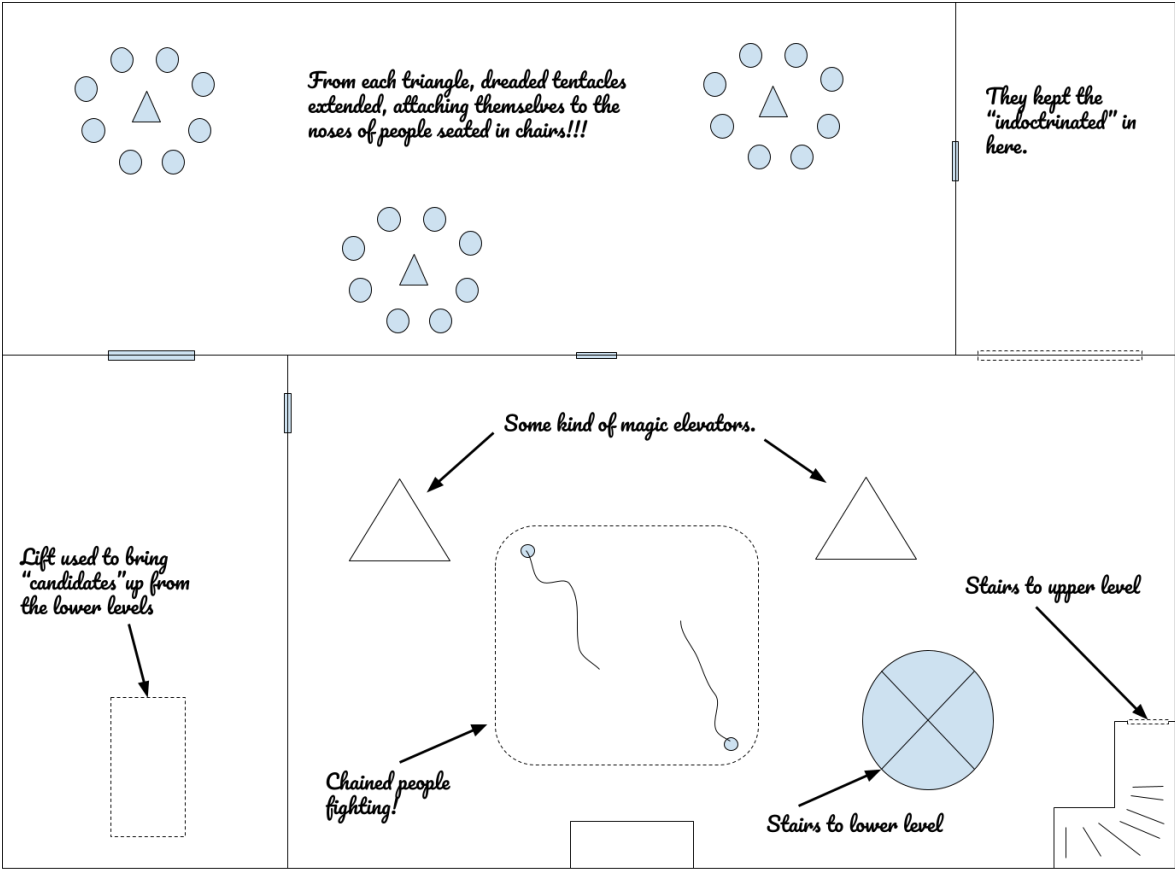
Vi dræbte stedets leder, en drow ved navn Xylar'Nith. I hendes kvarter fandt vi en kontrakt underskrevet af hende og en anden person, der underskrev som "Skygge", med en trekant tegnet omkring "Skygge"-signaturen. Kontrakten beskrev operationerne inde i citadellet, og betalingen (100 gp om måneden) skulle betales månedligt af en gæst på Crossroads Inn. Mærkeligt nok stod der også i kontrakten, at Xylar'Nith ikke måtte opretholde nogen kontakt med kultisterne på "overfladen" og heller ikke med dem "længere nede". Dette var ret mærkeligt.

Desværre var det kun mig ved navn Bard, en halvlång, der overlevede dette frygtelige sted.

De sidste af mine kammerater blev underkuet af en kæmpe edderkop med en elvers overkrop. Jeg formåede med nød og næppe at flygte gennem en mærkelig trekantet portal og endte i et slags slot fyldt af skeletter. Jeg løb så hurtigt som jeg nogensinde har gjort, og det er den eneste grund til, at jeg er i stand til at skrive dette.

Senere fandt jeg ud af, at dette frygtede sted også var kendt som "Citadellet ved Drømmens Ende".

Jeg tror, vi oplevede tre niveauer af selve citadellet men alt, jeg husker kun i detaljer det moderate niveau som så nogenlunde således ud:



31/12/1024 - Eliksiren (1 time)

Hildas hytte blev opdaget den 31/12/1024 under efterforskning af en rødhåret dreng, der var blevet bortført fra Dolmos Gästhaus. Selskabet bestod af krigeren Dorgar, røveren Jorn Natløber og krigeren Bryan Jernnævne.

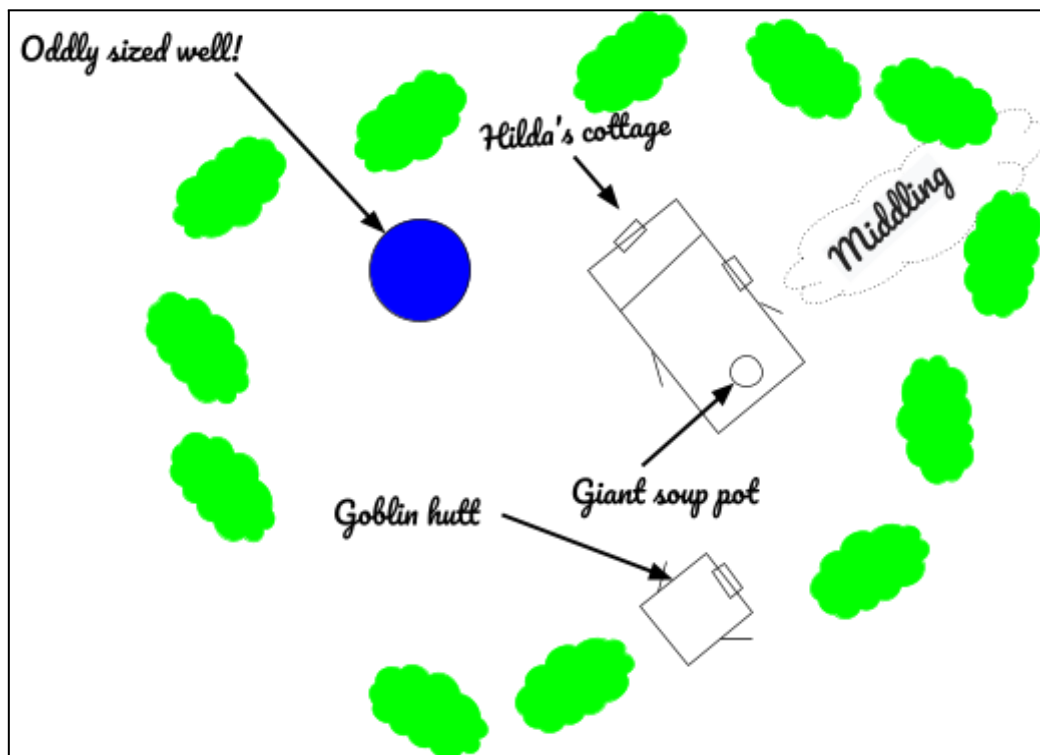
Partiets testamente

Efter flere dages vandring fra Crossroads Inn håbede vi at kunne tilbringe natten i en behagelig seng og et varmt måltid på Dolmos Gästhaus, inden vi fortsatte videre til Kornstadt. Men ved vores ankomst blev vi mødt af fortvivlelse fra ejeren. Hendes lille søn, en rødhåret dreng ved navn Toke, var blevet bortført i løbet af natten af en lyssky person.

Uden tøven begav vi os ind i den nærliggende skov, hvor vi opdagede en heks ved navn Hilda og hendes ejendommelige "familie" - en barbar og adskillige gobliner. Efter en hård kamp besejrede vi skurkene og fandt Toke, bundet, men heldigvis stadig i live.

Mens vi ransagede heksens hytte, afdækkede vi beviser på en uhyggelig plan. Hilda havde forberedt en særlig eliksir til en mystisk klient ved navn "Skygge". Eliksiren var designet til at give drikkeren mulighed for at genkalde sig alle minder, fra fødslen og fremefter, ned til den svageste hvisken og stille mumlen. Til vores rædsel fandt vi ud af, at en af hovedingredienserne i denne eliksir var kogte rødhårede børn.

Det lykkedes os at redde to overlevende, Toke og en pige ved navn Leanna. Tragisk nok opdagede vi også resterne af flere børn i suppegryden og mellemmaden.



