

Rejsen gennem Hinterlandet

Denne tekst handler om den del af spillet, der finder sted, når heltene ikke er nede i hulesystemet. Det dækker rejsen til og fra hulerne, men også når heltene forlader hulerne for at slå lejr og komme igen dagen efter med nye reserver.

Indhold

- Hvor er hvad i Hinterlandet?
 - Hvor langt er der til et hulesystem?
 - Hvor ligger tingene i Hinterlandet?
 - Skovlandet
 - Slettelandet
 - Englandet
 - Bjerglandet
 - Marsklandet
- Hvorfor rejsen ud – og hjem
 - Hvorfor bygge lejr og overnatte - og farerne derved
 - Monstrenes modtræk og genbefolkning
 - At overnatte i nærheden af hulerne
 - At overnatte langt fra hulerne
- At rejse i Hinterlandet
 - Måder at spille rejsen på
 - Deskriptiv
 - Struktureret

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Hvor er hvad i Hinterlandet?

Der er ikke et kort over Hinterlandet. I stedet er der en abstrakt ide om, hvor tingene ligger i forhold til hinanden. Alle ekspeditioner begynder ved Fæstningen, som ligger ensomt på kanten til Hinterlandet.

livet ved fæstningen

Normalt kommer her næsten ingen, men kommandant Lucinius' kald efter eventyrere har tiltrukket skarer af håbefulde folk. I hælene på dem er kommet handelsfolk, håndværkere og des lige fro at slå plat på de mange eventyrere, der holder til omkring fæstningen, og en helt teltby er vokset frem.

Via mikro-supplementer kan livet omkring fæstningen udforskes.

Uden for fæstningen

Fra kommandantens fæstning går stadig flere og flere ekspeditioner ud, og området er godt trampet til, men des længere man kommer ind i ødemarken, des mere tynder det ud i stierne, indtil de helt forsvinder, og heltene er i fremmed land.

Hvor langt er der til et hulesystem?

Hulesystemerne ligger 1t4+2 dagsrejser borte, medmindre hulesystemet ligger ved bjerge, i så fald er der 1t4+5 dagsrejser.

Hvor ligger tingene i Hinterlandet?

Hinterlandet består af forskellige regioner, og i hver region ligger et vist antal hulesystemer. Når først rejseselskabet har været i et område, begynder de at være bekendte med det.

Kommandant Lucinius' fæstning ligger på kanten til ødemarken. Landskabet her består af åbne enge og små klynger af skove, og åer og floder skærer sig gennem landskabet. Langt ude mod nord ligger en enorm bjergkæde, som strækker sig langt mod øst og vest. Mange betragter bjergkæden i nord som afgrænsningen af Hinterlandet, så landskabet mellem fæstningen i syd og bjergkæden i nord er Hinterlandet. Landene bag bjergkæden er ukendte, da de færreste har formået at krydse bjergkæden, endsige vende tilbage fra en sådan færd.

Landet mellem fæstningen og bjergkæden er opdelt i fem regioner efter den dominerende terræntype. Skovlandet, marsklandet, englandet, slettelandet og bjerglandet, hvor sidstnævnte dækker den nærmeste del af bjergkæden.

Der er ikke et kort over Hinterlandet. I stedet er der dette abstrakte landskab, hvor hulesystemerne ligger i regioner i relativ afstand til hinanden.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Skovlandet

Dybe skove, der gennemskæres af dybe floder, former skovlandet. Enkelte steder er der åbne enge, og op gennem muldjorden skærer gamle klipper sig fra den klipperige undergrund. Floderne er flankeret af høje klippeskrænter, og de fleste strømmer med rivende kraft ud fra bjergene. De er farlige at rejse med, men flere opdagelsesrejsende har rapporteret, at der langs floderne er rester af havneanlæg, som må være blevet anlagt i en fjern fortid.

Skovene er tætte og fyldt med underskov. Der er et rigt dyreliv, og mellem stammerne finder rester af søjler, ofte knækkede og omvæltede. Nogle rejsende beretter, at de har fundet flisebelagte veje, overgroet med ukrudt, som snor sig gennem skovene.

Skovlandets hulesystemer

- **Goblingarnisonerne:** En af skovene i skovlandet omkranser en klipperyg, som rejser sig højt over træerne. Klipperyggen ligner på afstand ryggen af en sovende drage, og den er derfor opkaldt derefter. Skoven omkring klipperyggen vrimler med gobliner.
- **Orkfæstningen:** I udkanten af et skovområde på en bakkehøj ikke langt fra en flod, ligger der en gammel borgruin.
- **Solkongens grav:** skjult mellem skove og ensomme lunde, fører en ensom sti ud til en klint ikke langt fra kysten. Ikke langt fra skrænten er en bakke, og på den ligger en gammel ruin. Her kan man finde en nedgang.

