

Oioloossës gravkammer

En lille høj har haft et nyligt mudderskred, og dette har afsløret noget gammelt murværk.

Eventyr! er mini-eventyr/mikro-supplementer, som er små eventyr, man kan rende inde i på ens færd gennem vildmarken. De er typisk mini-eventyr, som spilleder vælger at tage i brug på baggrund af rejsetjeks – men der kan være situationer, hvor spillerne kan aktivere et mini-eventyr. Gravkammeret kan kun anvendes af erfarne spillere, der har kørt mindst tre Hinterlandet-scenarier.

Et mini-eventyr af Ryan Rohde Hougaard.

Oioloossës gravkammer

En lille høj har haft et nyligt mudderskred, og dette har afsløret noget gammelt murværk.

Der er ikke nogen indgange i højen.



Det kræver nedbrydningstjek (styrke 10) at bryde igennem muren. Det kræver en hammer eller træstamme eller andet værktøj for at kunne foretage tjekket.

I kammeret

Indenfor er et ikke særlig stort kammer, der føles så meget mindre på grund af tilstedeværelsen af en stor glaskiste med dværgeruner i guld og en masse statuer. Der står Oioloossë med guldbogstaver på kisten, og nede i den ligger en ualmindeligt smuk elverkvinde med en hvid hud, der funkler som nyfalden sne og et hår så sort som natten. Om kisten står tre statuer af dværge, der sidder på hug med en økse. På væggen for fodenden hænger et spejl i en gulddramme. Det er **Oioloossës Spejl** – det er uden ejer, så længe Oioloossë er i kisten.

Hvis kisten åbnes

Hvis kisten åbnes, vil Oioloossë åbne øjnene og sætte sig op. Hvis den hurtigt lukkes, kan man hindre hende i at komme ud – og man kan se men ikke høre hende råbe og skrigende inde i kisten. Har hun har sat sig op, beder hun om spejlet på elvisk, så på dværgemål, så et glemt menneskesprog, og tilsidst på elvisk igen og med fagter. Hvis hun ikke får det, vil hun forsøge selv at hente det. Hvis hun får fat i spejlet, vil hun straks få alle evner (som havde hun alle krydser), og bruge dem til at få karaktererne til at underkaste sig. Hvis det lykkes, og hun får lov til at gå ud i verden, har dine spillere sluppet en ny superskurk løs i Hinterlandet (skriv om det i Hinterlandets facebookgruppe eller på Hinterlandets side).

Oioloossë

- Forsvar: 14, Tærskel: 9, Sår: 4, Resistens: 12; Morale 16; Angreb: Kniv+9, skade 1t4

Magi: Skovens rænker – rødder vokser frem, og de griber ud efter alle (angreb+5 mod resistens(styrke)). De fangne kan ikke bevæge sig ud af stedet, og Oioloossë har *fordel* på angreb imod dem. Denne effekt holder i 3 runder, og i slutningen af tredje runde, kan Oioloossë vælge at lave et nyt magiske angreb+5 (mod resistens(styrke)) mod de fangne, og er det succesfuldt klemmer rødderne for 1t8 i skade.

Oioloossës Spejl

Et ovalt spejl på 20 cm i bredden og 30 i højden. Det er omkranset af en guldindramning på et par centimeter, der går over i et håndtag forneden. Der er en hægte bag på spejlet, og vægten er betragtelig.

Unik – Der findes kun et eksemplar af spejlet, og sker det, at to helte med samme unikke skat kommer på eventyr sammen, vil kun den enes magiske skat være gældende, mens den anden vil være inaktiv. De to helte laver et karisma-tjek, og den, der ruller højest, er den, hvis magiske skat er aktiv. Ruller de lige højt, rulles der igen, indtil en ruller bedre end den anden.

Dragende – Hvis man kigger i spejlet, vil det prøve at besnære én. Slå et resistenstjek (visdom) mod dets nuværende ejer (eller 10, hvis der ikke er nogen). Ejeren får +1 for hvert niveau, denne er opslugt af spejlet. Hvis du vinder over ejeren, fejler mod sværhedsgrad 10) eller frivilligt lader dig drage, får du det første kryds i nedenstående tabel. Hvis du har mere end et kryds i tabellen, kan du ikke frivilligt give spejlet fra dig.

Personlighed – Hver dag en evne fra nedenstående tabel bruges, skal der foretages et visdomstjek, hvor sværhedsgraden er karakterens nuværende visdomsevne. Hvis det fejler, sker der ingenting. Hvis det lykkes, stiger karakterens Karisma med 1, og Visdom falder med 1. Desuden sættes næste kryds i nedenstående tabel. Du kan vælge at lade tjekket lykkes automatisk. Visdom kan ikke nå lavere end 1; hvis den allerede er 1, sættes i stedet et ekstra kryds.

Selvoptagethed – Hver gang en evne fra nedenstående tabel bruges, skal handlingen fra kolonnen *Selvoptaget* også udføres – ellers skal der sættes et kryds i nedenstående tabel og et point i Visdom mistes.

Niveau	Personlighed	Selvoptagethed
0 □	<i>Fordel</i> på et karismabaseret tjek	Du sammenligner højlydt et andet væsen med din karakter
1 □□□	Nyt rul på et karismabaseret tjek, hvis tidligere er fejlet	Du sammenligner højlydt en anden karakter med din egen
2 □□□	En tilstedeværende mister deres handling i denne runde	Du taler nedladende om en anden karakter, så denne får <i>ulempe</i> på næste karismatjek
3 □□□	Et levende, ikkemagisk væsen kan ikke agere mod dig, indtil du har forladt området	Du afkræver gaver af en anden karakter for at forskønne dennes liv ved din tilstedeværelse. Hvis det ikke efterkommes, får du et kryds.
4 □□□	Et væsen skal foretage en handling efter dit valg, der ikke direkte skader væsnet	Du kræver, at alle omkring dig kaster sig på jorden foran dig og erklærer dig troskab. Hvis det ikke efterkommes, får du et kryds.
5 □□□	Et væsen, der giver dig et blodoffer (3 livspoint; ikke heles med førstehjælp), kan du gøre til en permanent slave, der skal lyde dit mindste bud	Du skal bade i frisk menneskeblod svarende til 8 livspoint. Hvis det ikke efterkommes, får du et kryds.
6 □	Din optagethed af spejlet begynder at tære på dig. Hvis du har dette niveau, mister du et evnepoint for hvert kryds, som du skulle have sat. Slå 1t6 for, hvilken evne, der rammes. Karisma kan ikke mistes, så i dette tilfælde, skal terningen slås om, indtil et andet resultat opnås. Ligeså skal der rulles om, hvis en evne allerede er 1.	

Hver evne i kolonnen *Forfængelighed* kan bruges én gang om dagen.

At miste spejlet: Hvis spejlet mistes, mister karakteren permanent 4 gange Niveau i Karisma. Disse kan generhverves, hvis spejlet fås tilbage. Tab af andre evner kan ikke generhverves.