

# At rejse langs floden

*Hinterlandet er gennemskåret af floder, der snor sig som blå bånd gennem grønne enge, brune sletter og grå klippeegne. Fra bjergene i de fjerneste egne af Hinterlandet kommer vandet brusende, og der er årstider, hvor floderne pludseligt går over bredderne og forvandler store områder af Hinterlandet til sumpede vådområder, og der er tidspunkter, hvor solens varme får floderne til at skrumpes ind. Et enkelt sted er floden ligefrem "kunstig", da vandet løber i en ældgammel akvædukt mellem bjergtinderne i en gren af Hinterlandets bjerge, som fører ned i de egne, som i daglig tale kaldes marsklandet.*

*Nogle vandløb er små bække eller smalle åer, men mange steder breder åerne sig ud og bliver farbare, og floderne er endnu større og dybere, men også farligere, og her bliver langt lettere at få en båd til at glide med vandet.*

De fleste rejsende i Hinterlandet vælger at vandre fra egn til egn, nogle bruger heste og andre dyr til at ride på eller trække vogne, og et fåtal bruger kanoer og flodbåde til at komme rundt i Hinterlandet. Med dette mikro-supplement kan man vælge at rejse langs Hinterlandets blå åer som alternativ til at rejse hele vejen over land.

**Mikro-supplement:** At rejse langs floden er et officielt mikro-supplement til Hinterlandet. At rejse langs floden anvendes i stedet for de almindelige rejserregler, hvis rejseselskabet beslutter sig for at rejse på denne måde, eller hvis rejseselskabet anvender færgelejet eller på lignende vis rejser ad vandvejene, og en spiller eller spilleder anmoder om at anvendelse af dette supplement.

## At rejse langs floden: Transportformer

At rejse langs floderne kræver en transportform. Det kan være, der hyres en flodbåd, at man køber kanoer eller bygger en sig en tømmerflåde.

### At hyre en flodbådskaptajn

Ved færgelejet kan hyres flodbådskaptajner til at sejle eventyrerne ud langs floderne og hjem igen. Reglerne for hyre af flodbådskaptajn fremgår af færgelejet-supplementet.

### At bygge en flåde eller en kano

Fattige eller vovemodige rejseselskaber kan forsøge at bygge sig deres egne både, tømmerflåder eller kanoer. Det er en tidskrævende proces, om det foregår i sikkerhed ved fæstningen eller færgelejet, eller ude i det farefulde vildnis.

### Tømmerflåde

*En tømmerflåde kan bygges i løbet af en dag i egne, hvor der er godt med tømmer. Hvis eventyrerne er i tømmer-fattige områder, er de nødt til at udforske området for at samle tømmer til at bygge en tømmerflåde.*

Tømmerflåder er klodsede og sværere at manøvrere. Der er *ulempe* på tjeks, hvor tømmerflåden skal manøvreres hurtigt eller pludseligt.

**At bygge en tømmerflåde:**

- Rejsetjek 5
- Et fejlet tjek betyder, at tømmerflåden ikke er bygget ordentligt, og at den efter nogen timers brug, begynder at gå fra hinanden.

**At lede efter tømmer til tømmerflåden:**

- Rejsetjek 8
- Et fejlet tjek betyder, at selskabet enten skal bruge 4 dage på at samle tømmer nok eller finde en anden plan.
- Et succesfuldt tjek betyder, at heltene i løbet af 1-2 dage har fået samlet nok tømmer til at kunne bygge en lille tømmerflåde, som de kan sejle af sted på.

**Kano**

*Kanoer kan bygges, hvis eventyrerne har de nødvendige ressourcer i form af grene, skind og bark. I egne, hvor der er langt mellem godt tømmer, og hvor der få byttedyr, er de nødt til at udforske området.*

Kanoer egner sig bedst til to-tre passagerer.

**At bygge en kano:**

- Der skal laves et kano-tjek for hver to passagerer.
- Rejsetjek 8
- Et fejlet tjek betyder, at kanoen ikke kan holde vand, og efter et par timers anvendelse, er den helt ødelagt.

**At lede efter remedier til kanoen:**

- Rejsetjek 10
- Et fejlet tjek betyder, at det tager selskabet 4 dage at samle de nødvendige remedier, eller de er nødt til at vælge en anden plan.
- Et succesfuldt tjek betyder, at de får samlet remedierne til kanoerne på en dags tid.

