

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
 - Sølandet
 - Bjerglandet
 - Marsklandet
 - Bjergkæderne langs 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
 - Planlægning
 - Rejsen
 - Andre forhold under rejserne
 - Hændelser undervejs



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. Inden en mission finder sted kan heltene nå et gøremål ved fæstningen. Et gøremål kan være planlægningen af rejsen, eller det kan være aktiviteter via de særlige mikro-supplementer.

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.

I nærheden af fæstningen

Et stykke vej fra fæstningen ligger færgelejet. Færgelejet er nærmeste havn til fæstningen, og de varer, der ikke fragtes med karavane over land, sejles langs floderne op til fæstningen med flodbåde. De færreste flodbåde fortsætter længere ind i Hinterlandet, men det er muligt for eventyrere at hyre en flodbåd til at sejle dem ind i Hinterlandet, eller de kan erhverve sig både og kanoer og selv sejle af sted.

Færgelejet har ligesom fæstningen samlet folk, og der er en skænkestue, forskellige værksteder og en vagtstation, som kommandant Lucinius har ladet oprette for at beskytte stedet.

På den anden side af færgelejet et stykke længere borte ligger kolonien, som er en nyanlagt landsby, som er befolket af indbyggere fra Kejserriget, som har søgt nye chancer, og som er begyndt at opdyrke landet omkring Kolonien. Fæstningen ligger stadig mest yderligt, når det gælder anlæg i nærheden af Kejserrigets grænse til Hinterlandet, og færgelejet og kolonien ligger stadig i mere kejserlige områder.

Hvor langt er der til et hulesystem?

Hulesystemerne ligger 1t8 dagsrejser borte, medmindre hulesystemet ligger ved bjerge, i så fald er der 1t6+4 dagsrejser, medmindre det er angivet i scenariets tekst, hvor langt der er til hulesystemet.

Hvor ligger tingene i Hinterlandet?

Hinterlandet består af forskellige regioner, og i hver region ligger der hulesystemer. Når først rejseselskabet har været i et område, begynder de at være bekendte med det. Har medlemmerne rejseselskabet tilsammen været i et område fem gange, betragtes området som kendt, og det bliver lettere at rejse til og i området.

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 syv regioner efter den dominerende terræntype. Skovlandet, marsklandet, englandet, slettelandet, sølandet, bjergkæden og bjerglandet.

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

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 vrirler med gobliner.
- **Orkfæstningen:** I udkanten af et skovområde på en bakkehøj ikke langt fra en flod, ligger der en gammel borguin.
- **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.
- **Dødningenes gav:** I et bakket landskab ligger et hul i jorden, der fører ned til noget gammelt, noget ældgammelt, som nægter at dø ene og alene, fordi det skal holde noget fanget.

- **Det hule træ:** Inde i skoven langt fra veje og stier, hvor en kold kilde rinder, ligger et hulesystem, som strækker sig ned under træerne.
- **Uglebjørnens khan:** Skjult bag høje træer og tæt buskads ligger en kløft, hvorfra man kan høre høje og frygtidgydende brøl. Her har gobliner deres hemmelighedsfylde færden.
- **Heksens hule:** Et kæmpemæssigt kompleks af huler og ruiner, hvor gobliner har deres gang, og hvor skjulte kræfter fra den glemte tidsalder slumrer.

Slettelandet

Åbne vidde med stride græsser, fejende kolde vinde og få, sejlivede 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.

- **Den underjordiske have:** midt ude på sletten ligger en åbning i jorden. Området omkring åbningen er rig på stier fra de grotters mange beboere.
- **Byen, der sank:** i et bakket terræn, hvor goblinerne har deres natlige gang, er der en gammel høj, som skjuler på en forunderlig hemmelighed.
- **Linnormens rige:** I et bakkerigt terræn ligger et netværk af grotter og kældre vogtet af et fælt bæst.
- **Karavanerøverne:** I et område af sletlandet domineret af hede rejser en stejl skrænt sig, hvor en gammel fæstning vogter over en glemt fortid.

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.
- **Geoiden:** I sparsomt berejste områder er fundet værdifulde skatte i jorden, men hvor der gevinster lurer også farer.
- **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.
- **Orkernes hemmelighed:** i et ujævnt, bakket landskab gennemskåret af indtørrede flodlejer åbner sig en grotteåbning i en skråning.
- **Hemmelighedernes tempel:** Fritlagt af stormfloder har et mudderskred afsløret en bygning, der har i evigheder har været skjult under jorden. Hvad venter mon derinde?

