

Den brændte ødegård

Ude i vildniset, hvor ingen byer eller landsbyer har hjemme, har en bonde opført en lille gård. Hovedbygningen er et træhus, og sammen med den står en stald og nogle mindre skure. Området er omgærdet af en fold, hvor nogle kvæg og får har græsset. Nu hænger røgen tungt i luften, og vinden fejer aske fra brændte bygninger med sig.



Eventyr! er mini-eventyr/mikro-supplementer, som er små eventyr, man kan rende inde i på ens færd gennem vildmarken. De er typisk mini-eventyr, som spilleder vælger at tage i brug på baggrund af rejsetjeks – men der kan være situationer, hvor spillerne kan aktivere et mini-eventyr.

Scenariet er forfattet af Tore Bro.

Den brændte ødegård

Allerede før ødegården kan ses, lugter eventyrerne røg i luften og når de kommer tættere på kaster de blikket på de sortsvedne rester af gården. I folden ligger et får brutalt slagtet med bugen skåret op og hovedet knust. Ødegården er stille og kun en svag vind bevæger sig.

Note: Såfremt eventyrerne tidligere har fundet en nedbrændt ødegård kan stedet erstattes med en anden koloni fra Kejseriget: En omrejsende karavane, en lille landsby eller en lejr med døde eventyrer.

Gerningsmænd har plyndret stedet og efterladt de rester, som de ikke ville slæbe videre på. Medmindre der står andet kan eventyrerne med et sansetjek 6 finde sporene og forfølge dem. I ruinerne ligger spredte dele af værktøj, madrester og husgeråd. Ved at spendere en halv time med at gennemrode området, kan eventyrerne finde 1t8+2 ting/udstyr/grej/forsyninger for en maksimal samlet værdi på 8 guld.

1t6	Gerningsmænd	Effekt
1	En bande orker (2t4) på plyndringstogt har været ud i lokalområdet for at skaffe sig ekstra forsyninger og har slæbt det hjem til det nærmeste skjulested (Det kan være samme sted, som eventyrerne er på vej til).	Tilføj en lille pige til næste eventyr, som eventyrerne kan befri for 100 eventyrpoint
2	En lokal stamme af hinterlændinge har plyndret gården, da de ligger i krig med Kejseriget. En flok krigere (2t8) har nedbrændt gården og slæbt af sted med forsyningerne	Hvis eventyrerne sporer krigerne og besejrer dem, finder de forsyninger (2t6 dagsrationer) og en lille portion guld (12 guldmønter)
3	Et par gnomle har overfaldet bonden og hans familie og er nu i gang med at spise de svedne lig.	I ruinen finder eventyrerne en slagøkse og et lille smykkeskrin af sølv (34 sølvmonter). Hvis ligene stedes til hvile, opnås 100 eventyrspoint, og hvis en

	Stedet ligner en blodig slagmark med kropsdele smidt omkring og fra midten af gården høres en gnasken af kæber.	helligfolk forretter en lille ceremoni opnås 50 ekstra eventyrpoint.
4	Flodpirater har lagt til ved en flodbred ikke langt herfra og fandt ødegården ved et tilfælde. Der befinder sig stadig 1t4 rottefolk i ruinerne, som er i gang med at samle udstyr sammen for at slæbe det ned til prammen.	Rottefolkene har samlet udstyr for en samlet værdi af 24 guldmønter i form af værktøj, forplejning og enkelte værdigenstande.
5	Omstrejfende slavehandlere (1t6) har taget nogle hinterlandske forældre og den ældste søn og har efterladt en såret og bange lillebror. Slavehandlerne har otte slaver, som de vil sælge til Kejserrigets gladiator kampe.	Gruppens leder vil true med at dræbe sine slaver, og vil skære halsen over på en slave pr. runde. Med et Parley tjek mod moral 12 og en belønning på 2 guld pr. slave kan slaverne frikøbes. Der uddeles 25 eventyrpoint pr. befriet slave.
6	Ruinen er tom, og ingen overlevende er tilbage.	Hvis eventyrerne kigger efter spor kan de med et sansetjek 8 spore gerningsmændenes retning. Rul <i>enten</i> på tabellen igen for at finde dem, <i>eller</i> tag et rendezvous i brug.