

Den døde eventyrer

Den døde eventyrer er et officielt Fastaval rollespiller-gilde supplement til Hinterlandet.

I ødemarken er der helte og skurke, eventyrere og opdagelsesrejsende, og nogle gange finder de forunderlige og fantastiske skatte, og nogle gange vender de aldrig tilbage. I stedet ender deres lig i en slimet grav, og den forunderlige skat i en rådnende rygsæk. Så er det, at andre opdagelsesrejsende og andre helte finder deres skat.



Hver gang et hulesystem udforskes, og hulesystemet ikke har været forseglet eller på anden vis afspærret, er der en chance for, at nogen har været der, og at de ikke er vendt tilbage.

At finde en død eventyrer

For at finde en død eventyrer, der har en skat i sin rygsæk, skal man gennemløbe tre trin.

- 1) Tegn på andres tilstedeværelse
- 2) Flere tegn
- 3) Finde liget

Kopi

For at kunne finde frem til, om der er et lig med en skat, skal man først finde tegnene på, om der har været nogen i hulesystemet før en selv. De tre trin skal gennemløbes, og der følger et tjek med til hvert trin.

Tegn på andres tilstedeværelse

Nær ved hulesystemets indgang, lige ved eller lige inden for, kan der være de første tegn på, at nogen har været der før jer. Det kan være støvlespor, knækkede kviste eller grafitti.

Da de fleste hulesystemer ofte har beboerne selv til at bevæge sig ind og ud af hulerne, ender mange spor her, og kunsten er at finde de spor, som er efter andre eventyrere. De er ofte gamle og sikkert slørede af andre.

Dette er ikke et gyldigt eksemplar.

- **At finde tegn på andres tilstedeværelse: Sanse-tjek 14**

Hvis tjekket fejler, er der ingen spor at finde, og derfor ingen chance for at finde en død eventyrer. Hvis tjekket er en succes, finder du nogle spor. Jagten kan nu fortsætte.

Flere tegn på andres tilstedeværelse

Dybere inde i hulerne dukker nogle spor op igen, hvis du kan finde dem. De næste tegn er lige så gamle, som de første, og det kan være støvlespor, det kan være grafitti, en tabt mønt, blodstænk eller noget tilsvarende.

Sporene dukker først op efter, at I har udforske mindst 5 rum i hulesystemet.

- **At finde flere tegn på andres tilstedeværelse: Sanse-tjek 14**

Hvis tjekket fejler, finder du vage tegn på, at der har været andre, men de er gået igen, og der er ikke mere at finde. Hvis tjekket er en succes, finder du nogle flere spor, og jagten kan nu rigtig sættes ind.

Det sidste tegn på tilstedeværelsen af andre: Liget

Kort efter de seneste spor, er der en chance (eller risiko) for at konstatere, at eventyreren, der gik i forvejen, er død. Tidligst to rum senere, er der en chance for, at man støder på liget. Når man undersøger rummet, laves der et nyt sanse-tjek, og hvis det er en succes, finder man liget af eventyreren i rummet.

Fejler forsøget, er der intet lig at finde her eller i resten af hulesystemet.

At finde liget:

- Rummet er et tomt rum: Sanse-tjek 21
- Rummet er et **fængsel** eller et **køkken** i brug: Sanse-tjek 18
- Rummet er et **monsters rede**: Sanse-tjek 17
- Rummet indeholder en **fælde**: Sanse-tjek 15
- Rummet indeholder et farligt **naturfænomen**: Sanse-tjek 14
- Rummet indeholder et farligt **mysterium**: Sanse-tjek 13

Ved **fængsler** er liget typisk død i cellen, måske torteret eller sultet til døde, og fangevogterne er i nærheden, hvis de ikke netop er blevet dræbt af heltene. Ved **køkkener** vil eventyreren være indgået i stedets daglige brug, og der er fjendtlige kokke og køkkenpersonale at tage sig af.

Ved **monsterreder** er der typisk først mulighed for at lede efter og studere liget efter, at beboeren er elimineret eller fordrevet, og her findes liget halvt ædt, men langt til senere, viklet i edderkoppespind eller lignende.

I rum med **fælder**, findes liget enten når fælden aktiveres (f.eks. er fælden i en raldgrube), men det kan også være i situationer, hvor liget ligger dræbt af fælden (f.eks. gift eller en pil i brystet), men hvor fælden stadig er skjult og ikke-aktiveret.