- **Orkerne i mosen:** I sumpet område vokser krogede træer tæt, og her skjuler en flok orker sig, men hvad skjuler sig med dem?

Sølandet

Der er mange bække, åer og floder i Hinterlandet, men særlig en region, der ligger i forlængelse af Englandet, hvor der er talrige søer forbundet med hinanden i et netværk af floder og åer. Området er rigt på skove og krat, skarpe klipper rager frem overalt, og de spejler sig i de store søer. Søerne er rige på klippefremspring, landtanger og halvøer, som rækker ud i søerne og gør det svært for rejsende at danne sig et overblik, og hvad mange rejsende antager er halvøer viser sig siden at være små øer klædt i træer og buskads, som skjuler levn af havne og stenmoler, ruiner af mure og faldne statuer.

Hulesystemer i sølandet er ofte ikke tilgængelige uden en eller anden form for fartøj, der kan krydse vandene.

Hulesystemerne i sølandet

- **Tårnet på skrænten:** Langs en å, som er omgivet af stejle sider, rejser der sig en skrænt, som rager klart frem, og på spidsen af skrænten er resterne af et tårn, der rager ned i klippen og dets sider stikker flere steder frem af skrænten.
- **Den glemt ø:** Ude i en af de mange søer ligger en besynderlig lille ø, tæt tilvokset med buskads og træer, men årvågne rejsende har set kanoer regelmæssigt sejle til og fra en lille ø.
- **Glemslernes palads:** På en høj omgivet af jordvolde og omkranset af søer og vandløb står de imponerende levn af palads, som mange erklærer, at de vil besøge, men få erindrer at have gjort det.
- **Den forladte sal:** Mellem de store søer ligger gammel høj, som tiden har slidt på, og sidste forårstøbrud skyllede en del væk og afslørede en hal i højen.
- **Søkongens gravhøj:** I feltet hvor to floder løber sammen ligger en god naturhavn, men forsøg på at anrette en fiskehavn er slået fejl gang på gang, da en ældgammel kraft ikke vil give stedet fra sig.

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.
- **Kongernes dal:** Overalt knejser monumenter bygget af dværge i Hinterlandet, men monumenterne i denne dal byggede de til at hylde en af deres egne.
- **Lindormens rige:** i et ujævnt og klipperigt terræn, som omkranser et lavt forbjerg, ligger en grotteåbning.
- **Heksens hule:** Rejsende søger hertil for det rygtes, at de særeste ting kan blive helbredt her, men raske eventyrere kommer ikke altid levende herfra, når de drives hertil af grådighed.
- **Skønhedens dal:** Bag stejle tinder og tågehyldede klipper åbner sig en dal, hvor den prægtigste skønhed venter – fortæller vismændene, men holder deres viden stik?

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 marsklande, 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.
- **Ramas sønner:** Begravet i mudder og mose ligger et tempel som sunket i jorden. Bag templets tunge døre venter stadig lærdom på dets pilgrimme.
- **Rottefolkets huler:** Ved en sø er der mellem siv og krat en cirkelrund åbning i skrænten, som fører dybt ind under jorden.

Bjergkæden langs marsklandet

Marsklandet ligger mellem to "arme" af bjerge, der strækker sig ud fra bjergkæden i nord. Mellem bjergene har rejsende ofte rapporteret fund af ruinerne, men områderne er befolket af vilde væsner, og få har endnu kortlagt disse egne.

Hulesystemerne i bjergkæderne

- **Bastardkongens bule:** Oppe i bjergene mellem akvædukterne har en udstødt gambler slået lejr og inviterer spillefugle til at gamble, og de farligste spil foregår inde i gamle dværgehuler ved akvædukterne.
- **Grottekongens grav:** Nær en akvædukt lever en stamme af gobliner, der har fundet et ældgammelt hulesystem at bebo, men dagligt kræver hulesystemet sine ofre.

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 færden 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 viltet 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 at forlade 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 spilleder, 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.

- **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 spilleder at vurdere, om heltene har slået lejr inden for det område, hvor omstrejfende væsner-tabellen for hulerne gør sig gældende. I så tilfælde følges tabellens retningslinjer for de omstrejfende 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 eller tre mere i ødemarken end planlagt, og så er spørgsmålet, om der er ressourcer nok.

Ved den beskrivende stil er det helt op til spilleder, 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.

Den deskriptive rejsemodel

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?

Den strukturerede rejsemodel

Den strukturerede form følger reglerne i regelheftet. Reglerne bliver her uddybet.