11/02/1025 - Skyggens pirater(2 timer)

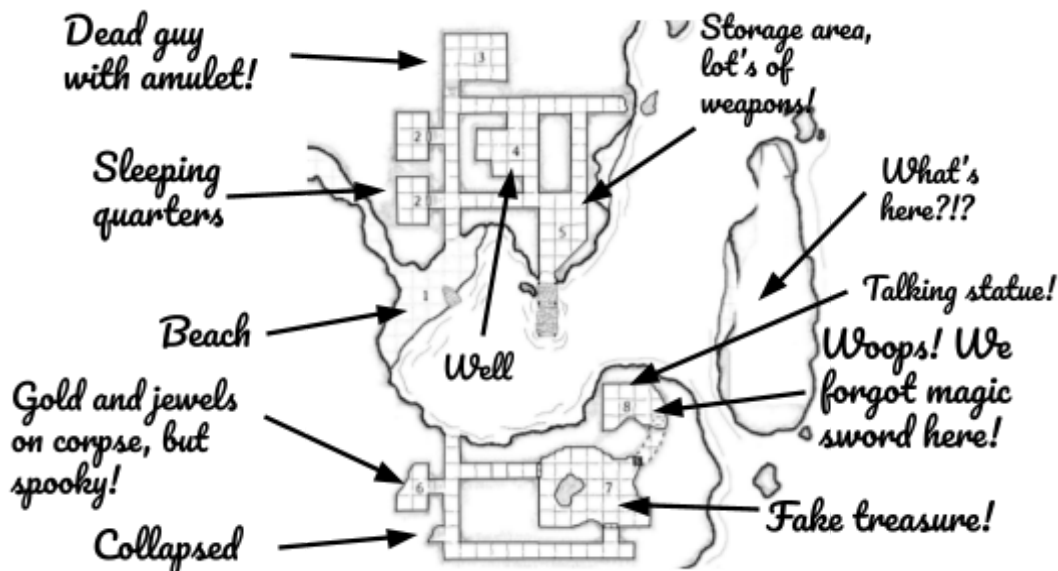
En gruppe bestående af Baesear, Jorbin og Roald opdagede et tempel for Avarice beliggende på Gloomspire Isles sydlige bred. Gruppen fandt en [Debitors amulet](#) og sværdet kendt som [Guldbane](#), dog på grund af en hastig tilbagetrækning fra templet blev sværdet efterladt.

Partiets testamente

På opgave af Ravenmaster 28 vovede vi os ud for at undersøge et piratskjulested beliggende i et tempel på den sydlige del af Gloomspire Isle. Disse pirater rygtedes at have en forbindelse til den mystiske figur kendt som "Skyggen". Ved ankomsten opdagede vi, at en del af skjulestedet var et tempel dedikeret til Avarice - og at guden selv kunne tale til os gennem en statue. Avarice krævede, at vi dræbte piraternes leder, Grimbul, en opgave, som vi indvilligede i.

Mens vi undersøgte piratskjulestedet, fandt vi en interessant kontrakt mellem Grimbul og "Skyggen". Til vores overraskelse ankom Grimbul pludselig til sit skib og begyndte at losse sit bytte. En kamp fulgte, hvorunder vi opdagede, at Grimbul faktisk var en werot! Roalds magi viste sig heldig, og det lykkedes ham at dræbe Grimbul. Desværre fik Jorbin lykantropi under kampen - hvad skal der nu blive af stakkels Jorbin? Vi beslaglagde Grimbul's skib og flygtede. Mens han var til søs, blev Jorbin syg; vi frygter, at han måske er ved at forvandle sig!

Vi overlevede alle, selvom vi er usikre på Jorbins helbred.



Kontrakt fundet i en kasse i templet:

Contract for services around Lake Drakenbad

Be it known that [redacted] is struck between The First Dawn and the Servitor Party [redacted] render the following services upon around the waters [redacted] enbad:

1. Regular reports on fishing activity in Lake Drakenbad.
2. Elimination of any persons that make landfall on the southern shore of Gloomspire Isle.
3. Discreet transportation of individuals to and from Gloomspire Isle upon [redacted]

Terms of Conduct:

1. No contact shall be made, nor shall any attempts be made, with other groups of The First Dawn.
2. No [redacted] of gods, deities or objects.

Payment:

For these labors [redacted] Party shall receive 80 gold pieces monthly, to be collected [redacted] of each month at the Crossroads Inn.

By The First Dawn

Shadow

By the Servitor Party

Grimbul

05/03/1025 - Skyggefulde kontrakter (4 timer)

Gruppen fik til opgave af Ravenmaster 28 at undersøge hvordan og hvorfor medlemmer af Det Første Daggry i hemmelighed opkrævede deres betalinger på Crossroads Inn.

Karakterer i session				
Navn	Herkomst	Klasse	Niveau	Noter
Snot	Goblin			
Jorbin	Dværg	Fighter		Døde, blev en varulv.
Vincent	Ridder af Sankt Ydris			
Talith		Troldmand		

Partiets testamente

Endnu engang fik vi til opgave af Ravenmaster 28, denne gang at undersøge hvordan og hvorfor medlemmer af The First Dawn i hemmelighed modtog deres betalinger på Crossroads Inn.

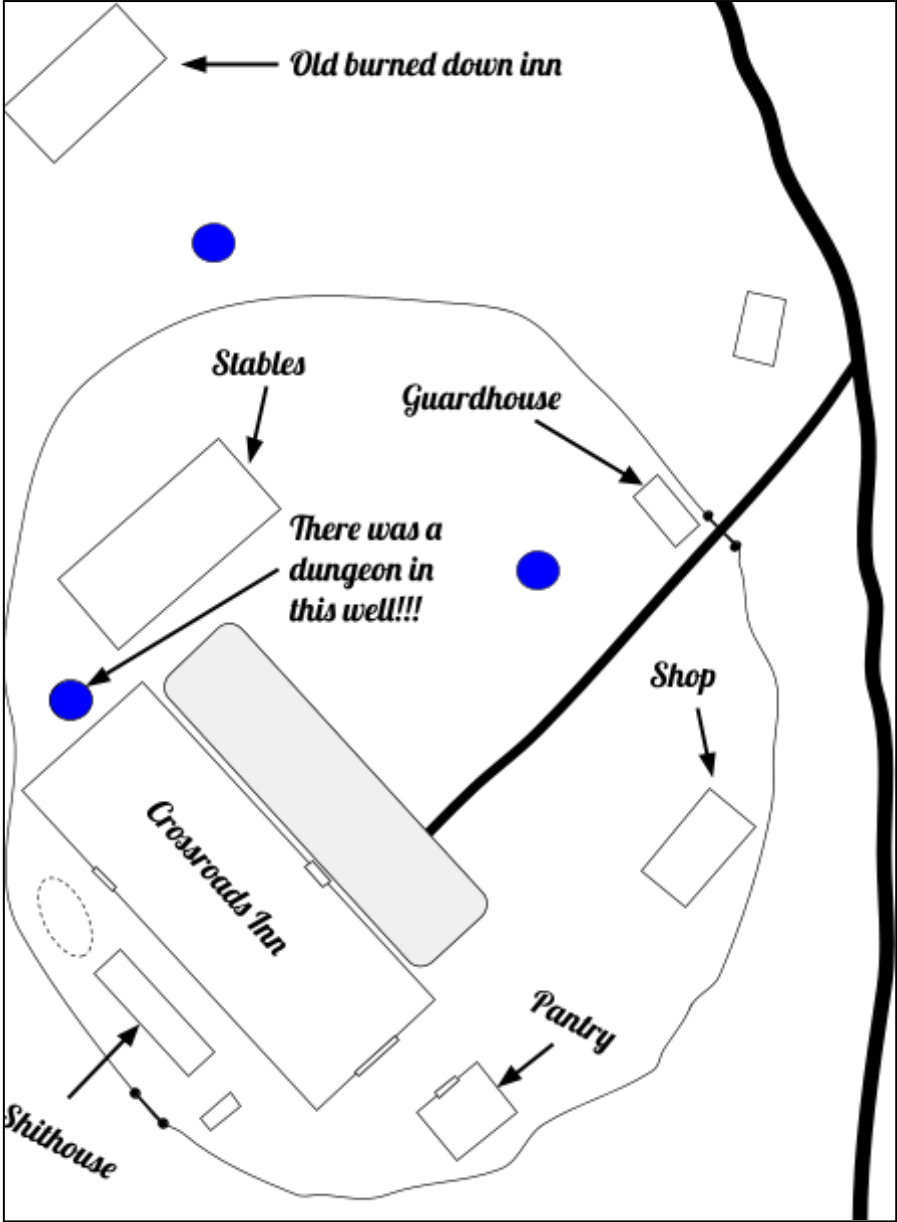
Efter et par dages efterforskning opdagede vi, at køkkenassistenten, Karla Draufenback, var medlem af Den Første Daggry. Hun betalte i hemmelighed guld til andre medlemmer ved deres ankomst til kroen. Guldet blev hejst op fra en brønd.

Nede i brønden var en gruppe kobolder i gang med en udgravning. De ledte tilsyneladende efter en magisk bog, der siges at have sin egen vilje. Udover deres udgravning hejste kobolderne guld op til Karla efter behov.