Slettelandet

Åbne vidde med stride græsser, fejende kolde vinde og få, sejlvede buske kendetegner slettelandet. Rejsende kan ofte ses på lang afstand, og mange rejser ikke gennem de øde egne. Nogle rejsende påstår, at man flere steder kan finde rester af murvægge, typisk 10-20cm høje, som om der har ligget bygniner i området. Andre påstår at det er vildfarelser, der skyldes rejsende drevet til vanvid af den hylende vind på sletten.

Slettelandets hulesystemer

- **Paladsets kældre:** et sted forvandler sletterne sig til et mærkeligt, indtørret landskab, som ligner en gigantisk indtørret mudderslette, og her kan man finde en trappe nedad.
- **Dødekongens løjtnant:** det meste af slettelandet er fladt, men i et område med bakke og små klynger af træet, som knapt kan kaldes skove, ligger en bred bakkehøj, og i dens side er en grotteåbning.
- **Silverrin-hulerne:** i et ujævnt terræn overgroet med tæt krat, hvor det er svært at komme frem på grund af hedelyng, kan man finde en åbning til en hule.

Englandet

Englandet består af rullende bakker, klynger af træet og små mosehuller forbundet af bække og åer. Landet er frodigt og grønt, der er meget dyreliv, og mange nyder at rejse gennem disse områder. Det ujævne terræn slører for udsynet, og bag høje og bakker gemmer sig mange små grotter og huler, men de færreste rummer mere end et rum.

Englandets hulesystemer

- **Alkymistens grav:** skjult under en tilvokset bakke ligger denne ruin, som man kan nå ind i via en åbning i højens side.
- **De udstødte gobliners huler:** i en klipperig bakke omgivet af sparsom vækst er der et hulesystem, og ude foran det er der pæle med afhuggede hoveder på.
- **Troglodytkongens huler:** i et vådområde med mosehuller og kviksand, kan man finde de synkende ruiner af hvide marmorbygninger overvokset med alger og ukrudt. Mellem disse kan man finde en nedgang.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Bjerglandet

Yderst mod nord ligger bjergkæden. Den er et kæmpe massiv af bjerge, og regionen begynder med et klipperigt og ujævnt terræn, der nogle steder danner dybe kløfter. Bjergene er stejle, og der er kun få pas mellem dem, som fører til skjulte og dybe dale, der ikke har besøgt af opdagelsesrejsende i århundreder.

Med en enkelt undtagelse strækker bjergkæden sig generelt fra øst mod vest, men to "arme" af bjerge strække sig mod syd, og mellem dem danner sig marsklandet.

Bjerglandets hulesystemer

- **Dødekongens katakombe:** i et goldt og dødt område helt oppe ved bjergene, ligger en grotteindgang ind i siden af en bjergvæg (og bag bjergvæggen er en lille dal med en ruin).
- **Monumentet på bakken:** dybt inde i områderne med kløfter, ligger en særlig skrænt, der kompleks af huler og kældre.
- **Lindormens rige:** i et ujævnt og klipperigt terræn, som omkranser et lavt forbjerg, ligger en grotteåbning.

Marsklandet

Marsklandet ligger mellem to arme af bjergkæden. De to "arme" er en lang serie af bjerge, som løber som udstikkere fra Hinterbjergene. Der er på det bredeste sted omkring 50km mellem de to arme, så rejsende i marsklunde, kan se bjerge ude mod øst og vest, og ude mod nord, hvor de to kæder af bjerge samler sig mod bjergmassivet.

Ude ved bjergkæden mod øst, når man er få kilometer derfra, kan man se rester af bygningsværker, som spænder mellem bjergene. Ifølge opdagelsesrejsende er det rester af akvædukter, som fører vand fra dybt inde i bjergene ud i Hinterlandet, og nogen mener, at det akvædukterne, som er årsagen til marsklandet.

Marsklandet er hjemsted for frøfolk, slanger og lygtmænd. Bander af orker og gobliner strejfer omkring, men værst er koboldkulten, som jagter folk, som de kan ofre til deres grumme herre. Modige hinterlændinge jagter vildsvin og gryntebæster, og urteplukkerne kommer her for at samle mumlebær, hestegræs og jernblomst.