Det kan typisk betale sig at bruge den strukturerede model for udrejsen og siden at anvende den deskriptive for hjemrejsen, da I sandsynligvis har spillet hele aftenen og nu er ved at være udmattede. Kommer I sent i gang eller skal nå et stort hulesystem igennem, kan den deskriptive model også en god ide at anvende på udrejsen.

Inden rejsen begynder kan hver karakter foretage en af følgende handlinger: Planlægge rejsen (enten assistere eller udføre planlægningen), indsamle rygter, anskaffe kort eller foretage et Gøremål ved fæstningen (kræver et mikro-supplement).

Planlægningen af rejsen

Turen gennem ødemarken begynder med et planlægningsstadie, hvor ruten planlægges, forsyninger købes og så videre. På dette stadie 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).

- Planlægning: **1t20 + intelligens + særlig evne + assistance VS sværhedsgrad 10**
- 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 de, der har succes, giver en +2 bonus til planlæggeren. Hovedplanlæggeren laver derefter sit tjek. Sværhedsgraden for planlægningen er 10.

Effekten af succesfuld planlægning: Med succesfuld planlægning kan en hændelse ignoreres. Hændelser er typisk ulemper i form af at fare vild osv. Rejseselskabet kan vælge at ignorere en hændelse undervejs på rejsen, men det skal vælges inden spilleder ruller på tabellen for hændelser, om den skal undgås.

Indsamle rygter

Der florerer mange rygter om hvad der lurder ude i vildmarken. Mange er overdrevne eller falske, men nogle har en kerne af sandhed i sig, og det kan være en fordel at lære lidt om, hvad der lurder ude i ødemarken.

I stedet for at planlægge rejsen kan helten indsamle rygter. Det kræver et rygtetjek:

- Indsamle rygter: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 12**

Et succesfuldt tjek giver et tilfældigt rygte fra scenariets rygtetabel.

Anskaffe kort

Korttegning på farten er vanskeligt at gøre præcist, og der florerer mange kort blandt eventyrerne ved fæstningen, men de er mangelfulde, upræcise og nogle gange falsknerier eller blevet tegnet af så mange gange, at de ikke har meget med Hinterlandets geografi at gøre.

Særlige evner og rejser:

Rejsevant - Evnen til at rejse sikkert. +4 bonus til rejsetjeks. Ved succes på 4 eller mere, kan en rejsefælles fejlede tjek vendes til en succes. Rejsevant giver også +4 bonus til planlægning af rejser.

Stifinder - Denne evne giver mulighed for at komme sikkert frem, hvis rejseselskabet er kommet i problemer. Evnen giver +4 bonus til at løse en rejseudfordring, der er opstået undervejs, f.eks. finde vej tilbage, hvis rejseselskabet er faret vild. Stifinder-evnen giver desuden karakterer mulighed for at påvirke rejseudfald i mindre grad. Efter at der er rullet på rejsetabellen, kan man spilleren vælge at trække 2 point fra resultatet.

I stedet for at indsamle rygter eller planlægge rejsen kan helten forsøge at skaffe kort over Hinterlandet. Det kræver penge og et rejsetjek:

Priser

Dårligt kort: 50 sølv Ringe kort: 80 sølv Middelmådigt kort: 110 sølv

Ekstra betaling for kortet: For hver 10 sølvstykker, der betales, opnås +1 på rejsetjekket til at anskaffe kortet (maks. +4).

Rejsetjek

- Dårlige kort: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 8**
- Ringe kort: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 10**
- Middelmådige kort: **1t20 + karisma + særlig evne VS sværhedsgrad 12**

Dårlige kort giver +2 på to rejsetjeks i forbindelse med at rejse ud eller hjem.

Ringe kort giver +4 på to rejsetjeks i forbindelse med at rejse ud eller hjem.

Middelmådige kort giver +4 på to rejsetjeks i forbindelse med at rejse ud eller hjem, og *fordel* på to rejsetjeks i forbindelse med at fare vild eller på anden vis havne i vanskeligheder.

Bemærk: Kort betragtes som "brugt op" – slidt, tabt, kasseret, brændt osv. – når bonusserne fra kortet er spenderet.

Rejsen gennem Hinterlandet

Hver dag på rejsen skal en af heltene lave et rejsetjek. Spillerne vælger selv rækkefølgen, der skal rulles i, men alle heltene skal have lavet rejsetjek, førend den samme helt kan lave et nyt rejsetjek, dvs. hvis der er fire helte, og rejsen varer 13 dage, skal tre af heltene rulle tre gange, og den fjerde skal rulle fire gange, men varer rejsen kun tre dage, er det kun tre af de fire helte, som skal lave et rejsetjek.