**At købe og vedligeholde en kano eller en båd**

*Ved færgelejet kan man købe robåde og kanoer. De sælges af eventyrere, som netop er hjemvendt fra vildmarken, og af bådbyggerne, som har slået sig ned ved færgelejet. For at købe en båd skal rejseselskabet befinde sig ved færgelejet.*

- |                         |                |                  |                           |
|-------------------------|----------------|------------------|---------------------------|
| • Kano (to personer)    | 35 sølvstykker | vedligeholdelse: | 15 sølvstykker pr mission |
| • Robåd (fire personer) | 80 sølvstykker | vedligeholdelse: | 10 sølvstykker pr mission |

## At rejse langs floden: Selve færden

Rejser langs vand byder både på andre udfordringer end rejser over land, men sikrer også eventyrerne mod nogle af de hændelser og farer, der kan ramme rejsende på land, der er f.eks. ikke samme risiko for at gå i ring. De overordnede regler for rejsen er uændret i forhold til rejser over land.

**Ærinder på rejsen:** I lighed med rejser over land kan rejseselskabet anvende et ærinde på rejsen, mens de rejser langs floderne. Typisk kræver ærindet at selskabet går i land.

**Rejsetjeks på vandet:** Dagligt skal rejseselskabet foretage et rejsetjek for at se, hvorledes deres færd går for sig. Sværhedsgraden er lavere, der da er færre farer og risici for at fare vild.

### Rejsetid

Det går generelt langt hurtigere at rejse langs floderne, men ofte skal man fortsat over land på den sidste del af strækningen. Til gengæld er det mere sikkert at rejse på vandet, og der færre hændelser finder sted.

- **Flodbåd:** Det tager kun den halve tid at nå frem til hulesystemet. Ved ulige antal dagsrejser: Lav et rejsetjek 8 – ved succes rundes der ned. Ved nederlag rundes op.
- **Kano/båd:** Det tager kun den halve tid at nå frem til hulesystemet. Ved ulige antal dagsrejser: Lav et rejsetjek 12 – ved succes rundes der ned. Ved nederlag rundes op.
- **Tømmerflåde:** Med strømmen tager det kun trekvart tid. Ved skævt antal dagsrejser: Lav et rejsetjek 12 – ved succes rundes der ned. Ved nederlag rundes op. Mod strømmen tager det den samme tid.

**Ankomst til hulesystemet:** Den sidste del af rejsen går over land. Når målet er nået, laves et rejsetjek 10 for at se hvor langt, der skal rejses over land:

- Fejlet med mere end 8: Der er tre dagsrejser over land. Tættere på kan båden ikke komme.
- Fejlet med 5-8: Der er to dagsrejser over land.
- Fejlet med op til 4: Der er en dagsrejse over land.
- Klaret med op til 4: Der er en dagsrejse over land, og I har *fordel* på rejsetjekket.
- Klaret med mere end 4: Der er halv dagsrejse over land. Intet rejsetjek foretages.

**Særligt: Sølandet** – regionen er så rig på floder, søer og vandløb, så der er altid et sted at ligge an inden for en halv dagsrejse eller mindre. Der skal ikke foretages et rejsetjek for den resterende smule rejse over land.

### Rejsetjeks

- Rejse gennem kendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 5**
- Rejse gennem ukendt terræn: **1t20 + intelligens + særlig evne VS 7**
- **Ved succesfuldt rejsetjek:** *Spilleren vælger:* intet sker og intet tjek på rejsetabellen, eller der rulles i Rejselykke!-kolonnen.
- **Ved fejlet rejsetjek:** For hvert point fejlet, rykkes en kolonne ned på rejsetabellen, og der rulles ved den udvalgte kolonne.

*F.eks. hvis helten ruller 5 mod sværhedsgrad 7 og derved fejler med sit tjek med 2 point, rulles på rejsetabel i kolonnen med "Fejlet med 2".*

Rejsetabellen for rejser langs floderne (1t20)

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

Hændelserne er beskrevet i næste afsnit.

### Andre forhold omkring rejserne

Nedenstående forhold er adskiller sig fra rejsen over land. Uændret er reglerne for at slå lejr og fouragere, for at samle urter og lignende under rejsen og for udforskning.

#### At fouragere på rejsen

De rejsende kan fiske undervejs eller når de ligger ind til land for at erhverve sig ekstra forsyninger, foruden at de kan jage, samle bær og fouragere på normal vis.

