

STANDS, EVENTYRER, OG LÆS DISSE ORD, INDEN DU FORTSÆTTER!

Snart vil du begive dig ud på en farefuld færd. Hvortil er det kun dig selv, der kan afgøre. Det er ikke en rejse, der minder om noget som helst, du har oplevet før. Det er ikke en rejse, hvor du begynder på side et og fortsætter i en lige linje, indtil du når til vejs ende. I stedet vil du undervejs blive præsenteret for flere valgmuligheder. Hver gang du når til et sådant sted i fortællingen, skal du træffe en beslutning ud fra de valgmuligheder, der er til rådighed, og følge retningslinjerne for at fortsætte. Uanset om din rejse ender med et gunstigt resultat eller ender fatalt, hvad der desværre ofte vil være tilfældet, kan du vende tilbage til start og begynde forfra.

Dette er ikke en færd for dem, der foretrækker at læne sig tilbage og overlade de vanskelige beslutninger til andre. Dette er en færd for en sand leder, en ægte helt. En, der ikke er bange for at gå direkte ind i en flok orkers lejr eller at slås side om side med kæmper. Hvis du ikke selv mener, du er en sådan person, er det nu, du skal vende om og glemme alt om denne mission. Men hvis løftet om spænding har givet dig mod på et eventyr, så: Fremad, min ven! Og lykke på rejsen!

DUNGEONS & DRAGONS®

LAV DIT EGET EVENTYR



IND I JUNGLLEN

AF MATT FORBECK



Efter flere ugers kvalmende sejlads om bord på det gode skib Pegasus når du langt om længe frem til havnebyen Nyanzaru, der ligger på det fjerne kontinent Chults nordlige kyst. De mange ugers rejse fra Baldurs Gate har på mange måder følt som de længste i dit liv. På trods af de gode råd fra kaptajn Ortimay, en listig gnom med en tvivlsom fortid, har du ikke fået tillagt dig en stabil sømandsgang, og du er derfor blevet kastet hid og did på skibets dæk under det meste af sejladsen. Dværge er, efter din mening, ikke skabt til at rejse ad søvejen, og du havde ikke forventet, at dit liv som præst nogensinde ville bringe dig ud på vandet. Er der måske ikke nok at bestille på dine egne kyster?

Du har tilbragt det meste af tiden på rejsen med at bede til Clangeddin Sølvsæg, dværgenes gud for ærefuld strid, som du har viet dit liv til. Men dit spinkle håb om, at din gud kunne befri dig for din søsyge, er ikke blevet opfyldt. Dine fødder er skabt til at betræde de massive stengulve i dit fødehjem, Mithral Hall, og du er begyndt at tvivle på, om det nu også var en god ide at forlade det.

Resten af tiden har du brugt på at forbande Harpeselskabet, den meget hemmelighedsfulde organisation, som du arbejder for, og som forsøger at gøre gode gerninger i denne farefulde verden. Det er på deres bud, at du er draget til Chult. Hvis det ikke var for dem, ville du aldrig nogensinde være gået om bord på en båd eller have befundet dig så langt væk fra dit hjemms bekvemmeligheder.

Men nu er du her, og du har en vigtig opgave: at finde Artus Cimber og Vinterringen. Cimber er et legendarisk medlem af Harpeselskabet. En mand, der aldrig ældes, og som har gjort

mere godt, end noget levende væsen er i stand til at fatte. Desværre er han forsvundet sammen med sin ring, en kraftfuld genstand, der, hvis den falder i de forkerte hænder, kan bruges til at sende hele verden ind i en endeløs vinter.

Du kan ikke lade det ske.

Du vakler ned ad landgangsbroen fra skibet Pegasus og falder på knæ på det første lille stykke af fastlandet, som du betræder. Du kysser taknemmeligt landjorden og sender takkebønner til Clangeddin, som trods alt har hjulpet dig med at nå frem til din destination i live, om end det ikke foregik på en bekvem måde.

”Vær hilset og velkommen, gamle dreng!” siger en skægget herre, idet han hjælper dig på benene. ”Mit navn er Volothamp Geddarm, men bare kald mig Volo. Det gør mine venner.”

”Kender jeg Dem?” spørger du mistænksomt.

”Selvfølgelig ikke,” siger manden med et bredt smil. ”Men jeg kan genkende en frygtløs medrejsende på et kæmpeskridts afstand. At skrive rejsebøger er min metier, mit forlag – Tym Waterdeep Limited – her sendt mig hertil på turne, så jeg kan promovere mit seneste opus, *Volos guide til monstre*. Men forhåbentlig vil en fornuftig person som Dem aldrig få brug for den bog.” Han sender dig et tvivlende blik.

”Jeg er her på forretningsrejse,” informerer du manden. ”Jeg har allermest brug for nogen, der kan vise mig vej.”

”Glimrende!” siger Volo og klapper dig jovialt på skulderen. ”Så er De næsten på rette sted. Her på havnen finder man mange vejvisere, der udøver deres håndværk, men hvis De er villig til at bevæge Dem et stykke længere ind i byen,

kan jeg præsentere Dem for to, som er pålidelige. Qawasha, lokal druide, og hans nære samarbejdspartner, en vegepygmæ ved navn Kupalué.”

Du studerer manden nøje. Han virker harmløs nok, men kan du stole på ham? Han fornemmer din tøven og trækker på skulderen.

”De er selvfølgelig velkommen til at hyre en anden vejviser. Eller drage ind i junglen på egen hånd. Chult er et eventyrligt sted. Der er et helt kontinent, der bare venter på Dem!”

Du finder dine egne vejvisere. Gå til side 6 ...

Du drager ind i junglen på egen hånd.

Gå til side 9 ...

Du hyrer Qawasha og Kupalué.

Gå til side 17 ...