Hulesystemerne i marsklandet

- **Glaumvorax' rede:** Dybt inde i marsklandet oppe ved bjergene mod vest ligger reden. Man skal gennem marsklandet, og derefter rejse et stykke over goldt land for at nå frem.
- **Den lysende brønd:** Midt ude i marsken, hvor det er vanskeligt at komme til, og hvor vegetationen vokser frodigt, befinder brønden sig.
- **Badeanstalten:** Ikke langt fra bjergkæden mod øst, hvor akvædukterne mellem bjergene bliver synlige, ligger badeanstalten i et mudret område. Muligvis leverer akvædukterne vand til badet, men ingen har nogensinde bevist det.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Hvorfor rejsen ud - og hjem

Det primære formål med rejsereglerne er ikke at fastslå, hvor kilometer om dagen heltene kan rejse gennem forskellige typer af terræn, men at finde ud af hvad der sker på rejsen undervejs. Rejser er sat i dagsrejser, som er en abstrakt størrelse, og dækker vekslende strækninger af terræn.

Udforskningen af et hulesystem begynder med færdene til hulesystemet. Rejsen er en vigtig del af spillet, da den er med til at bringe heltene ud til en anden verden, hvor ting er viltert og anderledes, hvor det er farligt, og hvor der strejfer monstre omkring.

Rejsen er med til at isolere heltene fra den sikre kro, og det tvinger dem til at holde hus med deres forsyninger. Har de mad og drikke nok med til rejsen, har de pile og fakler nok, og tør de overnatte ude i vildmarken, og hvor mange gange er de villige til at forlade hulesystemet for at slå lejr uden for hulerne?

Selv rejsen hjem er ikke sikker, og det drejer sig igen om at have forsyninger nok.

Der er forskellige tilgange til at håndtere rejsen ud og hjem med. Det er vigtigt at være opmærksom på, hvor lang tid I bruger spilmæssigt på rejsen, og hvor lang tid hulesystemet forventes at tage.

Hvorfor bygge lejr og overnatte - og farerne derved

Efter at have udforsket et vist antal rum, vil heltene nok gerne forlade hulerne igen. De gør det for at få deres eventyrpoint, så de kan stige niveau og blive bedre, og de gør det for at få livspoint og visse magiske ressourcer igen. Det er imidlertid ikke ufarligt.

De andre følger af forlader hulerne

Der er tre andre konsekvenser end at stige niveau og få livspoint igen ved at forlade hulerne og slå lejr:

- 1) **Monstrene i hulesystemet reagerer.** Måske kommer nye til, måske tilkaldes forstærkninger, eller måske flygter de? Andre monstre planlægger, at heltene vender tilbage, og de forbereder modtræk og er ekstra vagtsomme.
- 2) **Monstrene i hulerne strejfer omkring** i området ved hulesystemet, og hvis heltene ikke slår lejr et godt stykke fra hulerne, vil de lokale monstre finde dem.
- 3) **Vildmarken har monstre** til at strejfe omkring, og slår heltene lejr langt fra hulerne, risikerer de fortsat, at der dukker noget op og generer dem.

Monstrenes modtræk og genbefolkning

Den præcise reaktion er op til spillet, og den skal baseres på det enkelte hulesystem, og hvad heltene foretog sig. Nogle hulesystemer har afsnit, der handler om monstrenes modreaktioner. En del hulesystemer har også retningslinjer for, hvordan de genbefolkes.

Brug beskrivelsen af hulesystemer, stemningen og listen med omstrejfende væsner til at genbefolke hulerne med.

- **Retningslinje:** Det skal ikke blive sværere at udforske hulerne, men det kan gøres det til en hæmsko, hvis spillerne beslutter sig for utidigt at slå lejr i udforskningen.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

- **Retningslinje:** Formålet er også at skabe en levende verden omkring karaktererne, hvor monstre og andet godt faktisk reagerer på deres tilstedeværelse, og netop udnytte at rollespil er et levende medie, hvor spillet kan tilpasses til deltagerne.

At overnatte i nærheden af hulerne

Hvor langt monstrene i et hulesystem strejfer rundt i området fremgår i nogle hulebeskrivelser. I andre er det op til spilleleder at vurdere, om heltene har slået lejr inden for det område, hvor omstrefjende væsner-tabellen for hulerne gør sig gældende. I så tilfælde følges tabellens retningslinjer for de omstrefjende væsner.

At overnatte langt fra hulerne

Slår heltene lejr langt fra hulerne, og det er typisk en times gang eller omtrent 5 kilometer derfra, så er de som oftest uden for hulesystemets beboeres rækkevidde. I stedet risikerer de at rende ind i nogle af vildmarkens beboere.