Det gøres med et rejsetjek. Efter alle de fouragerende har lavet et tjek, ruller 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.

#### Eksempel: Fouragering

Et rejseselskab med fem helte vil fouragere. To af dem har succes, men ruller ikke 4 over. En har succes og ruller 8 over. To *fejler*. Gruppen har nu fundet forsyninger til fem mand (1+1+3+0+0), men når de ruller på rejsetabellen, bliver det et tjek i kolonne "Fejlet med 2".

### At samle urter og lignende, mens der rejses

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

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 gå i land og 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.

### 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 drive med strømmen:** Rejser selskabet med strømmen (80% af tilfældene, når turen får hjemad), kan de vælge at drive med strømmen. De har i så fald ikke *ulempe* på deres daglige rejsetjek pga. udmattelse.

### Eksempel: Udforskning

*Et rejseselskab med seks helte udforsker et område. Tre har succes og tre af dem fejler. Der rulles nu på rejsetabellen i kolonne "Fejlet med 4+" (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 fartøjer.

- 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 fartøjer til at lette rejsen med, forlænges rejsen med 1-2 dage.

## Hændelser under sejladsen

Hændelserne er begivenheder, som finder på sted 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).

**Flodens folk er erfarne rejsende:** Hvis selskabet har hyret en flodbåd, sejler de med sandsynligvis med erfarne flodfolk. Du kan bruge flodfolkene til opbygge stemning, forklare spillerne, hvad det er, der venter, og signalere om noget er farligt, hvis selv flodfolket bliver bange, eller bare en mystisk hindring, som flodfolket før har oplevet, eller hørt sunget sange om i skænkestuen.

### Et eventyr!

Rejsen langs floderne og på søerne bringer rejseselskabet forbi mange mystiske ting. Nogle er spændende at udforske, andre er farlige mysterier, som ikke kun forsinker rejser, men som også bringer de rejsendes liv i fare. Nogle eventyr kan man ignorere ved at sejle forbi dem, andre stiller sig direkte i vejen ude på vandet.

Vælg en af følgende:

#### Hvirvelstrøm

*Midt ude i floden (eller søen) er der en hvirvelstrøm, som suger alt til sig. Den kraftige strøm trækker de sejlede til sig, og de må kæmpe hårdt for ikke at blive grebet af strømmen og trukket ned.*

For hvert fartøj skal der laves et rejsetjek 6. Hvis det fejler, bliver det trukket ind i den kraftige strømhvirvel, som truer med at trække det under vandet. Et fartøj i strømmen skal foretage et styrketjek 8 for at komme fri. Flodbåde har +4 på tjekket. Kanoer og robåde har bonus for hver roer. Hvis der er et reb eller andet remedie, der hjælper med at holde fartøjet fri, er der en +2 bonus. Hvis tjekket fejler, trækkes fartøjet ned, og det forliser. Bagage går tabt, og de rejsende skal klare svømmetjek 6 for at komme fri. Hvis det fejler, bliver de trukket ned og begynder at drukne, eller de havner i en flodtrolts grotte, som ligger på bunden af floden eller søen.

#### Statuerne

*Nogle gange fører strømmen de sejlede forbi murrester, og levn af bygningsværker, der en gang måske var havneanlæg. Andre gange er det statuer.*

**Statuer i buskadset!** I aftenskumringen netop som båden passerer en tæt vækst inde på bredden, synes besætningen at øjne væsener derinde. Høje, ranke,

tavse. Det er statuer i grå sten. Omslynget af vedbend og vilde blomster står de inde i buskadset.

**Flodens vogtere!** To enorme statuer knejser på hver side af floden. De er titaniske, de knejser højere end de højeste tårne, og de kan ses på lang afstand. Deres ansigter er vendt mod de sejlede, og med strenge blikke tager de imod rejsende på floden. Begge statuer iført forestiller mænd og kvinder iført panser og plade og lange kapper.

**Den oversvømmede statue!** Frem af flodens vande rager en statue. En ensom, grå skikkelse, grøn af mos, står halvt nedsunket i de rindende vande.

Måske er det bare statuer, måske ligger væsener i baghold, eller statuerne skjuler over hulesystemer og eventyr, eller der gemmer sig mysterier og undere at udforske.

