

Fortællinger ved lejrålet

Mørket er faldet på, og det er ikke længere praktisk at rejse. Brænde er blevet samlet, der er tændt bål, og mens nogen tilbereder mad, har andre hentet vand. Omkring bålet bliver skyggerne længere, mens himlen mørkner og stjernerne begynder at glimte blegt på himlen. Bålet knitrer, flammerne strækker sig mod himlen, og selvom aftenkulden trænger sig ind på jer, holder ilden den på afstand. I sidder samlet omkring bålet, mens der på skift er en, der sendes ud for at holde et vågent øje med landet omkring jer. Over bålet syder saftigt dagens bytte.

Det er tid at fortælle historier.

Ærinde i vildmarken: At anvende supplementet "Fortællinger ved lejrålet" tæller som et ærinde i vildmarken. Hvert rejseselskab kan kun foretage et ærinde i vildmarken på en rejse. Fortællinger ved lejrålet-supplementet tæller som et rejsende-supplement.

Særligt: Hvis I har brugt et ærinde på rejsen-supplement af typen "Jagt" og er kommet hjem med forsyninger svarende til mindst 5 dagsrejser, kan I vælge at aktivere dette ærinde på trods af, at I allerede har valgt at bruge et ærinde.

Fortæl en historie

Hver af jer kan bidrage med at fortælle en historie, mens I sidder samlet omkring lejrålet. Vælg hver en kategori nedenfor og brug den som ramme til at få fortalt en historie. Efterfølgende opnås effekten fra kategorien. Ved nogle effekter er en tabel – hvis den type historie fortælles flere gange, lules den flere gange på tabellen, men kun en af effekterne træder i kraft. Efter at der er rullet, vælger spillerne hvilket resultat, der er det gældende.

En legende om De udødelige

De udødelige våger over de dødelige, tilsmiler dem med lykkens gunst, hvis deres offergaver er gode, men ve den, der forbryder sig mod De udødelige. Ulykker og forbandelser vil følge denne.

Historierne om De udødelige, og deres færd gennem verden, og dødeliges møder med dem – ofte med frygtelige konsekvenser for de dødelige, uagtet De udødeliges intentioner – er mange og barske, men det er også historierne, om de ædle slægter, der nedstammer fra mødet mellem De udødelige og de dødelige, og om byers grundlæggelser, templers oprettelser og om, hvorfor love og regler er som de er. De udødeliges gerninger indretter livet for de dødelige, og legenderne om De udødelige minder os om, hvordan tingene blev, som de blev.

Fortæl: En historie om mødet mellem De udødelige og de dødelige, og hvordan mødet har sat sine spor i de dødeliges verden frem til nu – om det var grundlæggelsen af en by, kulthelligdom, en skik eller en måde at leve på – og hvordan mødet kostede de dødelige i historien.

Effekt: Lav et karisma-tjek 6. Hvis det er succesfuldt, gør brug af tabellen.

Kopi

Dette er ikke et gyldigt eksemplar.

Kan ikke anvendes i spil



En historie om kejserriget

Kejserriget er ældgammelt. Det blev grundlagt på De syv høje, som i dag er forsvundet under den enorme Kejserstad, men navnet lever videre. Riget har generation efter generation vokset sig større, opslugt stammer, folk og riger og gjort dem alle til en del af Kejserriget – og Kejserriget har opslugt mere end en herskerslægt. Kun få familier er i nærheden af at kunne sammenligne deres levetid med Kejserrigets mere end tusindårige historie.

Fortæl: En historie om kejsere og krige, om kejserrigets vokseværk, og hvorledes nye folk er blevet en del af kejserriget. Fortæl historier fra grundlæggelsen af Kejserstaden på De syv høje, og om de magtkampe, svig og om det heltemod, som har været kimen i riget siden da.

Effekt: Alle, der har hørt historien, må lave et intelligenstjek 6. Hvis det er succesfuldt, har de *fordel* på et kundskabstjek i løbet af missionen, eller de kan få et rygte fra rygtespillet om missionen, spilleleder udleverer et rygte, som ikke tidligere er udleveret.

En drabelig fortælling om eventyr i vildmarken

Mange ekspeditioner er udgået fra fæstningen på kanten til ødemarken, og de talrige oplevelser er for mange blevet til drabelige eventyr, som ikke alle er sluppet levende fra, men historierne om dem lever videre til skræk og advarsel for unge helte – og til stor morskab for de erfarne eventyrere, også selvom de kan nikke bekræftende til fortællingernes budskab.