Farlige **naturfænomener** kan være stejle kløfter, giftgasser og lignende ting, der kan dræbe den uforsigtige rejsende, og man skal vove sig ud i disse, førend man kan komme til liget og se, om det bærer noget på sig.

Et farligt **mysterium** dækker over bizarre magiske og overnaturlige elementer, som påvirker omgivelserne på mystisk vis, og som sandsynligvis har taget livet af eventyreren, og nu skal man vove liv og lemmer for at komme til liget.

Hvad har liget på sig?

Når liget undersøges, skal der rulles tre gange på følgende tabel.

t6	Kategori	t6	Udstyrspakke	t6	Ekstra
1-2	Rådnende lig	1	A	1	Omstrejfende væsen
		2	B	2	Fælde
3-4	Indtørret lig	3	C	3	Hjemsøgt
		4	D	4	Gul skimmelsvamp
5-6	Hærget lig	5	E	5	Ingenting
		6	F	6	Skattekort

Udstyrspakker

Udstyrspakkerne repræsenterer resterne af det udstyr, som eventyreren havde med sig. For at komme til det, skal man flytte rundt på og undersøge liget.

Udstyrspakke A

Liget har en læderkyrads, et ødelagt træskjold, et rustent kortsværd, en *kvalm helbredende drik* (virker som helbredende drik, men der skal klares et resistens (gift) 10-tjek eller blive syg og have *ulempe* de næste 30 min), en rådnende rygsæk og en pung med 9 guldstykker.

Udstyrspakke B

Liget har en slidt ringbrynje (+4 forsvarsbonus i stedet for +5 forsvarsbonus, indtil repareret for 20% af ringbrynjens pris), en pung med 17 sølvstykker og 2 guldstykker, og en knækket daggert.

Udstyrspakke C

Liget har et ødelagt læderkyrads, et tohåndssværd, en daggert og en lanterne med to flasker olie. I bæltet er klemt *to trylledrikke* fast (en styrkedrik og en modgift).

Udstyrspakke D

Liget har en ringbrynje, en kortbue og 7 pile, samt en *ubrudt fakkelt* og en vandflaske med brakvand.

Udstyrspakke E

Liget et rustent og ødelagt skældpanser (+1 forsvarsbonus, koster 80% af salgsværdien at få repareret), et kortsværd, en lanterne og en pung i rygsækken. I pungen er ni ædelstene (3 onyx (7 guld stykket), 2 tigerøjne (10 guld stykket), 4 krystaller (6 guld stykket)). Liget har en *lykkemønt*.

Udstyrspakke F

Liget har et læderkyrads, et rustent sværd, en pung med 4 sølvmønter og en rådnende rygsæk, hvor der er en lille sæk med en ting i:

1t6	Tingen i den lille sæk
1-2	Pakke med 4 doser <i>helbredende pulver</i>
3-4	Et <i>magisk lys</i> (Vågelys)
5	<i>Den røde enkes amulet</i>
6	<i>Hjertestenen</i>

Ekstra

Foruden ligets tilstand og det udstyr, som liget slæber rundt på, kan der være ekstra komplikationer eller ekstra muligheder.

Omstrejfende væsen

Mens liget undersøges, bliver noget tiltrukket af støj (og muligvis fordi der rumsteres med lifligt rådnende kød). Rul på omstrejfende væsner-tabellen.

Fælde

Måske har eventyreren skjult den på sig selv, måske har et ondskabsfuldt væsen været forbi og plante fælden, men vist er det, en fælde er skjult på liget. Sanse-tjek 14 for at finde den, fjerne fælder-tjek 12 for at neutralisere den. Fælden er *enten* en giftnål (resistens (gift)-tjek 12 eller man tager 2t10 i skade), *eller* en armbrøstpil (1t6+2 i skade) *eller* giftgas, der rammer alle inden for 5 meter (resistens (gift)-tjek 11 eller man rammes af kvalme i 2 timer og har *ulempe*).

Hjemsøgt

Op af liget rejser sig et spøgelse. Eventyreren huserer stadig som et **hvileløst spøgelse**, der tager det ilde op med enhver, der plyndrer de jordiske rester, medmindre liget stedes ordentlig til ro.

Gul skimmelsvamp

En koloni af **gul skimmelsvamp** vokser i og omkring liget, men den bemærkes kun med et sanse-tjek mod sværhedsgrad 10.