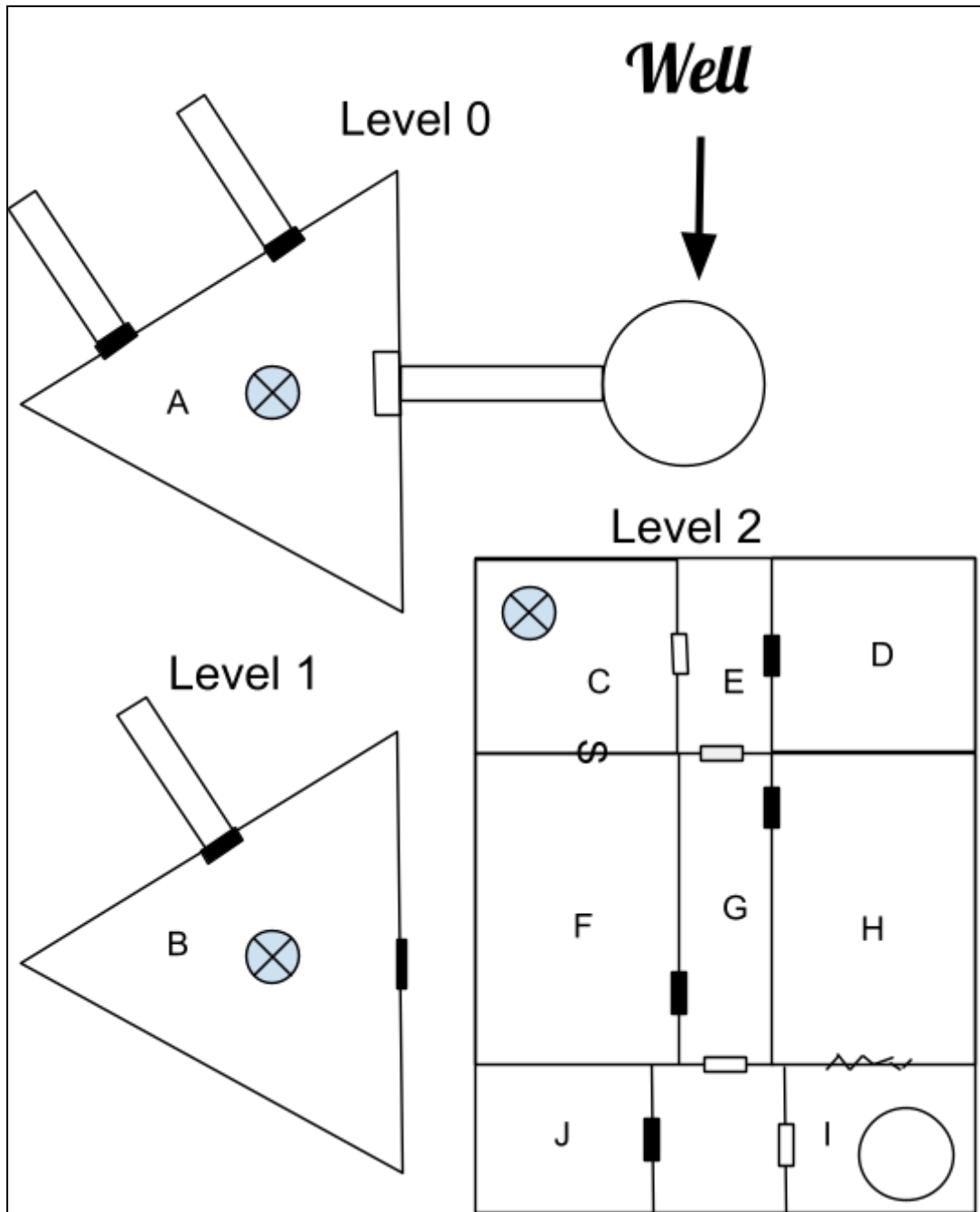
Da vi gik ned i brønden, opdagede vi, at den var en del af en gammel struktur. Tre etager længere nede mødte vi deres leder, en kobold ved navn Snappy Spark. Efter at have besejret ham fandt vi et stort hul (rum I) i et af rummene. Dette så ud til at være indgangen til stedet. En tunnel strakte sig fra hullet, men vi valgte ikke at undersøge den yderligere.

Efter vores sidste nat på Crossroads Inn opdagede vi, at Jorbin var savnet. I løbet af natten hørtes et hyl efterfulgt af lyden af knust glas. Vi fandt ud af, at Jorbin var væk, og at hans vindue var blevet knust indefra.

Kort over Crossroads Inn



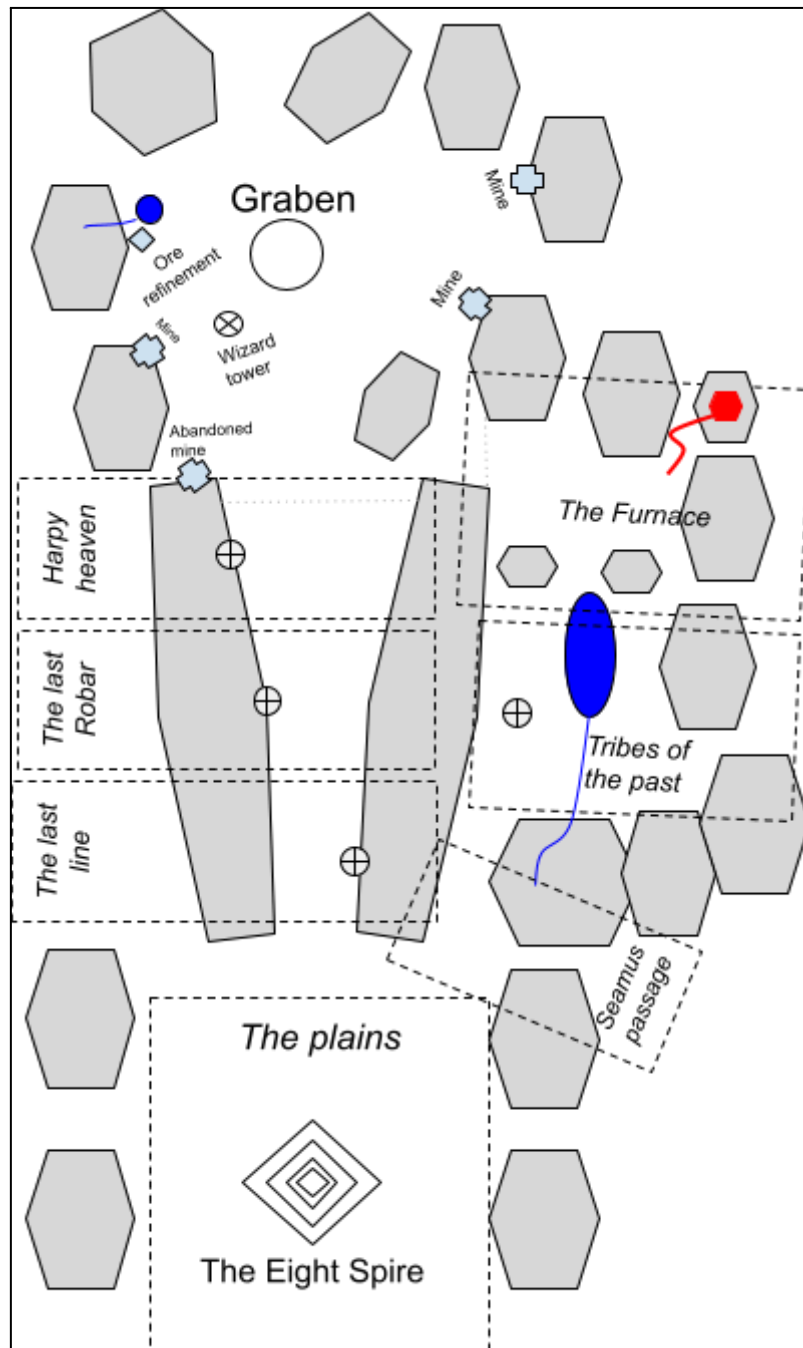
Kort over fangekælderens fundet nede i en af brøndene:



26/03/1025 - Det ottende spir (4 timer)

TODO

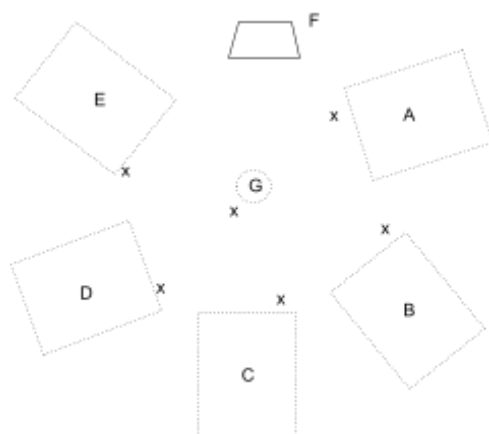
Kort over Graben og en del af Dusterland



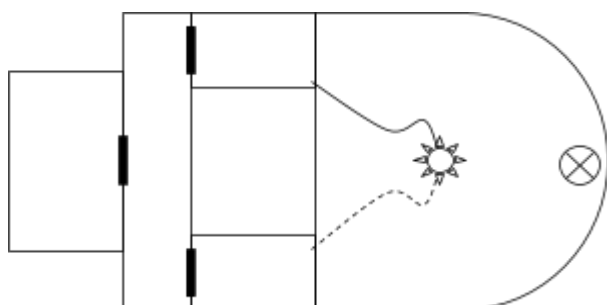
1/5/1025 - Tørv og Tåber (4 hours)

Party: Talith, Wincent, Yiwal, Elben, Martin Rast og Bombe Benny (og præsten...)
XP: 12