Der er 10% risiko i timen for, at noget der dukker noget op, og en typisk lejrbygning og overnatning tager 8-10 timer. Brug evt. tabellerne for rendezvous allersidst i dokumentet for, hvad der dukker op.

At slå lejr og fouragere

Nogle rejseselskaber vil gerne slå lejr i et par dage, samle urter, jage og komme sig efter en længere ekspedition i dybet.

I dagtimerne er der 10% chance hver dag for at noget dukker op, og om natten er der 10% chance i timen for at noget kigger forbi. Der er 6-8 nattetimer.

At rejse i Hinterlandet

Måder at spille rejsen på

Overordnet kan rejsen enten beskrives som en montage af smukke og stemningsfyldte landskabsscener, hvor der beskrives for spillerne, hvad deres rejseselskab oplever undervejs, eller rejsen kan struktureres med rejsereglerne, hvor spillet allerede begynder ved planlægningen af færdens, og hvor heltene skal forvente, at der vil dukke møder med væsner op, og at der vil være side-eventyr, samt risici for at fare vild og spendere en dag mere i ødemarken end planlagt, og så er spørgsmålet, om der er ressourcer nok.

Ved den beskrivende stil er det helt op til spilleleder, om der sker noget undervejs på ruten, men oftest er det bedst at bruge beskrivelsen som en montage, der bringer heltene frem til hulesystemet.

Den deskriptive og den strukturerede form kan kombineres.

Deskriptiv

Du beskriver rejsen for spillerne. Med ord males billeder af smukke landskaber, og mellem de naturskønne omgivelser ser rejseselskabet rester af ruiner, som det endnu ikke er lykkedes naturen helt at sløre. Vejret kan være smukt og solrigt med lune vinde, eller det kan være gråt og barskt med ruskende vinde, og stormfulde regnskyl. Undervejs ses sporene af hjorte og vildsvin, heltene rejser på smalle dyreveksler, eller de går på stier trampede af grove orkstøvler, og i det fjerne kan de høre jagthorn fra goblinbander. Når de nærmer sig hulen, forandres landskabet. Der dukker tegn på fjender op, og nogle gange er ondskaben i hulesystemet så markant, at det former landskabet, som bliver goldt og uvejsomt.

Ruinerne er gamle. Nogle er mosbeklædte marmorsøjler, overgroede, knækkede og væltede, som stikker frem mellem buske, eller det er gamle stykke mur, som nu fungerer som et naturligt hegn, eller det er smukt anrettet vej af frostsprængte fliser overgroet af viltet græs, som snor sig gennem skove eller langs bjergskrånninger. Det kan være ensomme statuer, som knejser på bjergrygge, eller det kan være rester af moler, der ligger ved floder og bække. Et vandhul er måske en gammel brønd med fliser på indersiden, og en skov er måske sprunget op over resterne af husmure, der knapt nok stikker op af jorden længere, eller også er det majestætiske akvædukter, der spænder mellem bjergene og endnu fører vand med sig til ukendte steder og fører vandet af hemmelige passager gravet gennem klipper og bjerge.

Skovene er dunkle og gamle, træerne er massive, og underskoven rig på buske og blomster. Overalt dufter der af urter og blomster, fuglenes sang høres og vinden hvisler i trækronerne. Egern piler fra træ til træ, og en pludselig bevægelse i skovbunden er fra en hare, som pludseligt forsvinder ind mellem træer og buske.

Vekselvirk beskrivelserne med spillernes input. Giv dem plads til fortælle lidt om deres opførsel undervejs i rejsen. Hvad snakker de om, hvordan rejser de, og har hvordan er livet i lejren, og når de nærmer sig hulesystemet, og der begynder at være tegn på liv, hvorledes er livet i lejren og på farten så?

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Struktureret

Den strukturerede form følger reglerne i regelheftet. De regler bliver gentaget her og uddybet en smule.

Planlægningen af rejsen

Turen gennem ødemarken begynder med et planlægningsstadiet, hvor ruten planlægges, forsyninger købes og så videre. På dette stadium skal alle, der er involveret i planlægningen foretage et rejsetjek.

Ved planlægningen laver en karakter selve planlægningstjekket, mens de andre karakterer kan hver især assistere planlægningen (så hvis tre helte assisterer succesfuldt, giver de en +6 bonus).

NB. Hvis en helt har et andet gøremål ved fæstningen (se mikro-supplementerne med gøremål), kan denne ikke assistere med planlægningen.