Hvis rejsetjekket er en succes, vælger spilleren: Enten sker der ingenting den dag, eller der rulles på rejsetabellen under succes.

Hvis rejsetjekket fejler det, skal der rulles på rejsetabellen. Der rulles ud fra den kategori, der matcher med, hvor meget helten fejlede sit rejsetjek med. Dets mere rejsetjekket fejlede, des værre bliver kategorien.

Kendt og ukendt terræn

Alt efter hvor godt landskabet er kendt af de rejsende sættes sværhedsgraden derefter. Ukendt land er sværere at komme sikkert igennem. I udgangspunktet er alt terræn i Hinterlandet ukendt for de rejsende, men hvis der er erfarne rejsende i blandt tæller landskaberne som kendte.

Ukendt terræn: Terræn er ukendt, uanset om der er stier eller ej, om selskabet har kort over området eller ej. Indtil selskabet har været gennem området et vist antal gange, er området ukendt.

Rent praktisk deles rejsen ikke om i kendte og ukendte dele, og rejsen antager at den kun foregår i en egn af Hinterlandet.

Kendt terræn: Et terræn er kendt, hvis rejseselskabet samlet har været på mindst fem missioner i området. Hvis kriteriet, for at området er kendt, er opfyldt, gælder effekten for alle i rejseselskabet. De fem missioner i området tæller, hvis f.eks. fem rejsende alle en gang tidligere har været i området, eller hvis en i rejseselskabet har været der fem gange eller en kombination deraf.

Hjælpemidler til rejsen: Foruden planlægningen af rejsen kan rejseselskabet indhente hjælp via nogle karakterers særlige evner, via "Gøremål"-supplementer, indsamling af rygter og anvendelse af kort over Hinterlandet.

Rejsetjeks

- Rejse gennem kendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 8**
- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 10**
- **Ved succesfuldt rejsetjek:** *Spilleren vælger:* intet sker og intet tjek på rejsetabellen, eller der rulles i Rejselykke!-kolonnen.
- **Ved fejlet rejsetjek:** For hver 2 point fejlet, rykkes en kolonne ned på rejsetabellen, og der rulles ved den udvalgte kolonne.

F.eks. hvis helten fejler med sit tjek med tre point, rulles på rejsetabel i kolonnen med "Fejlet med 3-4".

Rejsetabellen (1t20)

Hændelse	Rejselykke!	Fejlet med 0-2	Fejlet med 3-4	Fejlet med 5-6	Fejlet med 7-8	Fejlet med 9-10	Fejlet med 11+
Et eventyr!	1	1-4	1-3	1-3	1-2	1-2	1
Rendevouz!	2	5-6	4-6	4-6	3-6	3-6	2-6
Faret vild!	3	7-8	7-8	7-8	7-8	7-8	7-9
Uheld!	4	9-11	9-11	9-11	9-11	9-11	10-12
Uvej!	5	12-13	12-13	12-13	12-14	12-14	13-14
Ulykke!	6	14-15	14-16	14-16	15-17	15-17	15-17
Usikker vej!	-	16-17	17-18	17-18	18-19	18-19	18-19
Under!	7	18-20	19-20	19-20	20	20	20
Lykketræf!	8-20	21	21	21	21	21	21

Hændelserne er beskrevet i næste afsnit.

Andre forhold omkring rejserne

Når den strukturerede rejsemodel anvendes, kan det ske, at der opstår nogle ekstra komplikationer eller der er nogle ekstra ting, der ønskes opnået under rejsen. De forsøges dækket her.

At rejse om natten

Hvis rejseselskabet rejser i nattens mulm og mørke skal de foretage et rejsetjek med -2 straf. Derefter skal der laves et tjek på rejsetabellen, og afhængigt af om tjekket blev klaret eller ej gives en bonus eller straf.

- Der laves et rejsetjek med -2 straf
- Et succesfuldt rejsetjek giver et tjek i kolonne "Fejlet med 0-2" med +1 på terningkastet (rulles 1t20+1).
- Et fejlet rejsetjek giver et tjek med +2 på at finde kolonnen i rejsetabellen (f.eks. et tjek fejlet med 4 giver et tjek i kolonnen "fejlet med 5-6").

At rejse uden forsyninger

Det sker, at et rejseselskab løber tør for forsyninger. Sker det, bliver de enten nødt til at fouragere, eller vove sig videre på slunkne maver. Hver dag de rejser uden mad, har de *ulempe*, og de mister 20% af deres livspoint.