Kort over gammel bæstemandslandsby fundet i Festerbog



Kort over offerfaciliteten fundet nedenfor bæstemændslandsbyen

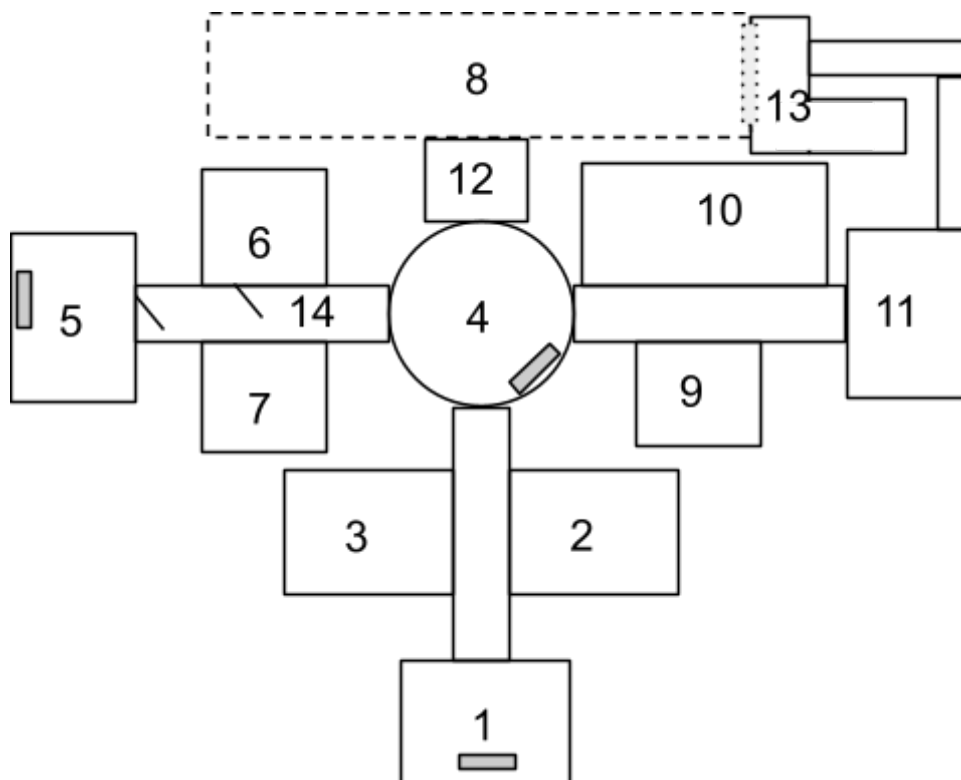


14/5/1025 - Gomles Pegepind (4 timer)

XP: 9

Karakterer i session				
Karakter	Herkomst	Klasse	Niveau	Noter
Grizzlegut Byg		Præst	2	
Bombe Benny	Goblin	Pit-Fighter		
Vincent	Ridder af Sankt Ydris		?	
Molkrog	Halv-ork	Fighter	1	
Gahas		Fighter	?	

Kort over fangekælderen



Brev fundet på en nyligt afdød kvinde fundet i korridor 14

Door Har, den tredje måned i det gode år 1025

Til min trosfælle Søster Pippa,

Under min færd nær Daisy Hollow har jeg fundet tegn på historisk aktivitet relateret til vores tro. Der findes her både en offerplads og en krypt med en bemærkelsesværdig indgang - alt vidner om svundne tiders fromme gerninger. Jeg er sikker på at stedet vil vække stor genklang i dit kald.

Jeg skønner, at der kan gemme sig relikvier og rigdomme som må hentes hurtigt hjem og dyrkes efter kirkens skikke. Træd varsomt og rejs diskret.

Min lejr er rejst nær landsbyen, og jeg håber at modtage dig snarest.

I Gedes urokkelige skygge,

Dorom Maistrum

28/5/1025 - Stærk Tømmer (4 hours)

Karakterer i session				
Karakter	Herkomst	Klasse	Niveau	Noter
Grizzlegut Byg		Præst	2	
Bombe Benny	Goblin	Pit-Fighter	3	
Vincent	Ridder af Sankt Ydris			
Snot	Goblin	Fighter	3	
Talith		Troldmand	4	

XP:19

100 gp (transport af pyrosang)

200 gp (belønning for at redde alle 3 af de tilfangetagne)

400 gp (afsavet stumper fra robotterne)

60 gp (3 stk. søvlåg fra flasker)

200 gp (en kat dyppet i guld)

150 gp (ædelsten)

I alt: 222 guld til hver karakter.

GM-note

Dette eventyr var baseret på scenariet Doom In The Red Wastes skrevet af Kelsey Dionne.

11/6/1025 - Høtyv og kvægkaos (4 hours)

Beretning fra Karl Godhjerte, borgmester i Viehdorf

Jeg skriver dette, så sandheden kan stå klart, når sladderer en dag får sit eget liv.

Det hele begyndte med kvæg, der forsvandt om natten. Først enkelte dyr, så hele flokke. De fire store gårde, Hansir, Möninger, Klampfurt og Toppegauk, begyndte straks at beskyjde hinanden. Stemningen i Viehdorf blev anspændt. Nogle hviskede om trolden Garfuur fra gamle sagn, andre hævdede at have set skygger på himlen og hørt stemmer i mørket. Jeg troede ikke på den slags.

For at bringe ro udlovede jeg 200 guldmønter til dem, der kunne sætte en stopper for det. En gruppe fremmede meldte sig. De sagde ikke meget, men virkede erfarne. Samme dag drog de ud.

Kort tid efter holdt tyverierne op. Ikke en eneste ko er forsvundet siden. Men dem, der tog opgaven, kom aldrig tilbage. Hvad de fandt, eller hvad der fandt dem, ved vi ikke.

Belønningen ligger stadig urørt. Ingen har krævet den.

GM-note

Alle spillerne døde i rum 3.

25/6/1025 - Gæstehuset Dolmos (4 timer)

Gruppen var på vej fra Dork Bask mod Kornstadt, idet det rygtedes at der var arbejde for eventyrere i Kornstadt. Gruppen besluttede at holde hvil på Gæstehuset Dolmos.

Karakterer i session				
Karakter	Herkomst	Klasse	Niveau	Noter
Grizzlegut Byg		Præst		
Bombe Benny	Goblin	Pit-Fighter	3	
?	?	?	?	?
Garage		Troldmand	1	
Paryk		Seer	1	

XP:9

Beretning fra gruppen

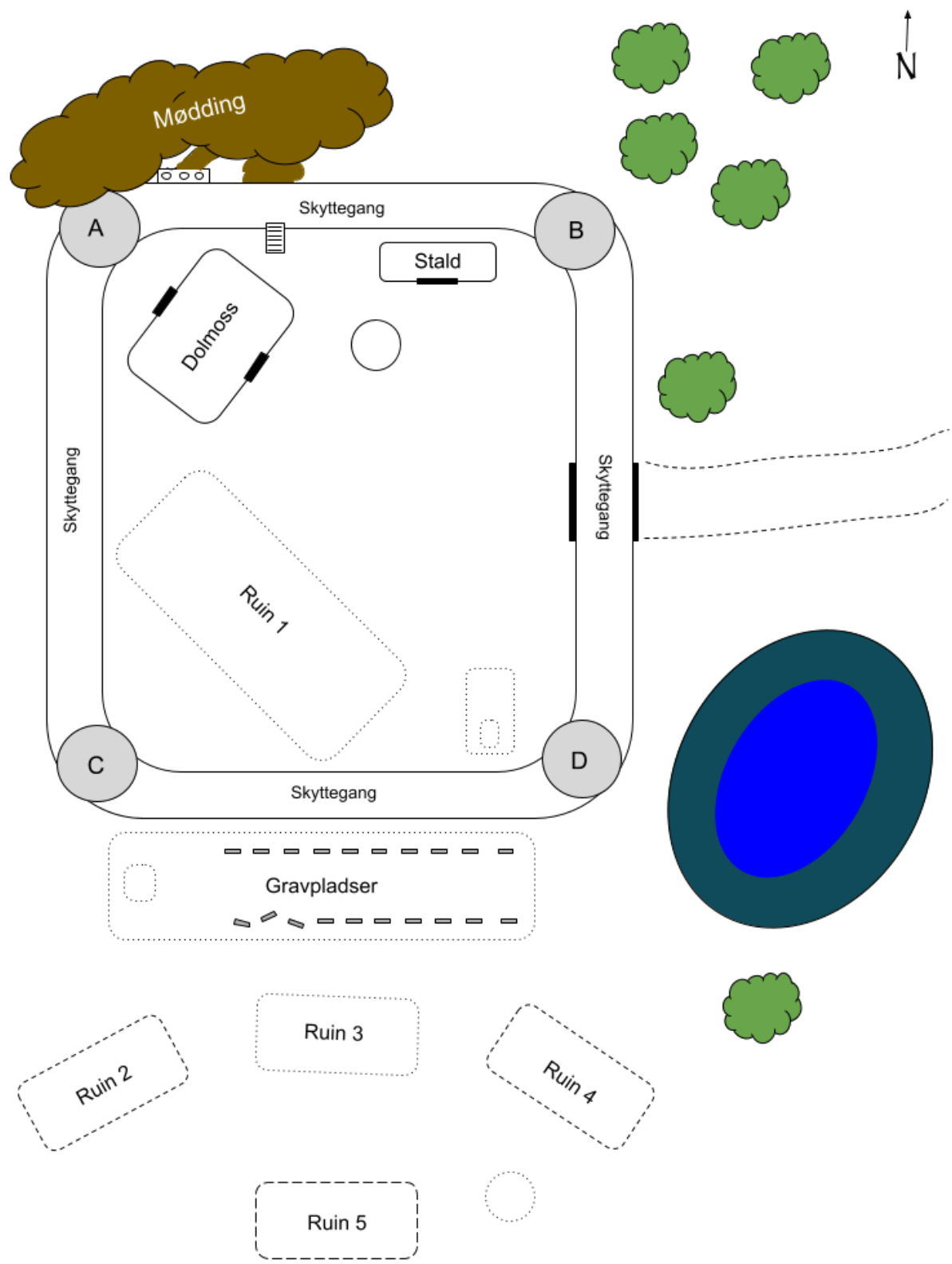
Vi søgte ly i gæstehuset Dolmoss og blev fanget af en magisk tåge, der aldrig ville lette. Tågen omkransede stedet tættere og tættere, time for time. En enkelt gang forsøgte vi at gå ud i den, men blev mødt af skeletter, der angreb os uden varsel.