#### Tågebanken

*En mystisk tågebanke kommer drivende ned langs floden. Det ingen almindelig tåge, som kommer drivende, og måske er den farlig?*

Tager selskabet chancen og rejser gennem tågen, eller trækker de ind på land for at undgå den?

**Latter i tågen:** En besynderlig perlende og let gysende latter kan svagt anes inde i tågebanken, da den driver forbi selskabet. Først bagefter opdages det, at tågen skjulte langfingrede væsener, da der enten 1) mangler skatte for 5t20 sølvstykker, 2) mangler 2t4 forsyninger eller 3) er forsvundet en trylledrik.

**Miasma!** Tågen er tyk af ondskab og sygdom. Alle, som passerer gennem tågebanken, skal klare et resistens (sygdom) 8 eller pådrage sig en fæl sygdom. Selskabet ligger syge de næste 1t4 dage, og har *ulempe* på alle handlinger, tager dagligt 1t12 i skade og heler kun med halv effekt. Trolddom og bringe balance kan helbrede sygdommen.

**Baghold!** Det er en fortryllet tåge frembragt af en goblin heks. Pludselig er der angribere blandt eventyrerne. Måske er de kommet ombord på flodbåden, måske har de tømmerflåder mellem kanoerne. Der er **en ogre** og **2t4 gobliner**, som forlanger skatte eller mad for at lade rejsende komme videre.

### Vandet løber rødt

*Forude skifter floden farve. Fra dens brusende klare vande til en grumset rød kulør. Det går hurtigt, og farven nærmer sig med foruroligende hast båden. Er det harmløst, er det farligt? Skal man sejle igennem det eller forsøge at nå ind til bredden?*

Den røde kulør kan skyldes forskellige ting, som hver giver sin røde farve til vandet.

**Et blodbad!** Længere oppe af floden har en massakre fundet sted. Der ligger talrige døde væsener og monstre, som er faldet i kamp med hinanden. Deres blod farver vandet.

Er der nogen overlevende at redde? Skjuler der sig overlevende inde på land, som måske ligger klar i et baghold? Hvem var de kæmpende, og er der allierede at redde? Evt. nye karakterer kan introduceres her.

**Rustslør!** En besynderlig plankton, som driver omkring på vand, og fra dens rustrøde kulør bærer den sit navn. Rustslør er harmløs for levende væsener, men det sætter sig på metal, som det kommer i berøring med og ruster det bort. Rustslør visner hurtigt, hvis det ikke kan drive omkring på åbent vand.

**Tykt vand!** I sjældne tilfælde er det røde vand en slimet masse af tykflydende væske, der griber både og bremser deres videre færd. Den slimede masse driver enten meget langsomt med strømmen, eller hænger fast i et knæk i floden, men i begge tilfælde hæmmer det fremdrift, og kan fange skibe og både i timer og dage.

### 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 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

*Inde på land er landskabet 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.

### En gravhøj

*Et stykke fra bredden men stadig ret tyd tydelig står en græsklædt høj. Enorme kampesten er anbragt på toppen af højen, og der er en foruroligende stemning i luften.*

Brug gravhøjs-appendikset i Monsterbogen.

### Rottefolket til søs

*På simple og små tømmerflåder forbundet med hinanden med tovværk kommer nærmest en hel ø sejlede langs floden. Overalt på tømmeret og tovværket piler små hårede væsener med lange, spidse snuder omkring.*

Rottefolket kommer sejlede på 6-10 små tømmerflåder, der er forbundet med hinanden i et netværk reb, som spærrer for en god del af floden. Nogle rottefolk lever som pirater og med buer og slynger bombarderer rejsende med brændende missiler, andre er opdagelsesrejsende, som leder efter nye hjem siden de blev fordrevet fra deres gamle. Der er **10+2t12 rottefolk**



## Uvejr!

En af Hinterlandets utallige farer er vejret selv. Tåge kan føre både på vildveje, og stormfloder kan skylle de sejllende ud af kurs.