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 fejlede deres rejsetjek.

- Et succesfuldt rejsetjek giver 1 dagsration +1 dagsration for hver 4 point over sværhedsgraden.
- Et fejlet rejsetjek giver 0 dagsrationer
- Der laves et tjek på den kategori, der matcher antallet af fejlede tjeks.

At slå lejr og fouragere

Hvis ekspeditionen vælger at slå lejr, kan de bedre bruge tid på at fouragere, og har de ikke travlt med at komme hjem, kan det være en bedre måde at få fyldt lagrene op – men der er også en risiko for, at de ikke er i stand til at finde mere end nok til at overleve, hvor de er, og de så bliver hængende.

- Et succesfuldt rejsetjek giver 1 dagsration +2 dagsrationer for hver 3 point over sværhedsgraden.
- Et fejlet rejsetjek giver 0 dagsrationer
- Der laves et tjek på den kategori, der matcher antallet af fejlede tjeks.

At samle urter og lignende, mens der rejses

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

Eksempel: Fouragering

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 et tjek i kolonne "Fejlet med 0-2".

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 foretages to tjeks dagligt for at kortlægge et område. Ved hvert tjek skal alle i rejseselskabet foretage et rejsetjek. Resultaterne af deres tjeks afgør hvilken kolonne, der skal rulles på, på rejsetabellen:

- Et succesfuldt tjek giver +0 på rejsetabellen.
- Et fejlet rejsetjek giver et fejlet rejsetjek giver +2 på kategorien på rejsetabellen.
- Der rulles nu i den valgte kolonne på rejsetabellen.

Eksempel: Udforskning

Et rejseselskab med seks helte udforsker et område. Tre har succes og tre af dem fejler. Der rulles nu i kolonne "Fejlet med 5-6" (tre gange +0 og tre gange -2).

At rejse tungt lastet

Det sker, at heltene beslutter sig for at samle alt op, som ikke er naglet fast. De vil sælge tronstolen, og de ti ringbrynjer, som de fandt undervejs. I så fald er rejseselskabet tungt lastet, og deres hjemrejse forlænges, og det bliver sværere for dem at klare deres rejsetjeks, hvis de ikke har vogne og pakdyr.

- Hvis rejseselskabet er tungt lastet, forlænges deres rejse med 1-4 dage, og de har *ulempe* på deres rejsetjeks.
- Hvis rejseselskabet er tungt lastet, men bruger bæredyr og vogne til at lette rejsen med, forlænges rejsen med 1-4 dage.

Ærinde på rejsen

En særlig gruppe mikro-supplementer er *Ærinde på rejsen*. Hvis spillerne er i besiddelse af disse mikro-supplementer, kan de anvendes på rejsen ud og hjem. På hver rejse kan spillerne som gruppe anvende et *Ærinde på rejsen*-supplement, hvis de har et succesfuldt rejsetjek. Nogle *Ærinde på rejsen*-supplementer lader spillerne aktivere yderligere ærinder (f.eks. en svampejagt leder dem til en hytte i skoven og så videre).

Sejlads

Reglerne for sejlads er i supplementet **At rejse langs floden**, som dækker brug af både og tømmerflåder samt hændelser og udfordringer ved at sejle i Hinterlandet.

Alternativ begyndelse

Ikke alle missioner behøver begynde ved fæstningen, eller eventyrerne behøver begynde deres udrejse fra fæstningen. Supplementerne Færgelejet og Kolonia giver alternative begyndelser til scenarierne, som spillerne kan vælge.

Hændelser

Hændelserne er begivenheder, som finder sted på rejsen og som giver spillerne en udfordring eller en besværlighed. Nogle udfordringer er enkle at løse ("I bliver overfaldet af orker"), andre 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 forslag til, hvad der sker. Vælg en som passer og udspil den. Hændelserne har til formål at skabe 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).

Et eventyr!

Vildmarken rummer mange muligheder og overraskelser. Altid er der chancen for et uventet eventyr dukker op og nogle gange leder rejsen til andre eventyr end de planlagte.

Et andet eventyr

Forude åbner landskabet sig op, og i siden af en bakke er en åbning flankeret af brudte søjler osv.

Rejseselskabet er stødt på et andet hulesystem end det planlagte, og de kan udforske det i stedet. Vælg kun denne, hvis du har et andet eventyr klar, som rejseselskabet kan støde på. Det er op til spillerne, om de vil vælge det nye eventyr eller fortsætte færdten til deres egentlige mål.