Vi fandt ud af, at murene omkring Dolmoss oprindeligt udgjorde et fængsel for Bertram – eller rettere Jorven Ebbe – en dæmonisk skabning fra en svunden tid. Han var blevet lænket i årtusinder af fire magiske tårne, udstyret med såkaldte skyggebrændere, som forhindrede ham i at bruge sine kræfter.

I århundreder havde Jorven gemt sig og gravet i hemmelighed under jorden. For hundrede år siden vågnede han. Usynligt for omverdenen begyndte han at samle kræfter og omsluttede, mens vi var der, gæstehuset i den dødelige tåge. Han kunne ikke forlade området, før det sidste brændstof i det sidste tårn var opbrugt, men han planlagde at styrke sig ved at dræne gæsternes livsenergi.

Til sidst fandt vi ham i et tunnelsystem dybt under jorden, hvor han havde begravet sig selv. Her lå han i et grotesk piratskib, bygget af affald og møbler. Blandt konkylie, tjære, saltvand, krokodiller og forvredne rester af dem han havde forvandlet, dræbte vi ham.

Kort



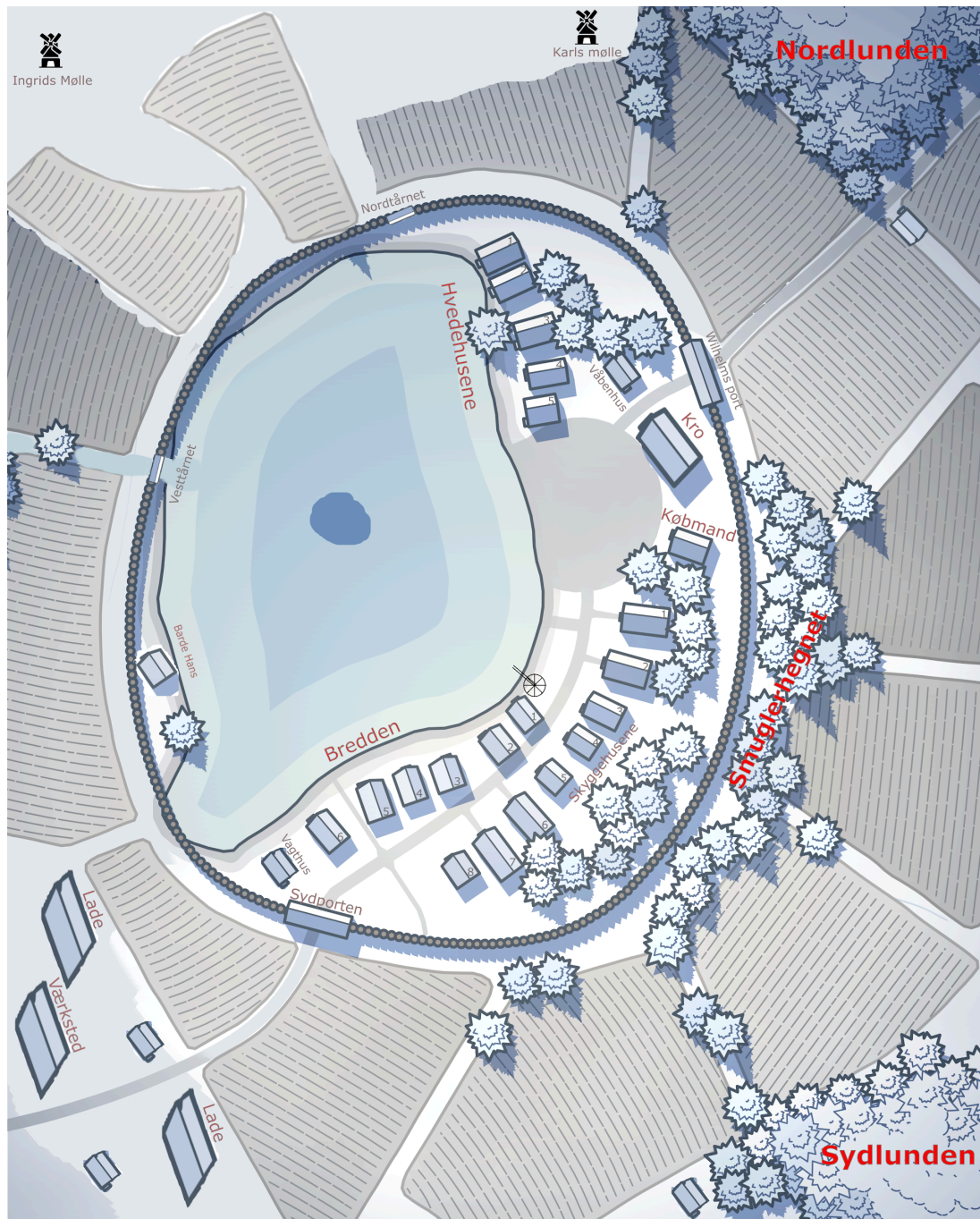
7/7/1025 - Stien gennem Waldstille (4 timer)

Efter en længere ophold på Gæstehuset Dolmos satte gruppen kurs mod Kornstadt, hvor det de skulle møde storbonden Karim Weizenkal som havde en jobtilbud til dem. Hovedvejen mod Kornstadt var dog spærret af baronens skatteopkrævere, hvorfor det blev besluttet at skyde genvej gennem den gamle skovsti gennem Waldstille.

TODO: Skriv lidt mere om hvad der skete..

30/7/1025 - Weizenkals marker og møller (4 timer)

Kort

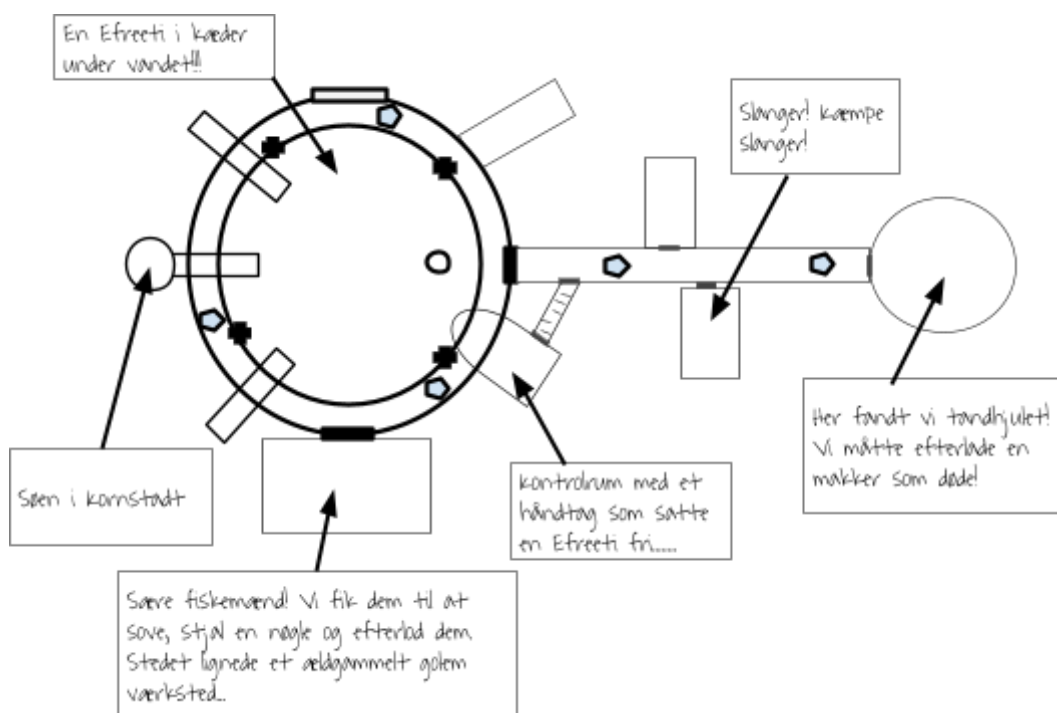


10/9/1025 - I tjeneste for Kornstadt (4 timer)

Under vores vagttjeneste i Kornstadt undersøgte vi en påsat brand ved den vestlige mølle, ifm. efterforskningen af denne blev vi angrebet af en kobold, der red på en vederstyggelig og overnaturlig hest. De var på jagt efter en anden rytter, som vi forsøgte at redde. Desværre døde han under kampen, men han nåede inden sin død at nedskrive et notat, hvori han betegnede sig selv som "28". Han skrev, at der befandt sig et tandhjul under Kornstadt, som måtte findes, inden Skyggen opsporede det, og han lovede en belønning, hvis vi afleverede tandhjulet til "17" i Kornstadt.

Under søen i Kornstadt fandt vi en enorm underjordisk struktur – tilsyneladende et ældgammelt vandbassin, konstrueret for tusindvis af år siden til at holde en Efreeti fanget under vandet med tunge kæder. Vores troldmand valgte imidlertid at aktivere et håndtag, som løste kæderne og frigav væsenet. Efreetien blev derved bragt til denne verden, og vi måtte i kamp sammen med de tilbageværende sten golems.

