

Dragens vej

Mikro-supplement: Dragens vej er et mikro-supplement for spilledere. Det kan kun anvendes af spilledere, der spiller et Hinterlandet-scenarie, hvor Dragen er aktiv, og der kan kun anvendes et Drage-supplement pr. scenarie. Dragens vej anvendes på rejsen ud til hulesystemet, der er associeret med Dragen.

Dragens indflydelse rækker længere, end man aner. Dens grådige sind har underlagt sig smådyrenes simple sind, og dens ubændige vilje tvinger vejret til at lyde Dragen på unaturlig vis. Sværme af smådyr fungerer som uvillige spioner eller sabotører, og vejret stiller sig i vejen for de rejsende.

Dragen har fået nys om, at der er helte i vildmarken, som er på en mission, der er til Dragens ugunst. Dragen forsøger med sin magtfulde sin at hindre vejen fremad. Dette supplement kan tidligst bruges på udrejsens tredje dag.



1t6	Hændelse	Beskrivelse
1	Tåge	<i>En tyk tåge ruller dovent hen over landet og opsluger alt. Den grå masse fugtig dis duver langsomt frem og tilbage bevægende sig rytmisk efter vejtrækningen på et gigantisk væsen, der langsomt trækker vejret.</i> Effekt: Den tætte, overnaturlige tåge slører alt, der er mere end en meter borte. Selskabet farer automatisk vild, hvis det fortsætter rejsen, og hvis selskabet fortsætter færdens, skal alle foretage et visdomstjek 6. De, der fejler, kommer væk fra selskabet og kan ikke genfinde det i tågen. Tågen bliver hængende en dag, og den følgende dag erstattes den af naturlig tåge, der er mindre tæt.
2	Stormvej	<i>Pludselig kommer en skarp vind fejende. Den flår og rusker i alt. Grus, blade og småsten hamrer mod de rejsende, river i deres klæder og for hver to skridt frem, tvinges de et skridt tilbage. Vinden er over dem som et brøl – og måske er det ikke vindens buldren, men brølet fra et vældigt væsen, der skaber vinden?</i> Effekt: Et ekstremt stormvej rammer selskabet, og det varer i flere timer. Alle rejsende tager 2t4 i skade fra grene, småsten, grus og andet, som river og flår i dem. Alle rejsende skal desuden foretage et Resistens (stamina) 10-tjek. Hvis det fejler, har den rejsende <i>ulempe</i> på rejsetjek, indtil en dag er spenderet med at hvile, og hvis mindst to i selskabet har fejlet tjekket, har selskabet <i>ulempe</i> på det daglige rejsetjek, indtil der er blevet hvilet.
3	Tordenvej	<i>Inden man rigtig ligger mærke til det, skifter de hvide skyer farve. Snart er de grå, og snart er de gråsorte og hænger stadig tungere på himlen. En skygge kastes over landet, og med et voldsomt smæld, der kan mærkes gennem knoglerne, og fulgt af en lang buldren lyser det første tordenglimt op. Øjeblikket efter vælter regnen ned. De hårde tunge dråber opløser hurtigt jorden og strømme af muddervand skyller forbi. Tordenen fortsætter sin buldren som et rasende væsen.</i> Effekt: Et voldsomt tordenvej rammer selskabet. Himmel og jord står i et, og skyernes mørke flænges af regelmæssige lynglimt, der straks følges af en voldsom buldren. Alle rejsende skal klare et Resistens (stamina) 12. Hvis det fejler, tager den rejsende 2t6 i skade, hvis de fortsætter med at rejse, og 1t6 i skade, hvis der slås lejr. Uvejret udvisker alle spor, og hvis selskabet rejser videre under uvejret, skal der foretages et nyt dagligt rejsetjek. Hvis det er en succes, sker der ikke yderligere, og hvis det fejler, finder en