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 søge ind til bredden og slå lejr og vente til tågen letter, forsøge at sejle videre eller finde vej ud af tågen og med fornyet landkending rejse videre.*

Rejseselskabet skal lave et rejsetjek 12, 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 fejer hen over vandet, 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 sejladsen, skal de rejsende foretage et ekstra rejsetjek mod 12. Hvis det fejler, skal der ruller 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 tvinger små fartøjer baglæns og truer med at kæntre dem, den gør balancering svært, drukner lyde, 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.*

En storm rammer de sejllende, som kan være til stor fare for dem. Hvis en af dem klarer et rejsetjek 5, opdager at de stormen er på vej, og de kan søge ind på land, inden det for sent. Hvis selskabet fortsætter, og de rejser i mindre fartøjer (robåde, kanoer), skal en rejsende i hvert fartøj klare et rejsetjek 10. Hvis det fejler, kæntrer fartøjet, og de rejsende falder i vandet. De risikerer at blive skyllet bort af floden og i værste fald at drukne. Forsyninger ombord på fartøjet går tabt.

Har selskabet et større fartøj som en flodbåd, og de fortsætter sejladsen i stormvejret, skal de rejsende lave et rejsetjek mod 10. Fejler det, taber de en dagsrejse og bliver udmattede, så de 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 rejsetjek.

## Uheld!

Vælg en af følgende:

### Hul i skroget

*Vand pibler ind. Der er opstået et mindre hul i skroget. Det kan være en flænge i kanoen, en revne i båden eller et stykke træ, som er ramt af råd.*

Det koster en halv dagsrejse at standse op og få repareret skaden – hvis selskabet vil bruge den anden halvdel til noget, kan de det, og ellers betragtes det som en tabt dagsrejse. Hvis skaden ignorere, vil fartøjet gå tabt efter 1-3 dage.

### 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 opgave 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 brinken, 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 sejlede 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 til lands vanskelig at rejse rundt i. Der er ingen præcise kort, og selv med et kompas kan man let fare vild. Til vands er forholdene anderledes, da det er vanskeligt at komme til at sejle i ring, men man kan stadig komme på afveje selv på vandet.

Vælg en af følgende:

### Den forkerte sidegren

*Nogle steder forgrener floderne sig, og det kan være svært at vurdere hvilken vej, der er den rette. Andre gange søernes former og skjulte kroge kilder til vildfarelser. På et tidspunkt har selskabet valgt at sejle af en forkert gren, og de befinder sig nu et andet sted, end hvor de havde planer om at være.*

Rejseselskabet kan vælge at fortsætte med at udforske den forkerte sidegren (hvis du har et alternativt scenarie rede, kan du nu introducere det), eller de kan vende om. De er kommet 1t3 dagsrejser væk fra deres udgangspunkt (og derved har de tabt den tilsvarende mængde dage). Alternativt kan selskabet vælge at gå i land og rejse den sidste del over land – afstanden over land er et antal 1 dagsrejse + det antal dagsrejser, der var tilbage, var de ikke sejlet forkert (f.eks. havde selskabet ikke valgt den forkerte sidegren og havde to dage tilbage, kan de på tre dagsrejser over land stadig nå deres mål). Rejsen over land følger standard rejseregler.

### Mistet landkending

*Rejseselskabet indser, at de har mistet landkending og ikke ved, hvor de er. Rejseselskabet må enten sejle i blinde og se, hvad der sker, eller de må gå i land og spendere tid på at udforske området, indtil de får landkending igen.*

Rejseselskabet kan enten sejle tilbage til kendt område (det koster en dagsrejse medmindre selskabet kan klare et rejsetjek 12), 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 6 – hvis det er succesfuldt, genkender de terrænet den følgende dag uden at have tabt tid. Hvis det fejler med 1-3 koster det to dagsrejser, og hvis det fejler med mere end 3, 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 sejler de tilbage for at komme tilbage på rette kurs, eller de forsøger at lægge 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 langs floderne og søerne for at nå sikkert frem. Det kræver et rejsetjek 10. 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:

### Stenskred

*Sten falder fra en klippeskrænt eller en bjergside. Stenskredet kan være enkelte faldende sten eller en hel skylle af sten, som kommer væltende. Stenblokkene falder om de rejsende og deres fartøjer, og er uheldet ude, synker fartøjet.*

Et eller flere af fartøjerne er i fare for at blive ramt af faldende sten. Hvis det er et mindre fartøj, skal der foretages et rejsetjek (med behændighedsbonus) 10 for at undvige stenblokkene. Fejler det, skal de rejsende i fartøjet klare et resistens (undvige) 8-tjek for ikke at tage skade fra de faldende sten (fra 2t6 til 4t6). Hvis fartøjet blev ramt, kæntrer det og er ødelagt. Forsyningerne i fartøjet går tabt.