- Planlægning: **1t20 + intelligens + særlig evne + assistance VS sværhedsgrad 6***
- Assistere planlægningen: **1t20 + intelligens + særlig evne VS sværhedsgrad 10**

En person er den centrale planlægger, og de andre assisterer. De assisterende laver deres tjek, og har de succes, giver de en +2 bonus til planlæggeren. Hovedplanlæggeren laver derefter sit tjek.

Sværhedsgraden for planlægningen er 6 +

- +2 pr. dag gennem ukendt terræn
- +1 pr. dag gennem kendt terræn

Hvis det er succes, kan rejseselskabet vælge at ignorere en hændelse undervejs på rejsen. Hændelser er typisk ulemper i form af at fare vild osv. Med succesfuld planlægning kan et tilfælde ignoreres.

NB. Helte med evnen Rejsevant har +4 bonus på deres planlægning.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Selve rejsen

På selve rejsen skal hver rejsende foretage et rejsetjek pr. dag, og efterfølgende skal der laves et rul på rejsetabellen.

Selve tjekket er afhængigt om I rejser gennem kendte eller ukendte områder med eller uden kort og om terrænet udforskes og kortlægges undervejs.

Rejsetjeks

- Rejse gennem kendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 8**
- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 12**
- Rejse gennem ukendt, men kortlagt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 10**
- Udforske og kortlægge: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 14**

*NB. helte med evnen **Rejsevant** har både +4 til deres egne rejsetjeks, og ruller de 4 eller bedre på deres eget rejsetjek, kan de vende en rejsefælles fejlede tjek til en succes.*

- **For hvert succesfuldt rejsetjek: +1 på rejsetabellen**
- **For hvert fejlet rejstjek: -1 på rejsetabellen**

F.eks. hvis to helte fejler, og fire er succesfulde, har rejseselskabet i alt +2 til sit rejsetjek (-2 og +4), så der rulles 1t20+2 på rejsetabellen.

Rejsetabellen (1t20)

1t20	Begivenhed	Hændelse
19+	Et eventyr!	
18-15	Rejsen går godt	
14-7	Begivenhedsløs dag	
6-	En hændelse! (rul 1t20)	
	1-4	Rendevouz!
	5-10	Faret vild!
	11-12	Uheld!
	13-14	Uvejr!
	15-16	Ulykke!
	17-18	Usikker vej!
	19-20	Under!

- **Et eventyr!** - rejseselskabet finder noget mystisk, som de kan udforske eller de kan ignorere. Måske er det et ukendt hulesystem, måske er det en gammel ruin?
- **Rejsen går godt** - rejseselskabet har god fremgang. Rejseselskabet vinder en ½ dagsrejse, eller de kan med fouragere eller lede efter urter uden at det koster ekstra rejsetid.
- **Begivenhedsløs dag** - intet usædvanligt sker den dag.
- **En hændelse!** Spilleleder ruller på tabellen og finder frem til hvilken hændelse, som rejseselskabet bliver udsat for. Tabellen er beskrevet nedenfor.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

At rejse om natten

Hvis rejseselskabet rejser i nattens mulm og mørke skal de foretage et rejsetjek med -2 straf.

- Et succesfuldt rejsetjek giver +1 på rejsetabellen.
- Et fejlet rejsetjek giver -2 på rejsetabellen.

F.eks. hvis to helte fejler, og fire er succesfulde, har rejseselskabet i alt +0 til sit rejsetjek (-4 og +4), så der rulles 1t20+0 på rejsetabellen.

At fouragere mens der rejses

Rejseselskabet kan vælge at fouragere undervejs. Det gøres med et rejsetjek. Efter alle de fouragerende har lavet et tjek, rulles der på rejsetabellen ud fra, hvor mange der havde succes eller fejlede deres rejsetjek.

- Et succesfuldt rejsetjek giver 1 dagsration +1 dagsration for hver 4 point over sværhedsgraden samt +0 på rejsetabellen.
- Et fejlet rejsetjek giver 0 dagsrationer og -2 på rejsetabellen.

***Eksempel:** Et rejseselskab med seks helte vil fouragere. To af dem har succes, men ruller ikke 4 over. To har succes og ruller mere end 4 over. To fejler. Gruppen har nu fundet forsyninger til seks mand (1+1+2+2+0+0), men når de ruller på rejsetabellen bliver det 1t20-4 (fire succesfulde helte: +0; to fejlede helte: -4; i alt -4).*

At samle urter og lignende, mens der rejses

Nogle mikro-supplementer såsom Penguin Brainfood-supplementet tillader spillerne at udforske vildniset for at finde bestemte ting såsom urter og planter, der har særlige effekter.