Skattekort

Eventyreren har resterne af et kort på sig, som viser dele af hulesystemet, og hvor der ligger en skat. Der er 1t3 rum på kortet, som heltene allerede har besøgt, og 1t4 1 rum kortet, som de ikke har udforsket, og en notits på kortet, nævner en skat, der enten er i et rum, der endnu ikke er besøgt, eller som er i et rum, der er besøgt, men hvor heltene ikke fandt den.

De unikke magiske skatte

Den røde enkes amulet

En glitrende rød ædelsten formet som et hjerte og omkranset af det pureste guld skabt af smede, der fra de giftigste miner i De ødelagte lande har hentet ædelstenen og guldet op, og de i hedeste smedjer og med stenhuggerhammere hærdet i blod har fæle væsner skabt Den røde enkes amulet, som er en underfuld magisk skat.

Den røde enkes amulet er en unik magisk skat, hvor ånden af en kæmpestor giftedderkop, den røde enke, binder sig til bæreren og jaloux og går over i en **Dette er ikke et gyldigt eksemplar.**

Den røde enkes pris

Tager man Den røde enkes amulet på, mærker man et stik, da amuletten dræner et livspoint fra sin bærer. Livspointet er permanent tabt, og amuletten begynder at udsende et dæmpet pulsslag fulgt af et blødt, rødt lysskær.

Den røde enkes hævn

Hvis bæreren af amuletten bliver fældet af et andet væsen, manifesterer en spøgelsesagtig, kæmpestor "rød enke" sig over den faldne, og den gigantiske edderkop bider ud efter modstanderen. Et angreb, som

får ejeren ned på negativ antal livspoint, manifesterer straks "den røde enke", som angriber modstanderen, som var skyld i det (den røde enkes bid+8; skade 3t4+2), og hvis angrebet dræbte ejeren med et, kaster Den røde enke sig over modstanderen straks og igen i den efterfølgende runde (den røde enkes bid+10; skade 3t4+2).

Den røde enkes had

Enkens aura falder over bæreren, og enhver, som enken betragter som en amorøs konkurrent, kan mærkes hendes ondskabsfulde aura. Der er en fornemmelse af noget usynligt kribler og krabler, som skaber ubehag, og bæreren har *ulempe* på sociale aktiviteter med væsnet, medmindre det handler om at true eller skræmme væsnet, i så fald er det *fordel*.

Den røde enkes velsignelse

Bæreren har en +2 bonus på resistens-tjeks mod gift.

Hjertestenen

En glitrende rød ædelsten formet som et hjerte og omkranset af det pureste guld skabt af dværge-smede, der fra de dybeste miner i Klippehjem har hentet ædelstenen og guldet op, og de i hedeste smedjer og med stenhuggerhammere, der har gået i arv i generationer, har dværgene skabt Hjertestenen, som er en underfuld magisk skat.

Hjertestenen er en unik magisk skat, som kan holde sin ejer i live trods de mest forfærdelige ulykker.

Besjælingen af Hjertestenen

Ejeren af Hjertestenen kan kanalisere sin livskraft ind i Hjertestenen, som begynder dæmpet at pulsere. I praksis sker det ved, at ejeren overfører 1 livspoint til Hjertestenen, og det livspoint er ikke til rådighed, så længe det er lagret i Hjertestenen. Der kan kun lagres 1 livspoint i Hjertestenen, og når det er lagret, kan andre ikke lagre et livspoint før det eksisterende er forsvundet.

Hjertestenens livsvilje

Når først ejeren har anbragt sit livspoint i Hjertestenen, begynder Hjertestenen at forsvare sin ejer, så længe denne bærer Hjertestenen. Denne har *fordel* (eller fjender har *ulempe* på angreb) på alle resistens-tjeks mod besættelse, tankekontrol og lignende angreb.

Pulsslag

Når Hjertestenen anvendes, kommer der et dæmpet pulsslag fra stenen fulgt af et blødt, rødt lysskær. Bruges en velsignelse eller helbredende trodd, er tilbagelevende livskraften fra Hjertestenen tilladelse til, at ejeren straks bringes til live igen med 1-første hjælpsterningen livspoint.

Denne effekt kan også spontant træde i kraft, hvis ejeren er bragt på 0 eller færre livspoint (f.eks. er 'død'), og chancen for at det sker et ubemærket øjeblik, hvor ingen er opmærksomme på, hvad der sker, er 20% dagligt.

Kopi

Dette er ikke et gyldigt eksemplar.