Hvis det er et større fartøj såsom en flodbåd, skal der foretages et rejsetjek 8. Hvis det fejler, beskadiges flodbåden, og det koster en dagsrejse at reparere det. Hvis flodbåden rammes, skal 1t3 karakterer foretage et resistens (undvige) 6-tjek for ikke at tage skade fra de faldende sten (fra 2t6 til 4t6)

### En klippe under vandoverfladen

*Der lyder et brag, da båden støder ind i klippen. En stor, skarp sten ødelægger bunden, da den flænses skroget op. Båden er i stykker og kan ikke fortsætte sin færd, før den er blevet repareret.*

Måske er stenen anbragt i vandet for at standse rejsende? Måske ligger nogen i baghold? Det koster en dagsrejse at stoppe op og reparere fartøjet.

### Væltede træer

Træer er væltet ned over vandløbet, og de blokerer for yderligere sejlads. Det vil tage timer at få ryddet strækningen for en større båd, og selv for mindre fartøjer er det omstændeligt at komme forbi.

Selskabet kan forsøge at finde en anden rute med et rejsetjek 10; Er det succesfyldt, kan de omgå problemet uden at tabe tid, fejler det, tabes en dagsrejse på at

konstatere, at der ingen omveje er. Det koster en halv dagsrejse at rydde træerne bort, og den anden halvdel kan bruges på andre ærinder.

### Dæmning

*Nogen ... eller noget ... har bygget en dæmning af træ og tømmer, som strækker sig på tværs af floden. Kun en smule vand lades sive igennem, og en floden har langsomt rejst sig.*

Er det en dæmning bygget af bævere, eller er bygherrerne langt farligere og langt mere skumle væsener?

Venter der heltene et baghold eller problemer med vrede beboere, der nødtigt lader rejsende passerer uden at betale told? Kan fartøjer bæres forbi, eller er det nødvendigt at bryde dæmningen ned.

### 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

*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 (telt er brændt) eller 1t8+2 dagsrationer, nattesøvn (*ulempe* på rejsetjek) eller de plages af udslet etc.

## Usikker fremfærd!

Selv søvejene gennem ødemarken forandrer sig i takt med årstiderne og vejrets skiften. Kort og guider kan man ikke altid regne med. Vælg en af følgende:

### Kraftige strømme

*Vandets tempo tager stadig til, og der lyder en dæmpet buldren fra de voldsomme vandmasser, der skyller af sted og piskes voldsomt op, når de brydes mod klipperne, som rager frem af brinken og står rundt om midt i vandstrømmene.*

Hvis ikke de rejsende sætter alle kræfter ind, vil deres fartøjer blive slynget af sted langs vandet, indtil de knuses mod klipperne, og vandet trækker de rejsende under overfladen – der skal laves rejsetjek (med styrkebonus) 14 for hvert fartøj. Alternativt trækker de rejsende sig ind til bredderne og finder en måde at få bragt deres fartøjer ned til smule vand, f.eks. ved at bære kanoerne over land. For flodbåde må ruten opgives, eller man forsøger at finde en alternativ rute, der bringer selskabet i nærheden af deres mål.

### Floden deler sig

*Midt ude i floden er en lang smal ø, tæt bevokset med træer og krat, og lange, spidse klipper rager frem. Floden deler sig på begge sider af øen, men er det en ø, eller en landtange, og hvis det er en landtange, hvilken gren af floden, skal de rejsende følge for at nå deres mål?*

Ingen genkender den delte rute, og den er ikke på kortene. Hvilken vej skal selskabet vælge. Tager de den korrekte, er de på ret kurs, tager de den forkerte, taber de 1t2+1 dagsrejse, før de får indset fejlen og vendt tilbage og valgt den rette rute – eller måske finder de et helt nyt eventyr? Vælger selskabet i blinde, har de 50% chance for at vælge den rette rute.

### Oversvømmede enge

*Voldsomme vandmasser fra regn eller tøbrud har fået floden til at gå over sine bredder og oversvømme de lavtliggende omgivelser. Hvor der før en klar rute at sejle af, er der nu et bredt område, der hele og der deles op af klynger af træer og høje, der danner øer i det våde landskab.*

Hvilken vej skal man sejle? Hvad er flod og å, og hvad er oversvømmede landskaber? Skal man rundt om klyngen med træer, eller er det uden bakken ovre til venstre? De rejsende har ingen klar vej gennem landskabet. Med små fartøjer er der ingen rigtig risiko for at gå på grund, kun faren for at komme langt ud af kurs og fare i vild i det sumpede, oversvømmede landskab. Med store fartøjer risikerer selskabet at gå på grund og strande på land, når først vandet trækker sig tilbage.