I det inderste kammer fandt vi tandhjulet til den Kytherianske Mekanisme. Men vi kunne aldrig indkassere belønningen, da vi aldrig fandt ud af, hvem "17" egentlig var.



5/10/1025 - Slagteren fra Kornstadt (4 timer)

Vi er nu lønnet efterforskere i Kornstadt og fik til opgave at undersøge, hvad der var blevet af slagter Karl Hansiman. Han var sporløst forsvundet efter gårsdagens levering af kød. Kun hans udulige hjælper, goblinen Snikitt, var tilbage i hans butik. Snikitt havde ikke synderlig lyst til at hjælpe os.

I slagterens hjem fandt vi en leveringseddél, som viste, at han netop på den dag, hvor han forsvandt, skulle levere en større mængde kød til troldmanden Ramirus Mondicus, der boede i et troldmandstårn en halv dagsrejse væk.

Før vi drog mod troldmandens tårn, blev vi også bekendt med, at Zorli Zol, datter af Zeman Zol, var forsvundet fra Zemans handelsstation, som ligger en del dagsrejser væk. Vi tog notits af dette, da belønningen for at finde Zorli var hele 400 guldmønter.

Ved ankomsten til troldmandens tårn fandt vi ham, og han havde barrikaderet en lem ned mod kælderén. Han påstod, at et monster var løs dernede, og at slagteren også befandt sig der. Vi drog naturligvis derned og fandt, at slagteren var på vej til at blive en varulv, og at troldmanden havde lavet forfærdelige varulve eksperimenter. Også den forsvundne Zorli Zol fandt vi dybest i troldmandens kælder; hun var blevet til en varulv, men til vores held fandt vi et sæt sølv håndjern som kunne holde hende i ro!

Vi dræbte alle undtagen Zorli Zol og sendte hende tilbage til hendes familie, mon hun nogensinde bliver normal?

EFTERLYSNING

ZORLI ZOL, DATTER AF ZEMAN ZOL

SIDST SET DEN ANDEN DAG I DEN NIENDE MÅNED
VED ZEMANS HANDELSSTATION VED FODEN AF NEBELHÖHE

MEDLEMMER AF TUNGERNES TAND KAN VÆRE INVOLVERET!

EN SPÅKONE HAR SIDENHEN VED HJÆLP AF SINE EVNER SET ZORLI I ET MØRKT HUL MED ET VEDERSTYGGELIGT MONSTER! SPÅKONEN MENER AT SUNET KOM NORD-ØST FOR NEBELHÖHE.



ZEMAN UDLOVER 400 GULDMØNTER TIL DEN, DER BRINGER ZORLI TILBAGE I LIVE!

SKULLE DET SKE AT HENDES DØD MED SIKKERHED KAN BEVISES, GIVES 200 GULDMØNTER ISTEDET, DA MODEREN SÅ KAN FINDE VISHEDE OG VIDE, AT ZORLI EJ LÆNGERE LIDER.

26/10/1025 - Fristad eller fallit (2 timer)

Bykassen i Kornstadt var tom, og der var ej mere råd til lejesoldater til at beskytte byen. Os simple efterforskere var der heller ikke længere råd til at betale i guld, hvorfor byen gav os et hus indenfor bymuren.

Der blev kaldt til byråd vedrørende byens miserable situation, og der blev fundet gamle love frem, som byboerne mente tillod dem at frasige sig baronen. Borgmesteren var dog af en helt anden opfattelse. På byrådsmødet berettede Brathor Frostpels, en gæst fra ørkenen, at det var en oplagt mulighed for Kornstadt i stedet at alliere sig med ørkenbyerne i Frihedens Alliance. Denne alliance var en sammenslutning af ørkenbyer, som havde løsrevet sig fra en dæmonisk tyrann ved navn Zarim Malek. Alliancen var tilsyneladende en rig handelsalliance bestående udelukkende af byer, de havde ingen egen hær, men forlod sig på lejesoldater.

Der var dog også mere jordnære problemer i byen, idet vi drog ud for at undersøge en mystisk bæverdæmning, som stoppede tilførslen af vand til byen. Vi fandt, at dæmningen var bygget og beboet af halvlange (halfling), som fandt det behageligt at klæde sig i bæverdragter. Vi var nær blevet dræbt af dem, men blev i stedet taget til fange. Vi var nødt til at indgå en forkastelig aftale for at slippe fri. Alt i alt endte det dog med, at dæmningen blev brudt, og vandet atter flød til Kornstadt.

Efter vores gøremål ved dæmningen var der kommet en ny gæst til Kornstadt, adelsmanden Draman Fester. Festerfamilien havde hørt, at Kornstadt overvejede at gøre sig fri og tilbød, at byen kunne indgå i en alliance med Festerne mod baronen.

Efter meget palaveren frem og tilbage blev det ved afstemning vedtaget, at Kornstadt frasagde sig baronen og nu er i alliance med Festerne.

Vi frygter, at en væmmelig borgerkrig er på vej, for hvad vil baronen sige til dette? Og hvad med Frihedens Fane?

Ah ja, vi mener også, at borgmester Karlo Üppenmeister forsøgte at dræbe os via lejemordskontrakt med Tungernes Tand. Vi er ret sikre på, at han var i ledtog med slagteren Snigitt. Borgmesteren blev efter valget væltet og tvunget ud af byen. Snigitt forsøgte vi at fange, men uden held.

26/11/1025 - Grænsen, Venner og Fjender

Denne alliance med Festerne skulle have været så god for Kornstadt... men ak.

Mens vi sad på kroen Kornblomsten i Kornstadt, blev vi opsøgt af den fæle Fester-kommandør Kilo Manan. Han meddelte, at vi var fyret som efterforskere i Kornstadt, og at vi i stedet var indkaldt til tjeneste i Festerhæren. Allerede næste morgen skulle vi sætte kurs mod Festermosen, hvor soldatertræningen ventede.

Vi var dog utrygge ved at melde os under Festerhærens faner. Vores gode ven Gåsevennen Kork kunne fortælle, at også han frygtede, hvad der foregik i Festermosen, og at han (samt hans gås) planlagde at desertere, så snart han nåede i nærheden af en grænse.

Vi bemærkede desuden, at en svamp voksende ud af øret på Kilo Manan!

Med alt dette i mente besluttede vi at proviantere og, under nattens dække, flygte mod Zemans Handelsstation, hvor der efter sigende stadig fandtes en åben grænse.

Hovedvejen var patruljeret af Festerhæren, så vi drog gennem De Dystre Sletter. Her oplevede vi alskens

vederstyggeligheder: en træjet troldmand med en trekanttatoering, gaveæske-monstre, sprængfarlige goblins og bevingede kvinder, som angreb os uden nåde. Mest mystisk var måske mødet med den pacifistiske slettefamilie Baroidar, som tilsyneladende havde reddet Festerbarnet Heino Fester; de fremviste endda et brev som bevis! Baroidar kunne også berette, at der i fordums tid blev udkæmpet slag mellem de onde hære Trianglor og Mult på De Dystre Sletter, dog uden at være styret af én samlet ondskab, men snarere af deres egne mørke ambitioner og motiver..

Efter mange dages rejse nåede vi endelig, og med nød og næppe, frem til Zemans Handelsstation.

24/11025

Kære slettefolk

Jeg bønfaller jer om at tage min søn Heino. Jeg ved, at I ikke er onde og at freden altid lever i jeres hjerter. Jeg forsøgte at føre ham til elverfolket bag skovene, men på den anden side ventede kun mørkeligheden.

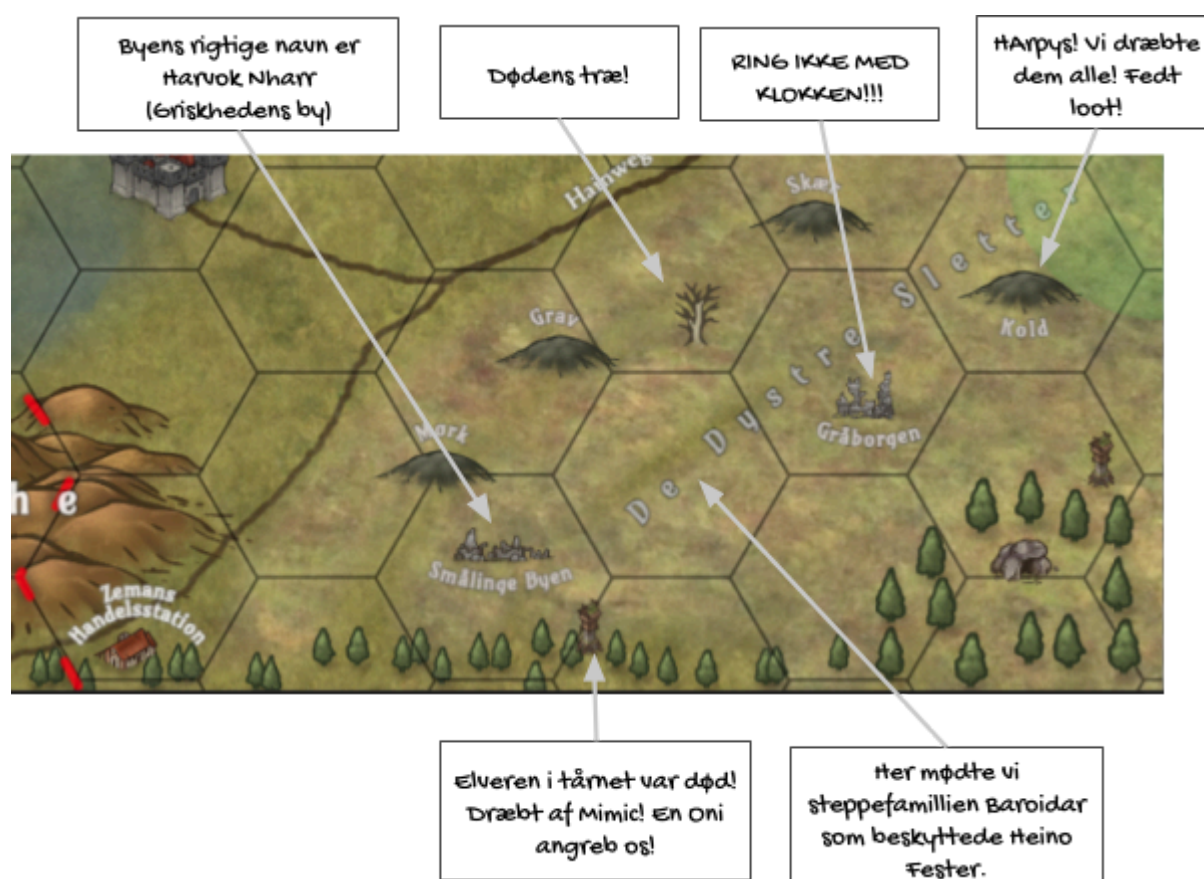
At efterlade ham her på sletterne med et spinkelt håb om at I vil finde ham er bedre end at lade Alfred sende ham ned i krypten som det har været planlagt siden hans fødsel.

