# *Før Graven*

Kroen

PC: Eventyrer, lejesoldater eller lignende. ”Rottefængere”. Har arbejdet med hinanden et stykke tid. Alle ludfattige og sultne.

Startscene:

* Sidder i en kro i byen Bakkentrot om formiddagen, tjener Matt kommer op til dem og spørger hvad de vil have. Bed spillere introducere deres karakter.
  + Menu: Tynd øl, tyndere øl og vand-tynd øl. Lykke-gryderet.
* Smeden Lars braser ind, og udbryder: ”De har Bess. De tog min pige!”
* Kigger rundt efter folk der kan hjælpe. Minder om at fyrsten har sat en dusør på goblin-ører. Hvis det ikke lykkedes, rejser en gammel, slidt tidligere eventyrer sig op og melder sig.

Smedjen

Smed Lars ved ikke hvor de tog hans datter hen, og ”Mine evner række ikke til at kunne finde hende”.

Der er spor fra et par gobliner som har trukket noget nordpå, til Svineskoven. Lars ved at goblinerne ikke bryder sig om vildsvinene, så de må have et tilflugtssted på den anden side af skoven.

Svineskoven

Der er 30 km (dvs. 2x Shifts af 6 timer) til goblin skjulestedet. Det er sovetid efter første shift.

Mekanisk: (side 101-103)

* Skal vælge en Pathfinder, som lavet et Bushcraft kast for hver Shift. Fejl => Mishaps
* Sove: Alle laver Bushcraft kast.

Kort efter stopper skoven og bliver til et bakket landskab. Et par hundrede meter inde på toppen af en bakke er nogle stenværks ruiner. Ser en goblin patrulje på den nærmeste bakke (2x Goblin Scout). Hvad gør I?

# Delianske Grav

Oprindeligt under Caelian imperium, ridder Delius dedikerede sit liv til bekæmpelse af goblin guden Maglubiyet. Dette er deres hvilested.   
I dag infesteret af gobliner, vanhellige stedet med menneskeoffer, og dedikere graven til Maglubiyet.

A black and white drawing of a building

Description automatically generated

***Indgang***

To vagter (**1x** **Warrior, 1x Scout**) står I skygge. Kan sniges op på. Løber ind i ruinen når opdager eventyrer.

***Ofringsrum***

”Som I bevæger jer ind i den absolutte mørke, bliver i mødt af en stinkende mur af råddenskab og afføring. I hører en fjern, rytmisk messen dybere inde i ruinerne.”

Rummet oplyses svagt af et brænd-fad, og viser et rum fyldt med mugne soveposer og 3 gobliner plus eventuelle vagter (**3x Goblin Warrior**).

Beskriv rummet når kamp er ovre:

* Ene væg har detaljeret gravering af et ridder kompagni der holder en strøm af monstre, inkl. Goblins tilbage
* Anden har inskription: ”Jeg sværger at bekæmpe kaos i alle dens former, at opretholde orden, ved mit sværds ære.”

***Trykplade fælde***

”Perception” Check se fælde. Halflings, Gobliner og lignende trigger ikke fælden. Trigger fælde lav Evade kast eller tag 1d8 skade.

***Edsvogterens hal***

Rummet domineres af stor stenstatue af ridder på en platform. En tyk dis stiger fra et midlertidigt alter hvor en goblin med smykker og krigsmaling messer og jamrer mens de rokker frem og tilbage. Bag goblinen er en ung pige som svagt klynker, hendes hoved gemt i hendes hænder, holdt i et bur ved foden af statuen. Fra et hjørne af rummet rejser sig en ork, som modsat goblinerne har et blik der angiver intelligens.

Statuen har skriften: *Hvis du ønske at holde det, skal du først give det til mig.*

Kamp: **1x Orc Shaman, 1x Orc Warrior med Ferocity 2**

A screenshot of a video game

Description automatically generated

A close-up of a list of words

Description automatically generatedA white page with black text

Description automatically generatedA close up of a list

Description automatically generatedShaman magi: (Animism 14, WP 16)