Har selskabet et lille fartøj, skal der foretages et rejsetjek 10 for ikke at komme ud af kurs. Et fejlet tjek koster 1 dagsrejse, og selskabet kan ikke finde et tørt sted at slå lejr. Hvis de overnatter i fartøjerne, har de *ulempe* på næste dags rejsetjek pga. af dårlige soveforhold – alternativt kan de forsøge at finde en lejrplads med et rejsetjek 10; hvis det fejler, finder de ingen lejrplads, og der finder en ny hændelse sted i aftenskumringen.

Har selskabet et stort fartøj, skal de klare et rejsetjek 8 for ikke at komme ind på smult vande. Fejler tjekket med mere end 4, strander båden på så lavt vande, at den kun kan komme fri ved højvande. Der er dagligt 20% chance for at vind eller regn får vandstanden til at stige. Fejlet tjekket med 4 eller mindre, går sejladsen så langsomt at det koster en dagsrejse.

### Floddeltaet

*Vandet er gået over sine bredder, og den før enkle rute breder sig nu ud til et kæmpe floddelta af mange små strømme. Overalt stikker mudderbanker frem af vandets overflade, og mange steder er nu så lavvandede, at fartøjer sætter sig fast, men så mudrede, at rejsende synker i.*

Det gennemblødte, mudrede terræn er vanskeligt at rejse igennem, og processen bliver lang og besværlig. Selskabet skal klare et rejsetjek 12 for ikke at tabe en dagsrejse. Fejler tjekket med mere end 6, opstår et rendezvous, da andre væsener har øjnet fartøjet og forsøger at nå det via mudderbanker og lavtvandede områder.

## 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 varslene 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 anviser rejseselskabet en anden rute. Følger man den hvide hjort sker det forunderlige at en hurtigere og sikrere vej viser sig.

## Lykketræf!

Nogle gange åbner sig skjulte stier, andre gange er man heldig at møde flinke rejsende, som kan hjælpe.

### En lille ø

Sent ud på eftermiddagen finder de rejsende en lille ø beliggende trygt ud i floden (eller søen). Der er masser af krat og bevoksning, som skjuler for udsynet, men der viser sig også en lille naturhavn, hvor det er sikkert at

ligge til. Rejseselskabet kan slå lejr ude på øen, hvor de vil kunne overnatte trygt og uopdaget af de væsener, der strejfer omkring om natten.

Tjeks på at finde særlige urter og planter kan gøres med fordel.

### Byttedyr

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

De rejsende tilbyder forskellige ting. Vælg en af følgende:

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

*Rygter* – de rejsende besidder to rygter fra rygтетabellen.

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.

*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.

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

*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)

### 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.

## Et rendezvous

Omstrejvende 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	<b>Jagtselskab</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Gobliner – 1t6+2 gobliner på jagt efter aftensmad</li> <li>2) Orker – 2t4 orker på jagt efter ballade</li> <li>3) Hinterlændere – 2t6 hinterlændinge på jagt efter bytte</li> </ol>
2	<b>Baghold</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Hobgoblins – 1t4+3 hobgobliner ligger i baghold med buer</li> <li>2) Kobolder – 4t4 kobolder stormer heltene fra deres skjul</li> <li>3) Veteraner – 2t10 soldater fra fæstningen på vildveje</li> </ol>
3	<b>Sammenrend</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Gobliner – 1t4 gobliner overraskes over at møde rejseselskabet</li> <li>2) Orker – 1t8 orker leder efter lejesoldater, de kan hyre til røvertogter</li> <li>3) Ogre – 1t3 ogres sultne og til at bestikke</li> </ol>
4	<b>Rovdyr</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bulette – landhajen er sulten, og den kommer brasende gennem landskabet</li> <li>2) Umberhulk – umberhulken overraskes over at rende ind i heltene</li> <li>3) Uglebjørn – uglebjørnen har netop fundet bytte, som den forsvarer</li> </ol>
X	<b>Appendiks</b> I stedet for at anvende en ovenstående række kan anvendes et mikro-supplement for hændelser i stedet eller aktiveres et appendiks fra monsterbogen.