Tilgiv alt det, min familie har gjort. Tilgiv dem vi blev. Tilgiv vederstyggelighederne. Vi er ikke længere, hvad vi var, og jeg frygter, at Alfred er kommet under en fremmed indflydelse.

Med underdanighed og med det sidste håb jeg har tilbage beder jeg jer tage jer af min søn.

Alora Fester

Kort over, hvad vi oplevede på De Dystre Sletter:



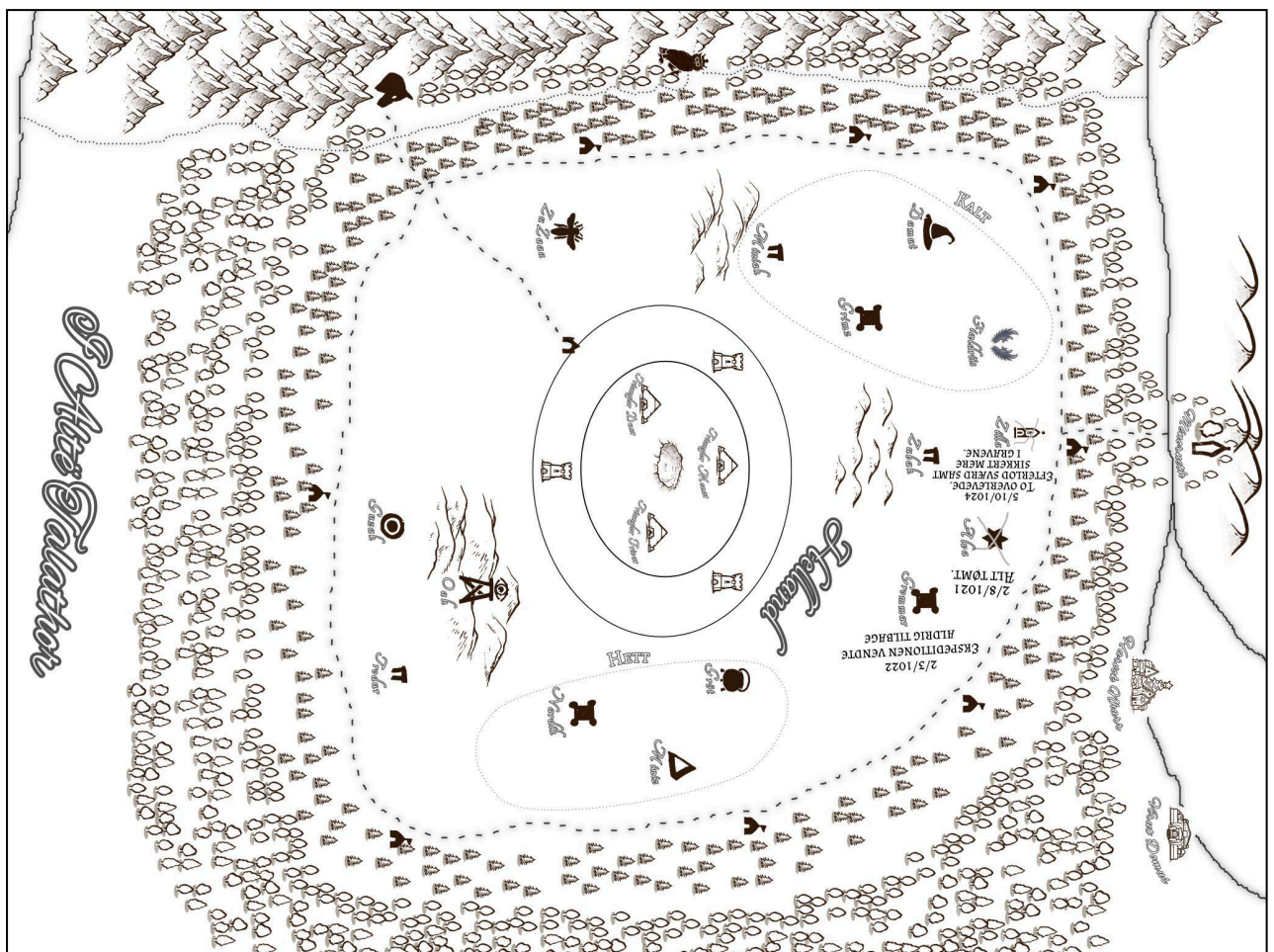
17/12/1025 - Zemans handelsstation

Efter vores farefulde færd nåede vi handelsstationen. Ved porten så vi et par Festerryttere forsøge at overtale Zeman Zol til at forkaste baronen og underkaste sig Festerne. Zeman nægtede, og rytterne red bort.

Med os havde vi fire tilfangetagne medlemmer af banden Tungernes Tand, som i skjul havde fulgt os gennem De Dystre Sletter. På dem fandt vi et brev med ordre om at dræbe et "udy" på Zemans handelsstation. Zeman lukkede os ind, men nægtede bandedemedlemmerne adgang. I stedet blev de "smidt i skoven" – og vi hørte ikke mere til dværgene.

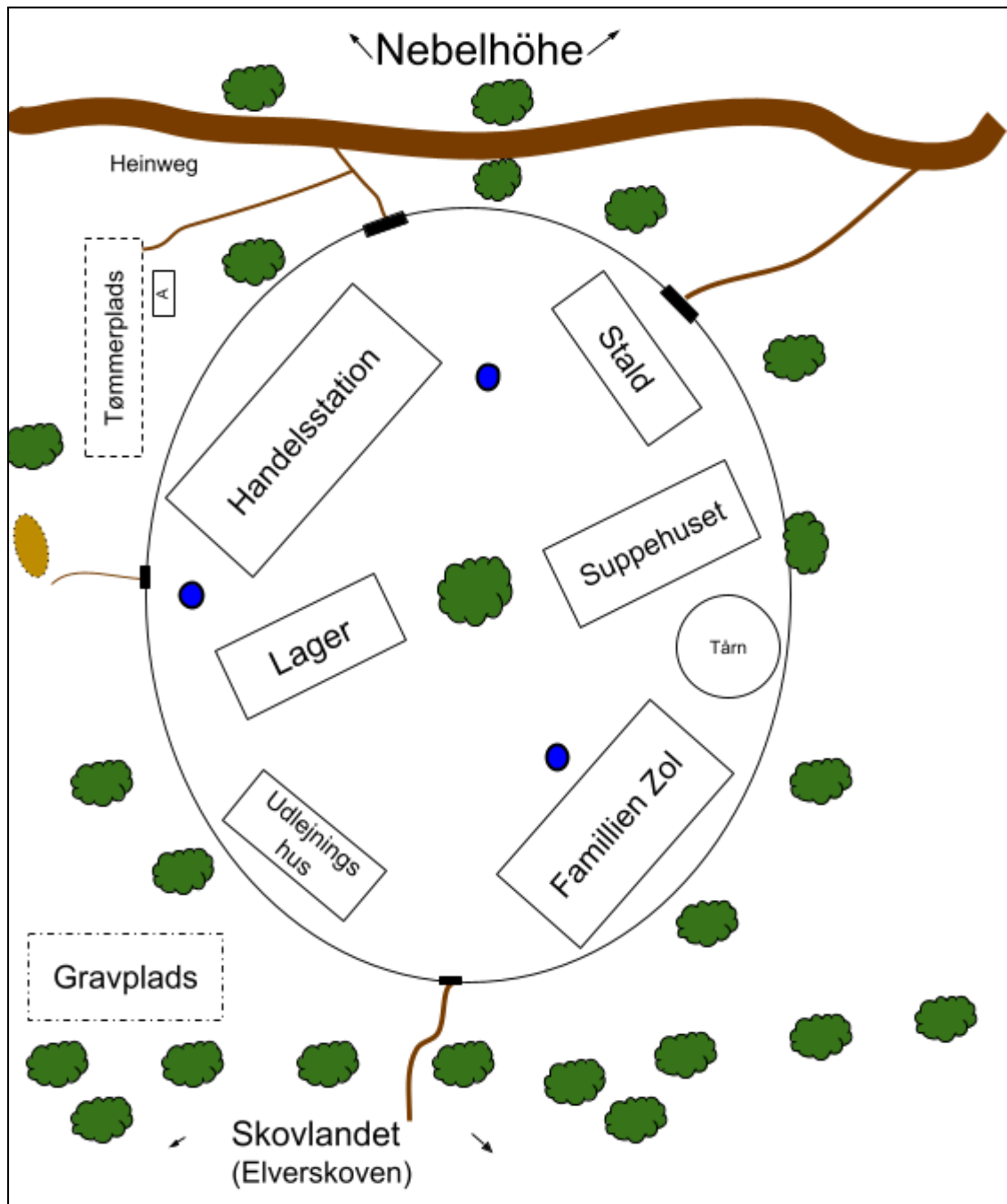
Træerne omkring handelsstationen var sære, især træet i midten. Her deltog vi om aftenen i et ritual viet til træet og væsenet Ménorneth.

