

På eventyr i vildmarken

På eventyr i vildmarken er et tillægssupplement til **Hinterlandet**, der dækker udforskningen og eventyr i vildmarken frem for i hulesystemer. Supplementet dækker eventyr, hvor eventyrerne rejser rundt mellem forskellige steder udendørs frem for i et hulesystem. Tillægget handler ikke om overlevelse i vildmarken, men vildmarken som ramme for eventyr.

Sidst i dette supplement er en opsummering af reglerne for *På eventyr i vildmarken*.

Kortet over vildmarken

Kortet over skoven er abstrakt. Det er ikke præcise afstande, men områder, der ligger i relative positioner i forhold til hinanden. Stierne på kortet er derfor lige streger i stedet for at sno sig. Kortlægning af skoven handler derfor hovedsageligt om at få identificeret de forskellige pejlemærker og etableret stier mellem dem.

Vildmarkskortet adskiller sig fra hulesystemers kort ved, at kortene over hulesystemer er konkrete. De dækker præcise afstande, mens kortene over vildmarken dækker relative afstande og positioner.

Vildmarkskortet er bygget op af pejlemærker, stier, regioner og steder

Pejlemærke – punkt på kortet, der forbinder to eller flere stier. Her kan finde mindre hændelser sted.

Sti – rute mellem to pejlemærker. På stien kan befinde sig et Sted, som kan være et hulesystem eller noget tilsvarende.

Region – område af skoven afgrænset af stier. Regionen er et område, der ikke rummer nogle stier, men som man kan 'skyde genvej' gennem. Nogle regioner er helt eller delvist blokeret af *terræn* (f.eks. en sø eller dyb kløft). Der kan være et *Sted*, f.eks. hulesystem i en region.

Sted – Punkt på sti eller i en region, hvor der er noget at udforske. Det kan være et hulesystem, en hytte, en rede, et skjul eller noget tilsvarende. Steder er altid kilde til Eventyrpoint.

Terræn – landskab i vildmarken som spiller en rolle for udforskningen og som ofte er vanskeligt eller umuligt at bevæge sig igennem. Der kan være *Steder* i terrænet, og *stier* kan løbe gennem terrænet.

Strækning – Det er ruten fra et punkt til et tilstødende punkt, typisk fra et pejlemærke til et andet. En strækning tager ca. 1 time at rejse, hvis det er langs en sti, og ca. 2 timer, hvis det sker mellem stierne. Et rejseselskab forventes at kunne rejse 8-10 timer om dagen, dvs. 8-10 strækninger langs stier, og 4-5 strækninger mellem stier. På stier er det forventede rejsetempo ca. 5 km i timen. For hver strækning, der rejses, skal der tjekkes for omstrejfende væsner.



At rejse gennem skoven

At bevæge sig gennem skoven skal sammenlignes med at bevæge sig gennem et hulesystem. Der er sikre korridorer at gå langs, som man nærmest er garanteret vil føre en til nye rum med nye ting at udforske, men der kan være fælder og møder i gangene, og der kan dukke omstrejfende ting op.

At bevæge sig langs gangene i et hulesystem går typisk stærkt rollespilmæssigt. Spilleleder beskriver kort gangen, fortæller hvor den fører hen og hvilke forgreninger, der dukke op, som spillerne så kan vælge at følge.

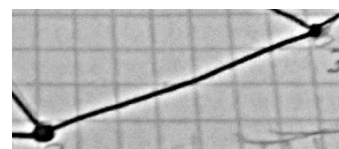
I skoven svarer stierne til gangene – der kan være omstrejfende væsener og lignende – og stierne fører enten til forgreninger (Pejlemærker) eller de fører til rum (Steder). Færden på stierne skal derfor spilles relativt hurtigt, og som spilleleder er det vigtigste kort at beskrive, hvad eventyrerne oplever på deres færd. Beskriv kort turen, kig på kortet og tag udgangspunkt i det, og beskriv det lidt, som de ture, du selv har haft i en skov, et vildnis eller en park:

- *Den mudrede sti snor sig ind og ud mellem træer. Løvet vokser tæt, og det er vanskeligt at se langt forud.*
- *Den smalle sti er brun af visne grannåle, og på begge sider står granerne tæt som en mur.*
- *Nogle steder er stien næsten usynlig, men så dukker den op igen. Den går op og ned over bakkehøje mellem høje slanke træer. Højt oppe opsluger deres blade næsten al lys, og skovbunden er brun og næsten uden underskov.*
- *På den ene side af stien knejser høje træer, og på den anden side er siv og dunhammer, som markerer den store sø, hvis bred stien følger.*

etc.

Stierne

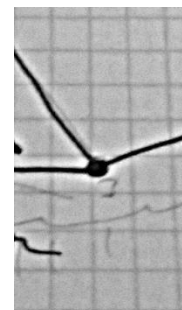
Stier er sikre ruter gennem skoven. De fører til pejlemærker, hvor nye stier begynder, og de fører til Stederne, hvor der venter eventyr. Stierne har mange former, de snor og drejer sig, og de forbinder skovens mange punkter. Følger man stierne, kommer man sikkert frem til andre steder. Formålet med stierne er at give spillerne nogle sikre ruter at vælge mellem, som vil føre dem til steder, de kan udforske.



Pejlemærket

Hvis der ikke er et Sted på stien, ankommer selskabet efter nogen tid til Pejlemærket. Pejlemærket er steder i skoven, der skal hjælpe spillerne og karaktererne til at orientere sig. Pejlemærker er aldrig ens, så der ikke er risiko for at forveksle dem.

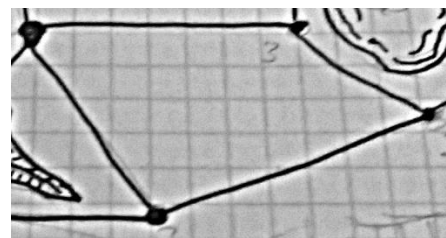
Da der typisk ikke er noget at udforske eller opleve ved et pejlemærke, er det vigtigt, at spilleleder får signaleret dette til spillerne. Lad ikke spillerne spille tid med at udforske noget, hvor der ikke er noget at udforske. Hvis stedet er 'tomt', men spillerne gerne vil udforske det, så beskriv hvordan karaktererne gennemsøger stedet grundigt, men kommer frem til, at der ikke er noget interessant, og derefter kan spillerne planlægge hvilken sti, de nu vil følge.



Oplys spillerne om hvilke stier, der er fra pejlemærket, så de har noget at vælge mellem. Oplys også gerne, om de har brugt en sti før, og om de har været ved pejlemærket før, så de har fornemmelse for, hvor i skoven de er.

Mellem stjerne: Regionerne

I hulsystemer er det vanskeligt for heltene at rejse på tværs af mure og vægge, og de er derved afgrænset af meget konkrete vægge. Udendørs er det anderledes. Der er ingen mure til at holde de rejsende på stjerne, og udendørs områder er sjældent afgrænset af faste barrierer. Der gælder derfor andre retningslinjer for rejser mellem stjerner.



- Rejser man mellem stjerner, skal en i gruppen foretage et rejsetjek.

Rejsetjekket skal foretaget af en ny spiller, indtil alle har foretaget et rejsetjek. Har alle foretaget et rejsetjek, må hvilken som helst spiller foretage rejsetjekket, men derefter skal det være en ny spiller, indtil alle igen har foretaget et rejsetjek.

- Sværhedsgraden for rejsetjekket er 10 for ukendt område og 6 for kendt område.

At rejse mellem stjerner på kortet

Kortet over skoven er et abstrakt kort, og rejser mellem stjerner håndteres derfor på følgende manier.

Ukendt område: Rejsen måles enten fra et pejlemærke eller fra midt på en sti. Herfra trækkes en lige linje, der går midt gennem regionens midterpunkt over til et andet punkt (Sted, sti, pejlemærke, terræn), og det er her, at gruppen ender, hvis de klarer deres rejsetjek.

- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 10**

Kendt område: Hvis spillerne allerede har overblik over regionen, som de ønsker at rejse gennem, og de ønsker at skyde genvej til et bestemt Sted, pejlemærke eller sti, gøres det efter samme princip. Mål fra det pejlemærke eller fra midten af stien, som de befinder sig på, og til det punkt de gerne vil ramme. Hvis der ikke er noget terræn i vejen, og det ikke modstrider punkter på kortet (stier, Steder, pejlemærker, terræn), skal de klare et rejsetjek.

- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 6**

Konsekvenserne af et rejsetjek

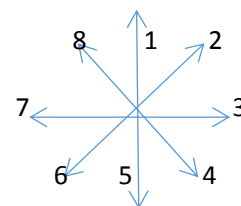
Hvis rejsetjekket er succesfuldt, sker der ikke yderligere. Rejsen sker uden yderligere uheld.

Hvis tjekket fejler vælg en af følgende:

- **Selskabet kommer ud af kurs** – selskabet havner et andet sted end planlagt.
- **Omstrefjende væsner** – brug scenariets tabel for omstrefjende væsner. Hvis scenariet ikke har nogen, kan evt. listen i rejsereglerne anvendes.
- **En hændelse** – brug en hændelse fra rejsereglerne. Anvend standard rejseregler for fejlet tjek.

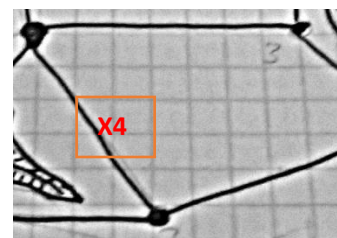
Ude af kurs:

Hvis selskabet kommer ud af kurs, antag da at selskabet er rejst lodret ud fra stien ind i regionen, og at de ca. midt i regionen har skiftet kurs. Rul en 1t8 for at se, hvilken retning de er gået i og brug kortet for at se, hvor de havner henne. Tolk resultatet, så det giver mening.



Steder på stierne

Er der et Sted på stien, vil rejseselskabet støde på det. Nogle stier fører åbenlyst forbi stederne (stien fører til en lysning med en gammel gravhøj), eller stien fører selskabet så nær, at de bemærker stedet (et stykke inde mellem træerne anes lyset fra vinduerne i en hytte), eller selskabet finder tydelige tegn på et steds nærvær, at de kan vælge at følge tegnene (besynderlige fodspor fører ind mellem buskene. De fører frem til en grotteåbning).



Det er ikke et spørgsmål, om selskabet finder stedet, men om de vælger at udforske stedet.

Alle steder giver eventyrpoint. At udforske og opleve stedet er kilden til eventyrpoint, og når eventyrerne forlader stedet, og de er i sikker afstand uden for fare, får de pointene (dvs. har de en sværm af arrige bier efter sig, er de nødt til at undslippe bierne, inden de kan få pointene).

Livet på stierne

At rejse udendørs giver eventyrerne nogle muligheder, som ikke modsvarer af udforskning af et hulesystem, og i dette afsnit dækkes yderligere detaljer og retningslinjer.

Omstrejvende væsner

For hver strækning selskabet rejser, skal der tjekkes om for omstrejvende væsner. En strækning er typisk en sti mellem to pejlemærker eller ruten rejst mellem to stier, når der rejses mellem stierne. Der er 1 af 6 chance for, at der dukker noget op, medmindre scenarieteksten dikterer andet.

Rejsetid

Eventyrerne forventes at kunne bruge 8-10 timer om dagen på at vandre på skovens stier, og hvor vejret ikke er et problem, hvor stierne er gode, og hvor de ikke har for meget rustning og udstyr at bære på, kan eventyrerne forvente at gå ca. 5 km i timen. Uden stier, i dårligt vejr og med oppakning falder tempoet. Er selskabet tungt lastede, kan det gå endnu langsommere.