En troldehule

Landskabet er raseret. Planter og buske er revet op med rode, en hjort er revet i småstykker, og der er de enorme fodspor af en trolde.

Brug troldehule-appendikset i Monsterbogen til at lave et lille eventyr for rejseselskabet.

En gravhøj

En græsklædt høj står midt i landskabet. Enorme kampesten er anbragt på toppen af højen, og der er en foruroligende stemning i luften.

Brug gravhøjs-appendikset i Monsterbogen til at lave et lille eventyr for rejseselskabet.

Lygtemænd

Levende flammer danser i luften mellem tuerne i mosen. Pludselig stopper nogle af de dansende flammer op, og I hører en perlende

latter. Inde i flammen er en lille skikkelse, en lygtemand!

Lygtemændene kender hemmelige stier gennem mose, sump og marsk, og formår man at underholde dem, kan de vise vej, og fornærmer man dem, ender man i mosehuller og andre farlige steder.

Forærer man lygtemændene en gave, er der en chance for at de vil guide folk af lygtemændenes fortryllede stier, og det sparer de rejsende for 2 dagsrejser.

Foræres en gåde, laves et karisma-tjek 8, foræres en skat til 5 guldstykker eller foræres for 10 guldstykker mønter, laves et karisma-tjek 10.

Uvejr!

En af Hinterlandets utallige farer er vejret selv. Tåge kan føre rejsende på vildveje, og stormfloder kan skylle lejrpladser bort.

Vælg en af følgende:

Tåge

Tæt tåge indhyller 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 et rejsetjek 14, hvis de fortsætter med at rejse i den tætte tåge.

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

Hvis selskabet slår lejr, koster det en dagsrejse.

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 rejsetjek mod 12. Hvis det fejler, skal der rulles 1t6: 1-2) syg (*ulempe* på rejsetjeks, kan forsøges behandlet med førstehjælp (tjek 12), men det kræver, der slås lejr en dag), 3-4) forsyningerne ødelægges (1t6 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 lyde, 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 10. Fejler det, bliver de udmattede og har *ulempe* på næste rejsetjek, medmindre de indstiller rejsen og slår lejr i en dags tid.

Afstandsvåben fungerer ikke i stormen.

Lejren ødelagt

Et kraftigt vindstød vælter et træ, lynet slår ned eller det vælter ud

med aggressive myrer fra myretue under lejren osv.

Rejseselskabets lejr ødelægges. De får ikke gavn af overnatning uden en ny lejr. Gruppen kan enten forsøge at løse det konkrete problem eller forsøge midt om natten at finde en ny lejr – det kræver et rejsetjek 14.

Indtil rejseselskabet får en ny lejr, får de ikke overnattet, og uden overnatning har de *ulempe* på deres rejsetjeks.

Lejren oversvømmet

En flodskylle eller en stormflod fejer gennem lejren og ødelægger bål, telte og sengelejer. Oversvømmelsen skyldes en bristet dæmning, kraftig regn, tøbrud eller lignende.

Rejseselskabet skal redde deres forsyninger og rejsegrej, hvis de ikke vil miste mere end bare deres lejrplads.

Hvis rejseselskabet forsøger at finde en ny lejrplads om natten, skal der foretages et rejsetjek 14.

Indtil rejseselskabet får en ny lejr, får de ikke overnattet, og uden overnatning har de *ulempe* på deres rejsetjeks.

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. Hvis gruppen har noget at bruge den anden halvdel til, kan de gøre det, ellers betragtes en hel dagsrejse som tabt.

Hvis gruppen opgiver dyret, mister de det, men det koster ikke rejsetid.

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. Det koster en

halv dag at løse problemet eller nye tjeks.

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.

2t4+2 dagsrationer går tabt, men det koster ingen ekstra rejsetid.

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.

Hvis gruppen beslutter sig for at flytte lejren og finde en ny samme nat, skal der foretages et rejsetjek 14.

Dårlige bær

De så gode ud, da de blev fundet voksende vildt på buske langs vejen, men nu giver de små røde bær mavekneb.

Alle i rejseselskabet skal lave et fornuft (visdom)-tjek 8. Hvis de fejler, kom de til at spise af bærerne (eller svampene eller hvad der nu lige blev fundet), da de gik forbi dem – og alle der fejlede visdomstjekket skal klare et Resistens (gift)-tjek 10. Hvis tjekket fejler, bliver de meget syge, og de kan ikke rejse yderligere den dag. Om aftenen kan forgiftningen forsøges helbredt, men hvis der den følgende dag er mindst en syg, skal dagens rejsetjek foretages med *ulempe*. Forgiftningen ophører efter tre dage eller indtil helbredt.