Midt om natten blev vores troldmand overfaldet af en lejermorder der var ude efter et mystisk tandhjul. Det lykkedes os at slå ham ihjel. Samme nat undersøgte vores tyv i hemmelighed handelsstationen, og fandt i et baglokale tomme våbenkasser og et ældgammelt kort over elverskoven anoteret med hvad der lignede nyere noter:



Vores kampen med lejermorderen imponerede tilsyneladende Zeman, og dagen efter tilbød han os et arbejde: at rejse ind i elverskoven (skovlandet) og finde et stykke af en fe-vinge.

Kort over handelsstationen:



29/12/1025 - Slimkultens prøvelser

todo

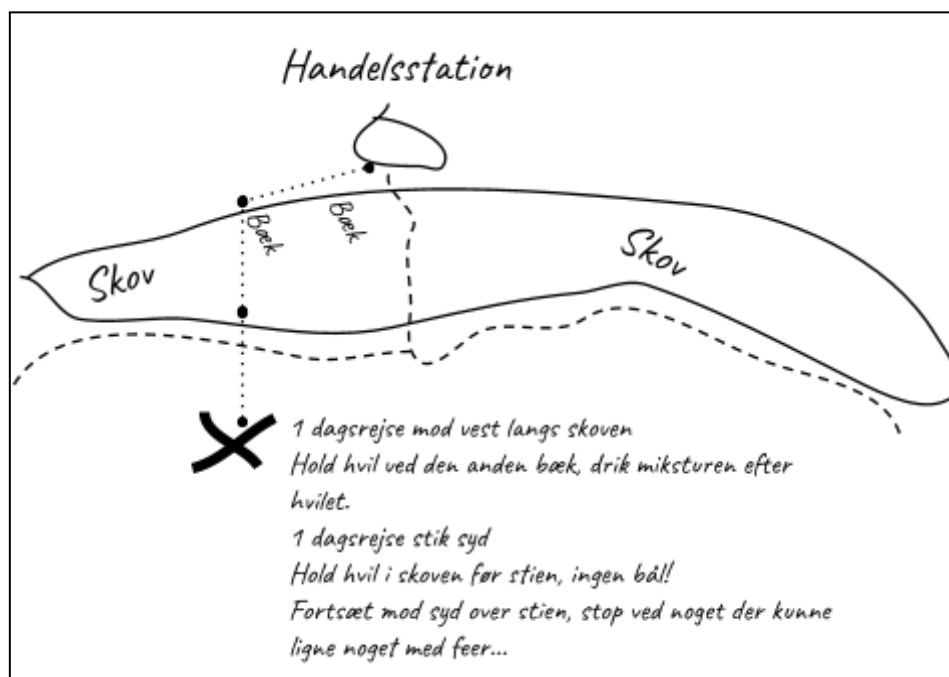
15/1/2026 - Skov, Elver, Land, Død

Vi blev af Zeman Zol bedt om at drage ind i Elverskoven (også kendt som Dødsskoven) for at fremskaffe en knogle fra en fe-vinge, som han og hans kone skulle bruge til en mikstur. Han sagde ikke nøjagtigt, hvad de skulle bruge miksturen til, men vi mistænker, at den skal bruges til at helbrede hans datter for lykantropi.

Ingen kendte skoven, for alle vidste at gå derind betød den visse død. Zemans Zol's kone, Glannor Zol, var dog i stand til at fremstille en mikstur til os, som gjorde, at skoven ikke ville angribe os i otte dage. Glannor havde tilsyneladende tidligere været en Skrivelver (dem med ugler på skulderen), og det var derfor hun vidste lidt om skoven. På handelsstationen så vi også Glannor's mor, en old-gammel elver ved navn Moo Zol, vi bemærkede at Moo havde en Ugle på hendes skulder... Så hun var sikkert stadig en skrivelver (hvad det så end er...)?

Zeman virkede glad det meste af tiden, Glannor var lidt halv-sur og vi så ikke meget til hende. Moo Zol virkede bitter... Hvorfor fandt vi aldrig ud af...

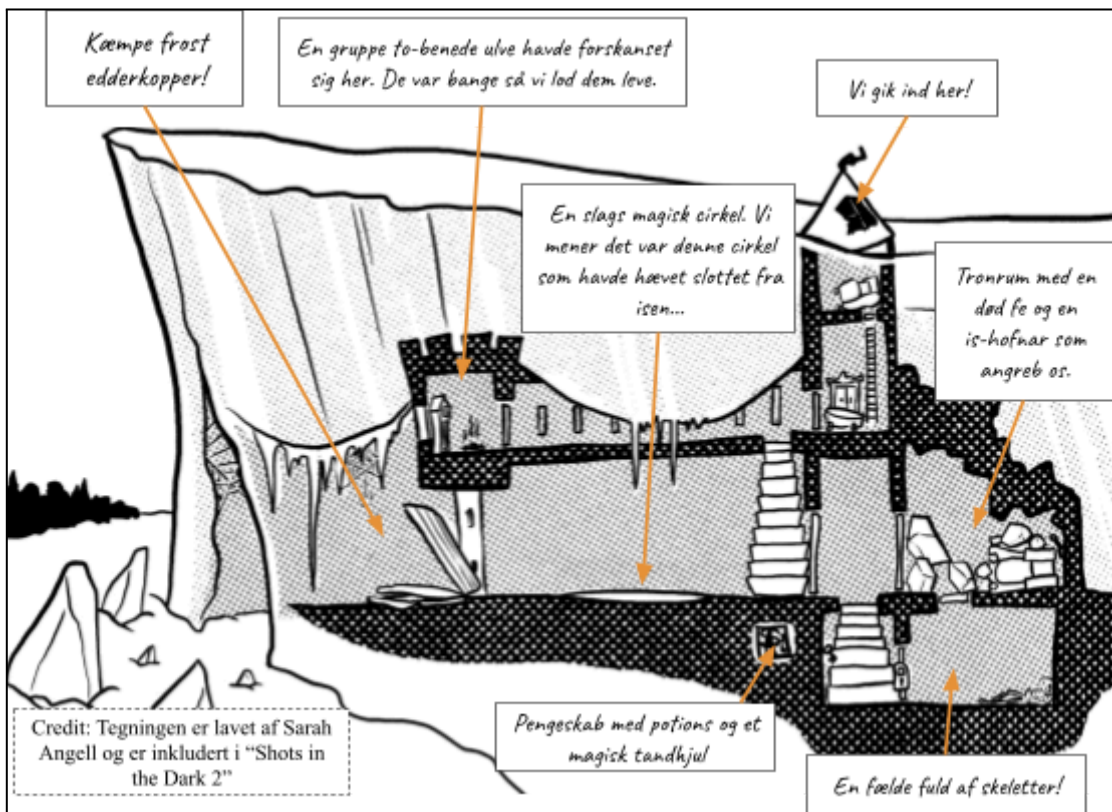
Vi havde i hemmelighed stjålet et kort over skoven fra Zeman (se [20 – Skov, Elver, Land, Død](#)). Zeman ønskede tilsyneladende at holde dette kort hemmeligt, idet han ikke viste os det, men i stedet gav os disse simple instruktioner til vores destination i Elverskoven:



Hvorfor gav han os ikke bare det rigtige kort?

Efter nogle dages vandring gennem skoven kom vi til et gammelt slot, som tilsyneladende havde været frosset ned i meget lang tid. Slottet havde tilhørt en hærfører ved navn Fiældriis. Inde i slottet blev vi angrebet af sære is- og luftmonstre, en is-fe (vi fik vingeknoglen fra denne!) samt kæmpeedderkopper. I et tronkammer fandt vi også en anden død fe i en iskiste, på en plade på kisten stod der: "Her hviler min ægtemand Kloo, dræbt for egen hånd, før Mult kunne tage ham".

Kort over Fiældriis slot:



Med en fe-vingeknogle i hånden kunne vi nu tage hjem ... men da vi nu havde det hemmelige kort over Elverskoven, valgte vi at besøge et tårn, som havde tilhørt hærføreren Zilla. Her fandt vi tre grave, som tilhørte Zillas kone Belle samt hans to børn, Zop og Mok, på alle gravstene stod der "Dræbt for egen hånd".

Zillas grav var for nyligt blevet åbnet, og omkring graven lå der en menneskelig og der var tydelige tegn på kamp.

Vi valgte også at åbne børnenes grave og fandt rigdomme i kasser under deres lig. Desværre vågnede børnene som genfærd, og vi blev på skift besat af dem – og tvunget til at angribe hinanden! Dette bragte os nær døden, men vi slap derfra med livet i behold.