Over kortere distancer kan eventyrerne selvfølgelig, løbe og traske hurtigt af sted, de kan også presse sig til at gå i mere end 10 timer om dagen, men hvis de presser sig, risikerer de at blive udmattede, hvilket giver ulemper i kamp og til fysisk udfoldelse.

I praksis – da kortet over skoven er abstrakt – antages det, at der er under gode forhold 1 times gang mellem hvert pejlemærke, og gruppen kan derfor nå 8-10 strækninger om dagen, hvor en strækning er stien mellem to pejlemærker. Hvis selskabet rejser mellem stierne, antages tempoet at gå langsommere, og en strækning uden sti tager derfor to timer.

Selskabet kan stræbe efter at presse rejsetempoet i vejret og komme hurtigere frem med et rejsetjek. Når der rejses mellem stierne er dette allerede en del af rejsetjekket – så hvis rejsetjekket er succesfuldt, er der mulighed for at komme hurtigere frem – og når der rejses langs stierne, kan selskabet tilvælge at foretage et rejsetjek for at komme hurtigere frem, men med risiko for at noget går galt.

At slå lejr i skoven

For hver fire timer selskabet slår lejr, skal der foretages et tjek for omstrejfende væsner (eller hvis scenariet har en særlig angivelse for, hvor ofte der skal foretages et tjek, anvendes scenariets angivelse). På en typisk overnatning, hvor selskabet slår lejr om aftenen og tager af sted om morgenen, vil det resultere i to til tre tjeks for omstrejfende væsner.



At rejse i skoven om natten

Rejser man om natten, er der risiko for at komme på afveje. Hvis man rejser på en sti, skal der foretages et rejsetjek mod sværhedsgrad 8 (hvis eventyrerne er vant til at rejse på stien, kan sværhedsgraden sænkes til 6 eller 4). Hvis man rejser mellem stierne, bruges de almindelige sværhedsgrader men med *ulempe*.

Mikro-supplementer: Ærinde på rejsen

Hvis spillerne besidder Ærinde på rejsen på mikro-supplementer, må de aktivere et supplement hver dag, hvor de rejser rundt i skoven.

Hændelser på rejsen

Alle hændelser har en tidsangivelse. Angivelsen bruges for at afspejle, hvor meget en begivenhed koster i tid, idet selskabet har ca. 8-10 timer til rådighed til at rejse i, og selskabet forventes at bruge 8-10 timer på at slå lejr, tilberede mad, sove og bryde lejren op igen. De resterende 4-8 timer går med uforudsete hændelser, udforske huler, hvile, forberedelser og lignende.

På eventyr i vildmarken – opsummering

Generelt

- Rejseselskabet kan rejse og udforske 8-10 timer om dagen.
- *Pejlemærker* er steder, hvor næsten intet sker, men hvor eventyrerne ofte kan vælge ny rute.
- *Terræn* er områder mellem stierne, der kan gøre det vanskeligt eller umuligt at komme frem.
- *Steder* er områder med hulesystemer på et eller flere rum. Der vil altid være eventyrpoint at opnå.

At rejse på stierne

- Strækningen tager ca. 1 time
- Tjek for omstrejfende væsner (1 af 6 eller følg scenarietekstens instruktion)
- Hvis der er et *Sted* på stien, bemærkes det af eventyrerne. Steder forventes at være "halvvejs" på strækningen.

At rejse mellem stierne

- Strækningen tager ca. 2 timer
- Foretag rejsetjek:
 - Rejse gennem *ukendt* terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 10**
 - Rejse gennem *kendt* terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 6**
 Fejlet rejsetjek resulterer i 1) ude af kurs, 2) omstrejfende væsner eller 3) hændelse.
- Hvis der er et *Sted* eller et *Terræn*, bemærkes det af eventyrerne. Steder forventes at være "midt" i regionen.

Andet

At rejse om natten

- Rejse på sti om natten: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 8, 6 eller 4**
- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne + ulempe VS 10 eller 6**