Faret vild!

Vildmarken er vanskelig at rejse rundt i. Der er ingen præcise kort, 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 1 dag spildt. De kan forsøge at indhente det tabte ved at rejse om natten.

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.

Rejseselskabet kan enten følge deres spor tilbage til kendt område

(koster en dagsrejse medmindre selskabet kan klare et rejsetjek 16), eller de kan rejse i blinde, førend de finder ud af, hvor de er, og hvor langt de er kommet ud af kurs (rejseselskabet foretager et rejsetjek 10 – hvis det er succesfuldt, finder de det rette spor den følgende dag uden at have tabt tid. Hvis det fejler med 1-4 koster det to dagsrejser, og hvis det fejler med mere end 4, koster det to dagsrejser og noget nyt hænder).

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 antagne placering.

Rejseselskabet har tabt to dagsrejser, og det vil koste dem to dagsrejser yderligere at komme tilbage til det punkt, og derfra kan de nu rejse videre til deres mål.

Rejseselskabet kan forsøge at lægge en ny kurs gennem ødemarken for at nå sikkert frem. Det kræver et rejsetjek 12. Hvis det er succesfuldt, vil det kun tage 1 dagsrejse at komme tilbage på sporet. Klares tjekket med mere end 4, finder selskabet en genvej, og de vinder 1 dagsrejse. Fejles tjekket med mere end 4, koster det 1 dagsrejse og en ny hændelse at komme tilbage på sporet.

Ulykke!

Vælg en af følgende:

Faldende sten

Sten falder fra en klippeskrænt 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 op til 4t6 i skade alt afhængigt af omfanget.

Et større stenskræd kan blokere vejen frem eller tilbage. Hvis vejen frem er blokeret, mister selskabet 1t2 dage, hvis de ikke kan klare et rejsetjek 12.

Stenskrædet kan også dele rejseselskabet i to dele. Gruppen bliver nødt til at finde sammen igen. I mangel af bedre kan det gøres med et rejsetjek 12.

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 (3t6) 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. Det kræver et rejsetjek 10 ikke at miste en dagsrejse på omvejen.

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?

Fælden kan have flere forskellige effekter:

Såret: 2t6 i skade, som først kan heles efter første møde.

Lemlæstet: Ulempe på næste rejsetjek.

Fanget: Rejsende er fanget i fælden, og de skal finde en måde at komme fri på. Efter 1t6 timer dukker nogen op.

Jægerne: I nærheden af fælden bor eller befinder en jæger eller jægere sig. Det kan være hinterlændinge, orker, gobliner (+4 til natlig jagt) eller noget helt fjerde.

Hvis hændelserne ved fælden varer mere end 6 timer, koster det en dagsrejse.

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 undersøge sporene og forsøge at opspore de mystiske angribere eller rejse videre. Jagten på kan lede til et sideeventyr – f.eks. et via appendikserne i monsterbogen.

Spenderes mere end 6 timer på det mystiske pileangreb, koster det en dagsrejse.

Problemer i lejren

Et ridedyr eller trækdyr stikker af i natten, gløderne fra bålet antænder kvas eller et telt, eller giftig efeu eller en kæmpe myretue ligger midt i lejren til alles gene.

Rejseselskabet mister ressourcer (ridedyr stukket af; telt er brændt) eller 1t8+2 dagsrationer, nattesøvn (ulempe på rejsetjek) eller de plages af udslæt etc.

Usikker vej!

Ruten gennem ødemarken forandrer sig 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 har opslugt det hele.

Selskabet skal finde en vej gennem eller uden om det oversvømmede område, eller de skal reetablere ruten.

En ny rute kræver et rejsetjek 8, og hvis det fejler, koster det selskabet en 1t2 dagsrejse at komme på rette spor.

At komme gennem det oversvømmede område kræver et kollektivt stamina-tjek 8. Hvis det fejler opstår en ny komplikation eller det koster en dagsrejse.

Hvis ruten forsøges reetableret skal gruppen slå lejr og arbejde på at genopbygge en gangbro eller lignende. Det koster 1 dagsrejse at bygge noget simpelt op, som er nok til at man kan komme videre.

Sammenstyrtet rute

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

Rejseselskabet kan forsøge at passere det sammenstyrtede med et kollektivt behændighedstjek 8. Hvis tjeppet fejler, finder en **Ulykke!** Sted (vælg en passende).