Spillerne kan vælge at søge efter urterne, mens de rejser (+0 bonus), ved at spendere en ½ dag på at lede (+2 bonus) eller en hel dag på det (+4 bonus). Gruppen kan vælge at sætte andre i rejseselskabet til at fouragere samtidig med.

Udforskning

Rejseselskabet kan vælge at udforske et område for at kortlægge det og finde nye hulesystemer og mysterier. Udforskning resulterer i kortlægning af områder, så de fremover er lettere at rejse igennem, og hvis der er hulesystemer eller andre eventyr i området, kan disse nu udforskes.

- Udforske og kortlægge: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 14**

Der skal rulles to tjeks dagligt for at kortlægge et område. For hvert succesfuldt tjek gives +0 på rejsetabellen, og for hvert fejlet tjek gives -2 på rejsetabellen.

***Eksempel:** et rejseselskab med seks helte udforsker et område. Tre har succes og tre af dem fejler. Der rulles nu på rejsetabellen med -6 (tre gange +0 og tre gange -2).*

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Hændelser

Hændelserne er begivenheder, som finder på rejsen og som giver spillerne en udfordring eller en besværlighed. Nogle udfordringer er enkle at løse ("I bliver overfaldet af orker"), andre kan er mindre håndgribelige ("I er fanget i tæt tåge - vil I stoppe op og slå lejr eller vove jer videre i tågen?").

Under hver kategori i hændelsesoversigten er tre-fire forslag til, hvad der sker. Vælg en som passer ind i situationen og udspil den. Hændelserne har hovedsageligt til formål at skabe lidt stemning omkring rejsen ud til hulerne og true spillernes ressourcer i form af 1) tab af forsyninger, 2) forlænget rejsetid (går også ud over forsyningerne), 3) besværet rejse (ulempe på rejsetjeks) og 4) tab livspoint (som gør hulerne farligere at udforske).

Uvejr!

Vælg en af følgende:

Tåge

Tæt tåge indhylder landskabet og gør det vanskeligt at se mere end få meter frem. Tågen gør landkending umulig. Rejseselskabet kan slå lejr og vente til tågen letter, forsøge at rejse videre eller finde vej ud af tågen og med fornyet landkending rejse videre.

Rejseselskabet skal lave rejsetjeks 14, hvis de fortsætter med at rejse i den tætte tåge.

Væsner i baghold har *fordel* på at overraske deres ofre.

Regn og blæst

Kraftig regn og blæst rammer området. Vinden rusker i træerne, og regnen gennembløder alt. Det er vanskeligt at høre fjerne lyde og andre rejsende, og udsynet er kort. Den kolde regn og hårde vind truer med at gennembløde de rejsende og gøre dem syge.

Rejseselskabet kan fortsætte sin rejse, men risikerer at blive syge og at varer, der ikke tåler at blive gennemblødt, bliver ødelagt (f.eks. mad). Det er vanskeligt at slå lejr og tænde bål, hvis der ikke er godt læ. Rejsende falder også let i baghold, hvis nogen ønsker at være ude i uvejret.

Fortsættes rejsen, skal de rejsende foretage et ekstra rejse-tjek mod 12. Hvis det fejler, skal der ruller på tabellen (1t6): 1-2) syg (ulempe på rejsetjeks, kan forsøges behandlet med førstehjælp, men), 3-4) forsyningerne ødelægges (1-2

dagsrationer går tabt), 5-6) Ulykke! (vælg en ulykke nedenfor)

Afstandsvåben fungerer ikke i uvejret.

Storm

Et voldsomt stormvejr rammer området. Blæsten skubber til folk, gør balancering svært, drukner lyder, fejer støv i øjnene på folk, og det er ikke muligt at anvende afstandsvåben. Rejseselskabet skal vogte sig for at rejse på smalle stier og dets lige, og den kraftige modvind udmatter rejsende, så det bliver nødvendigt tidligt at slå lejr.

Fortsættes rejsen i stormvejret, skal de rejsende lave et ekstra rejse-tjek mod en 10'er. Fejler det, bliver de udmattede og har *ulempe* på næste rejse-tjek, medmindre de indstiller rejsen og slår lejr.

Afstandsvåben fungerer ikke i stormen.

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Uheld!

Vælg en af følgende:

Forulykket

Et trækdyr eller ridedyr kommer alvorligt til skade, og det kan ikke rejse videre. Vil selskabet opgive dyret eller slå lejr og pleje det, eller ligefrem bruge trolddom til at redde det?