		normal hændelse sted, som følge af det fejlede tjek. Uvejret varer til daggry.
4	Sværme af flagermus	<i>I skumringen lyder der lette slag i luften. Det er ikke fra en flagermus, men fra hundreder af dem, og de ellers næsten lydløse vingeslag forvandles til flaksende lyde fra de hundreder af små væsener, der bevæger sig gennem luften, og i et nu dykker den store sværm ned mod rejseselskabet og luften er tyk af flaksende væsener.</i> Effekt: Netop som selskabet har slået lejre for aftenen vælter en gigantisk sværm af flagermus ned over dem. Flagermusene flasker ind i helte og udstyr, vælter ting omkring og risikerer at sprede flammerne fra bålet, så ild breder sig. Selskabet er nødt til at fordrive flagermusene, inden de ødelægger selskabets lejre – hvis spillerne har en god løsning, kan de forsøge et tjek mod sværhedsgrad 12 for at redde deres lejre. Hvis de ikke har en god løsning, er de nødt til at evakuere deres lejre, inden de mister lejren – hver helt skal klare et behændigheds- eller visdomstjek 10. Hvis det er succesfuldt, reddes udstyr og forsyninger, og hvis det fejler, mister heltene 1t4 dagsrationer eller 1t3 stykker regulært udstyr (genstanden må højst have en værdi af 4 guld og skal optræde på udstyrslisten i regelheftet). Selskabet vil uanset hvad have mistet deres lejreplads, og de er nødt til at finde en ny lejreplads – det gøres ved at foretage et rejsetjek.
5	Sværme af mus	<i>En myldren i græsset fra usete væsener får landskabet til at synes levende. Ud fra skygger og små skjul stirrer sorte øjne tavst på rejseselskabet. Overalt, hvor man kigger opmærksomt, opdager man dem: Mus! Hundreder, hvis ikke tusinder af mus, skjuler sig overalt omkring selskabet, og de stirrer koldt på de rejsende. Det er som om en skjult vilje former deres bevægelser. Så opdager I, at de allerede har sneget sig ind i jeres rejseopklækninger.</i> Effekt: Pludselig er der mus overalt, og de forsøger at ødelægge heltenes forsyninger. 1t4 dagsrationer fra selskabets reserver er allerede gået tabt. Hver helt skal foretage et behændigheds- eller visdomstjek 6 – eller anvende andre kneb (f.eks. trolddom). Fejler tjekket, mister heltene 1t3 dagsrationer.
6	Flok af skumringskrager	<i>Bedst som selskabet er undervejs rejser en sort sky sig fra buske og træer. Skyen bevæger sig frem og tilbage gennem luften på trods af vinden, og det bliver synligt, at det er en stor sværm af skumringskrager. Deres blåsorte fjer glimter i sollyset og vækker minder om natten. Flokken af skumringskrager bevæger sig søgende hen over landskabet med en systematik, der afslører, at en skjult vilje guider dem.</i> Effekt: Dragen bruger fugleflokken til at lede efter heltene og sende sine håndlangere efter dem. Gruppen skal foretage et kollektivt skjule sig-tjek 10 (giv fordel på tjekket, hvis spillerne har ressourcer og gode ideer til at undgå at blive set). Hvis det fejler, er mindst en i selskabet blevet opdaget, og sværmen vil drage en flok af Dragens håndlangere efter heltene – få timer efter at være blevet opdaget, bliver heltene forfulgt af et jagtselskab bestående af 1t10+10 kobolder og 1t6+4 drage-kultister.

Spillerne skal kende årsagen: Det er et krav for anvendelsen af Dragens vej, at spillerne er beviste om, at årsagen til modstanden skyldes Dragen. Beskriv begivenhederne detaljeret nok til, at spillerne forstår, at det er Dragens vilje, som stiller dem hindringer i vejen. Det kan eventuelt gøres ved at beskrive hændelsen fra en vinkel, som karaktererne ikke ser, men som spillerne gør, som f.eks. i film, hvor publikum ser ting, som hovedpersonerne ikke gør.

Skade: Skade pådraget i supplementet kan først heles efter første møde på missionen. Hvis en helt tager så meget skade, at heltene falder til 0 livspoint, kan spilleren vælge at spille med en anden karakter, eller karakteren kommer sig akkurat nok af sin skade til at have 1t4 livspoint.