Fortæl: En historie om de farer, der lurar, og de dumheder, som eventyrere har begået, og lad det være moralske fortællinger med grum humor om ikke at svigte venner, om aldrig at dele gruppen op, om altid at have en vagt om natten og andre vigtige pointer. **Dette er ikke et gyldigt eksemplar.**

Effekt: Alle, der har hørt historien, må lave et visdomstjek 6. Hvis det er succesfuldt, har de *fordel* på et resistenstjek mod en fælde på missionen.

En skrøne om vildnissets legender

Vildmarken har mange sære beboere. Nogle er mere legendariske end andre, og deres historier lever videre, om de findes eller ej. Skrønerne, der fortælles, handler om folk, der har vildmarken, som deres hjemsted, om de er skurke, helte eller begge dele, og historierne er lidt til advarsel for de rejsende, der måtte glemme, at trods det vilde landskab, er der folk, der kalder ødemarken for hjemme, og folk, der gør det, de har deres at have det i.

Fortæl: En historie om Oraklet i Skovhytten, om Spøgelsesdværgen ved Jernhøj, om Isheksen i Dunkelskov, om orkhøvdingen Brask ved Trehøjeborg, om Bastardkongen ude ved bjergene, om heksene ved Heksens hule, om den sultne trolde ved Røde slugt og om alle de folk, væsener og monstre, som bebør Hinterlandet og gør landet rigt på eventyr.

Effekt: Alle, der har hørt historien, må lave et intelligenstjek 6. Hvis det er succesfuldt, kan de genkende en navngiven karakter på den kommende mission, og de har *fordel* på tjeks til at indlede forhandlinger og snak med personen.

Kopi

Kan ikke anvendes i spil

Fortællinger om De udødelige-tabellen

1t10	Hændelse
1-5	I har en god nats søvn omkring lejrålet og vågner alle udhvilede op. I har på fornemmelsen af, at noget har våget over jeres lejrplads i løbet af natten og holdt farer borte.
6-7	Natten omkring er jer stille. Bålets knitren blander sig insekters summen og bladenes raslen. Efter at historien er fortalt, sænker sig en besynderlig stilhed over jeres lejrplads. Det er som om himlen åbner sig, og stjernevældet er lige inden for rækkevidde. I oplever et under – spilleder introducerer et <i>under</i> nu eller på den følgende dags rejse.
8	Over jeres bål våger stjernevrimlen over jer. Natten går sin gang, og I forstyrres pludselig af en raslen i løvet omkring jer. En kæmpestor skygge er dukket op. I bålets skær glimter dets små øjne og dets sylespidse hugtænder. Det er et vildsvin, langt større end noget menneske. Den stirrer på jer for en stund, hvor I sidder som lammede. Så forsvinder den. Hvis I bliver siddende ved bålet, har I <i>fordel</i> på den følgende dags rejsetjek, og I heler en ekstra førstehjælpsterning i løbet af natten.
9	Over jer aner I bevægelse. For et kort øjeblik står natten stille, og en gigantisk ugle glider gennem de mørke træer over jer hyldet i mørke. Hvis I bliver siddende ved lejrålet, kan I høre en ugles tuden, og pludselig vågner I fra en døs med minder fra en drøm om, hvad der venter jer på vejen i morgen. I har <i>fordel</i> på næste dags rejsetjek og <i>fordel</i> på et terningkast til at løse et problem, der måtte opstå under næste dags rejse.
10	Ude i mørket aner I bevægelse. Bålet kaster lange skær af lys ud i krattet, og noget fanges i bålskæret. I aner et dyr. Det er en nvid hjort, som går og græsser. Den kigger op og får øjenkontakt med jer, hvorefter den springer bort i mørket. Hvis I bliver siddende ved lejrålet, mærker I pludselig solens lys over jer. Det er blevet morgen, og I tager af sted med en fornemmelse af, at det nok skal gå jer godt på rejsen. I har <i>fordel</i> på næste dags rejsetjek og +/-4 på rejsehændelsestabellen – bonussen anvendes efter at terningen er kastet, så spiller I kan modificere typen af <i>hændelse</i> med 4 point.

Kopi

Dette er ikke et gyldigt eksemplar.

Kan ikke anvendes i spil