Det koster en ½ dag at standse op, befri dyret og pleje dets sår.

Styrt

En rejsende, et trækdyr eller et ridedyr skrider og falder ned af en skrænt, fanges i en slugt eller på anden vis sidder fast. Rejseselskabet må enten efterlade den strandede, finde en omvej for at nå ned til den strandede eller bruge tid på at hejse den strandede tilbage.

Nye uheld kan ske undervejs, og den forulykkede kan være kommet til skade i sit styrt.

Forsyningerne

Ved en pause eller ved et tilfælde opdages det, at rejseselskabets forsyninger er gået tabt. En sæk er gået hul på, mus er gået i maden, eller det er ramt af råd eller andet skidt. En eller flere dagsrationer er gået tabt, og rejseselskabet skal beslutte, hvordan de vil erstatte

deres forsyninger, om de vil rejse hjem, jage eller fortsætte på reducerede rationer.

1t4+1 dagsrationer er tabt

Dårlig lejrplads

Den valgte lejrplads for natten viser sig at ligge skidt. Der er fugtigt og ildelugtende, sværme af insekter eller andre ting plager stedet, og gruppen må enten vove at opgive lejrpladsen midt om natten for at finde en alternativ, rejse gennem natten eller udholde de dårlige forhold, som kan medføre sygdom, ødelagte forsyninger og udmattelse grundet dårlig søvn.

Dårlig søvn giver ulempe på tjeks, indtil der kan overnattes ordenligt.

Faret vild!

Vildmarken kan være vanskelig at rejse rundt i. Der er ingen præcise kort overhovedet at rejse med, og selv med et kompas kan man let fare vild. Vildmarken ændrer også på sig, stier skifter plads og terræn forandrer sig efter brand og storm.

Vælg en af følgende:

Gået i ring

Rejseselskabet opdager, at de er gået i ring, og at de sidste mange timers rejse er spildt. Ved mørkets frembrud er de ikke kommet langt og må slå lejr eller rejse i mørket.

Betragt det som en ½-1 dag spildt.

Mistet landkending

Rejseselskabet indser, at de har mistet landkending og ikke ved, hvor de er. Rejseselskabet må enten rejse i blinde og se, hvad der sker, eller de må spendere tid på at udforske området, indtil de får landkending igen.

Kommet ud af kurs

Rejseselskabet konstaterer, at de er kommet ud af kurs, og de er langt fra, hvor de havde planer om at

være, og det vil koste dem tid at komme tilbage på ruten. Enten rejser de baglæns for at komme tilbage til rette spor eller de lægger en ny rute ud fra deres antagede placering.

(Spilleleder skal bestemme sig for, hvor rejseselskabet egentlig befinder sig og forme begivenhederne derefter. Det kan medføre ankomst til andre hulesystemer end de planlagte eller bare forlænget rejsetid osv.)

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Ulykke!

Vælg en af følgende:

Faldende sten

Sten falder fra en klippeskraent eller en bjergside. Stenskrædet kan være enkelte faldende sten eller en hel skylle af sten, som kommer væltende.

En eller flere i rejseselskabet skal undvige de faldende klippeblokke (resistens – undvige 12), eller undsætte andre fra at blive ramt af faldende sten. Stenene gør fra 1t6 til 5t6 i skade alt afhængigt af omfanget.

Væltende træ

En træstamme er groet gammel og træet, rødderne er svage, jorden svækket sit greb, vindens slag er hårde, og snart styrter træstammen om.

Det vældige træ falder over de rejsende, og springer de ikke til side (resistens – undvige 10), skades de og fanges under træet (tjek 14 for at få den fangne fri).

En stor og tung stamme med en stor krone kan desuden også spærre ruten for de rejsende, som må tage en mindre omvej.

Fælde

En rævesaks, en faldgrube, et net eller noget lignende er blevet efterladt af en jæger for at fange et af skovens vilde dyr. Fælden rammer i stedet en eller flere i rejseselskabet, som fanges eller såres. Den rejsende kan med en anelse besvær befries, men det tager tid, og måske er jæger eller bytte i nærheden? En venlig jæger

kan give husly, mens et fjendtligt jagtselskab kan måske ligefrem betragte mennesker som spiseligt bytte?

Pileangreb

Pludselig flyver pile gennem luften og lander mellem rejseselskabet. Nogen bliver ramt, andre går fri, og så er der pludselig stille igen. Alternativt kan det være spyd eller slyngesten, der flyver gennem luften.

Hvem, der beskød gruppen, og hvorfor er et mysterium. Gruppen kan enten undersøge sporene og forsøge at opspore de mystiske angribere eller rejse videre. Jagten på angriberne kan lede til et sideeventyr.