Rejseselskabet kan lægge en ny rute uden om sammenstyrtningen med et rejsetjek 8. Hvis det lykkes, koster det en dagsrejse, hvis det lykkes med mere end 4, tabes ingen tid. Hvis det fejler, koster det 1t2 dagsrejser.

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?

Hvis rejseselskabet vælger den nye sti, skal der foretages et rejsetjek 8. Hvis det er succesfuldt, vindes 1 dagsrejse, og hvis det fejler, sker der et **Rendezouz!**

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?

Rejseselskabet kan enten spendere 1 dagsrejse på at komme tilbage på det gamle spor, eller de kan fortsætte. I så fald laves et rejsetjek 10. Hvis det er succesfuldt, koster det 1t3-1 dag at komme tilbage på sporet, og hvis tjeppet klares med mere end 4, finder selskabet en genvej og vinder en dagsrejse. Hvis tjeppet fejler, koster det 1 dagsrejse, hvorefter selskabet er **Faret vild!**

Under!

Ødemarken kan være et mærkeligt sted, og nogle gange sker der lykkelige 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 hurtigere og sikrere vej viser sig.

Lykketræf!

Der er mange veje gennem ødemarken, og nogle gange åbner sig skjulte stier, andre gange er man heldig at møde flinke rejsende, som kan hjælpe en på vej.

Hemmelige stier

Ingen ved, hvem der laver de hemmelige stier gennem Hinterlandet, men er man heldig at finde en, kommer man langt hurtigere frem end planlagt.

Rejseselskabet finder en hemmelig sti, og da de følger den, vinder de 1 dagsrejse.

Byttedyr

Netop som rejseselskabet begiver sig ned af vekslen, dukker en hjort/buk/harer op. Hurtigttænkende rejsende har en pil klar og øjeblikket efter er byttet fældet.

Rejseselskabet får 4+1t4 dagsrationer uden at tabe rejsetid. Halvorker med Hærdet mave-evnen får en ekstra ration.

Vildtvoksende planter

På deres vej støder rejseselskabet på krat og buskads, hvor der vokser eftertragtede planter. De vokser langs deres rute, og de er lige til at plukke, mens der rejses.

Hvis selskabet har kapaciteten til at indsamle sjældne urter via særlige evner eller mikro-supplementer, kan de indsamle urterne uden at det koster rejsetid.

Venlige rejsende

Rejseselskabet møder en flok rejsende – det være hinterlændinge, en flok dværge, andre eventyrere osv. – ved aftenstide, og rejseselskabet kan vælge at slå lejr sammen med det andet selskab.

De rejsende tilbyder forskellige ting. Spillerne må vælge et af nedenstående tilbud:

Tørrede dagsrationer – de rejsende har rationer i overskud. De har 10 rationer, der sælges til normal pris.

Rygter – de rejsende besidder to rygter fra rygтетабellen.

Rejseråd – de rejsende kender en del af selskabets rute og kan komme med råd. Gruppen får enten +4 på næste rejsetjek eller +2 på de næste to rejsetjek.

Den mystiske trylledrik – de rejsende har fundet en trylledrik. De ved ikke, hvad det er, men sælger den gerne for 15 guldstykker. Rul 1t4 for trylledrikken:

1. Helbredende drik (2 doser)
2. Styrkedrik (1 dose)
3. Tordenblod (1 dose)
4. Usynlighed (1 dose)

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 1) Gobliner – 1t6+2 gobliner på jagt efter aftensmad 2) Orker – 2t4 orker på jagt efter ballade 3) Hinterlændere – 2t6 hinterlændinge på jagt efter bytte
2	Baghold 1) Hobgoblins – 1t4+3 hobgobliner ligger i baghold med buer 2) Kobolder – 4t4 kobolder stormer heltene fra deres skjul 3) Thyatere – 2t10 soldater fra fæstningen på vildveje
3	Sammenrend 1) Gobliner – 1t4 gobliner overraskes over at møde rejseselskabet 2) Orker – 1t8 orker leder efter lejesoldater, de kan hyre til røvertogter 3) Ogre – 1t3 ogres sultne og til at bestikke
4	Rovdyr 1) Bulette – landhajen er sulten, og den kommer brasende gennem landskabet 2) Umberhulk – umberhulken overraskes over at rende ind i heltene 3) Uglebjørn – uglebjørnen har netop fundet bytte, som den forsvarer
X	Appendiks I stedet for at anvende en ovenstående række kan anvendes et mikro-supplement for hændelser i stedet eller aktiveres et appendiks fra monsterbogen. • Troldehuler • Kobolder på listefødder • Gravhøjen • Gobliner på jagt