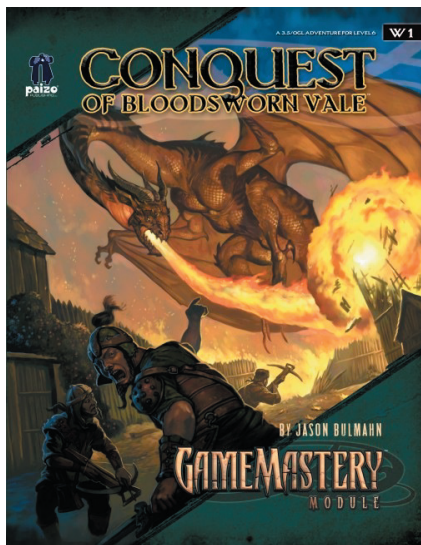


Conquest of Bloodsworn Vale

HVOR CROWN OF the Kobold King er et traditionelt scenarie, som er designet til at blive løst rimeligt efter en snor, så er det scenarie jeg vil kigge på nu anderledes løst.

Conquest of Bloodsworn Vale, handler om at Kongen i sin visdom har besluttet sig for at genåbne en gammel handelsvej, og derfor be-



ordrer en af sine trofaste versaler ud for at bygge en vej gennem en svært gennemtrængelige dal. Naturligvis er der nogen der helst vil have dalen for dem selv og overfalder arbejderne, og spillerne bliver hyret til at beskytte arbejdet.

Scenariets format er en kalender, hvor der på bestemte datoer vil ske begivenheder og angreb. Hvis spillerne ikke får grebet ind, bliver angrebene gradvist voldsommere og vil kulminere i at arbejderne lejr ødelægges. Graden af spilper-

sonernes succes (og mængden af guld og æresbevisninger den mere eller mindre taknemmelige adelsmand lader regne ned over deres hoveder), afhænger af et antal 'Accomplishment Point', som spillerne får for at løse opgaver. Der er brug for både diplomati, snedighed og rå magt, når spillerne skal sørge for at dalens beboere ikke forhindrer byggeriet og spiser nogle af arbejderne, eller skal finde ressourcer til byggeriet.

Blandt beboerne er tre grupper af intelligente 'monstre', som på den ene eller anden måde forstyrrer eller bliver forstyrret af vejbyggeriet. Spilpersonerne kan enten løse konflikterne med dem med rå vold – hvilket absolut er muligt, men kan være risikabelt – eller de kan med mindre voldsomme midler sørge for at de ikke længere er en trussel eller, for den ene gruppes vedkommende, ligefrem få dem til at hjælpe sig i kampe mod monstre. Alle tre grupper er rimeligt interessante redskaber for spillederen, som med fordel kan bygge videre på beskrivelserne som scenariet giver. Et voldeligt opgør er uundgåeligt, men sætter andre kræfter i gang som er endnu værre.

Ud over disse mere udfordrende modstandere, er der forskellige grupper af monstre, som kun kan bekæmpes med sværdet i hånd. Alt dette krydres med random encounters og en enkelt ængstelig biperson, som skal tales til ro.

Det endelige opgør skal jeg ikke afsløre for meget af, blot sige at opgøret er rimeligt traditionelt, så lægges der op til et passende klimaks, og historien afrundes på tilfredsstillende vis.

CoBV er et rimeligt eventyr, som det sagtens kan tage et par aften-er at afslutte. Jeg kan vældigt godt lide scenariets åbne format, men synes at scenariet savner lidt stemning, før det bliver rigtig godt.

Conquest of Bloodsworn Vale • Af Jason Bulmahn • Paizo Publishing • 32 sider • 99,- kr. • www.paizo.com