Usikker vej!

Ruten gennem ødemarken kan forandre sig undervejs i takt med årstiderne og vejrets skiften. Kort og guider kan man ikke altid regne med.

Vælg en af følgende:

Oversvømmet vej

Hvor vejen tidligere gik er der nu vand. Det kan være en flod, som er gået over sine bredder, eller en å, som har rejst sig og skyllet broen eller vadestedet bort. En marsk eller mose har ædt vejen, eller et kraftigt regnskyl, som har opslugt det hele.

Måske skal en båd bygges, en bro erstattes eller en lang omvej planlægges for at komme på sporet igen. Oversvømmelsen kan virkelig hindre vejen frem, eller give en spændende udfordring for, de som krydser vandet.

Sammenstyrtet rute

Et bjergpas er kollapsede, et stenskræd blokerer vejen, eller adskillige tunge træer, som er faldet på tværs af ruten.

Måske kan rejseselskabet bestige sammenstyrtningen eller rydde vejen, og hvis ikke skal en ny rute planlægges.

Ny sti

Hvor vejen slår et knæk, løber nu en ny rute. Nogen har banet vej, trampet en sti, fjernet træer eller ryddet landskabet. Måske er bro blevet anlagt eller sten former et vadested?

Rejseselskabet står med valget om at følge en ny vej, og det en, som synes at lede dem hurtigere frem, og måske til nye og spændende steder? Skal den nye rute vælges?

Ingen vej frem

Hvor vejen plejede at gå, er der intet. Træer har stillet sig i vejen, eller den trampede sti over engen løber ud i ingenting. Ruten gennem marsken er borte, og tilbage er kun en vej, som fører bagud.

Rejseselskabet er strandet. Ingen sikker vej frem, og gruppen må beslutte sig for, hvad de gør nu?

nD&D: Rejsen gennem Hinterlandet

Under!

Ødemarken kan være et mærkeligt sted, og nogle gange sker der lykelige ting, som hjælper vejfarende, som ellers er kommet i problemer.

Vælg en af følgende:

Et varsel viser sig på himlen ...

En komet, en meteor, et mystisk tegn, noget sælsomt viser sig på himlen, og det varsler gode tings komme. Måske viser varslet ligefrem den rette vej at rejse, eller hvor der venter goder for nysgerrige rejsende?

Et mærkeligt tegn/totem

Nogen har placeret en stolpe med et mærkeligt tegn, skåret en figur i en træstamme, anrettet sten eller flettet grene på en sælsom måde. Hvem har efterladt tegnet, og hvad betyder det? Er der fare eller venner i nærheden? Hviler en forbandelse eller en velsignelse over området? Bør man rejse videre eller udenom?

Den hvide hjort

I det fjerne, måske mellem træer og buske, anes en prægtig hvid hjort. Altid lige uden for rækkevidde og hele tiden som om den gerne vil anvise rejseselskabet en anden rute. Følger man den hvide hjort sker det forunderlige at en en hurtigere og sikrere vej viser sig.

Et rendezvous

Omstrejfende væsner, flinke rejsende eller omvandrende uhyrer dukker op. Et rendezvous er mødet med venlige som fjendtlige rejsende, og det kan komme til kamp eller forhandlinger. Måske kender de rejsende til et lokalt hulesystem, måske bor de der.

Tabellen for rendezvous

1t4	Typen af møde
1	Jagtselskab <ol style="list-style-type: none">1) Gobliner – 1t6+2 gobliner på jagt efter aftensmad2) Orker – 2t4 orker på jagt efter ballade3) Hinterlændere – 2t6 hinterlændinge på jagt efter bytte
2	Baghold <ol style="list-style-type: none">1) Hobgoblins – 1t4+3 hobgobliner ligger i baghold med buer2) Kobolder – 4t4 kobolder stormer heltene fra deres skjul3) Thyatere – 2t10 soldater fra fæstningen på vildveje
3	Sammenrend <ol style="list-style-type: none">1) Gobliner – 1t4 gobliner overraskes over at møde rejseselskabet2) Orker – 1t8 orker leder efter lejesoldater, de kan hyre til røvertogter3) Ogre – 1t3 ogres sultne og til at bestikke
4	Rovdyr <ol style="list-style-type: none">1) Bulette – landhajen er sulten, og den kommer brasende gennem landskabet2) Umberhulk – umberhulken overraskes over at rende ind i heltene3) Uglebjørn – uglebjørnen har netop fundet bytte, som den forsværer