

Brev fra Noctus



Kommandanten beder eventyrerne om at besøge naturmagikeren Noctus for at hente et brev, som magikeren har lovet ham. Tårnet er dog et mystisk sted, der ikke er så nemt at blive klog på.

(TT01)

Et Hinterlandet-scenarie af Ryan Rohde Hougaard
Illustrationer af Oliver Nøglebæk



Forhistorien om Den ensomme fæstning

Oprindeligt var ødemarken vest for Kejserriget tom og ubeboet, og man havde ved rigets yderste grænse opført en fæstning som en nærmest symbolsk grænsepost, og her søgte kommandant Lucinius sig en post, da han forestillede sig et stille liv til at afslutte hans langvarige karriere som general i Kejserrigets hære. Snart viste det sig, at ødemarken var hjemsted for vilde væsner og monstre, og der var talrige ruiner hjemsoget af magtfuld ondskab. Kommandant Lucinius fik brug hjælp, men Kejserriget kunne ikke undvære en håndfuld legioner til at Lucinius kunne underlægge sig ødemarken, og i stedet lod kommandanten et kald gå ud til hele rigets unge befolkning af modige mænd og kvinder. Kaldet var et løfte om eventyr, hæder og ære, hvis de turde udforske ødemarken. Talrige eventyrere flokkedes ved Den ensomme fæstning, og snart voksede en helt teltby omkring fæstningen frem, for med eventyrerne fulgte handelsfolk og håndværkere og svindlere og andre, som kunne leve af de skatte, som eventyrerne succesfuldt hjembragte fra deres ekspeditioner.

Baggrunden for scenariet

Dette er et scenarie om et troldmandstårn - et sted, hvor logik og fornuft ikke altid får et ben til jorden. Mere specifikt er det en naturmagikers tårn, der eksisterer både i den almindelige verden og i Natriget, som er et stort og vildsomt sted med farer, der vitterligt er af en anden verden. Natriget er fyldt med det som kunne være og det som mennesker (og dværge, halvinge, etc) forestiller sig natten gemmer på.

Læsevejledning

Scenariet er forsøgt struktureret, så det så vidt er muligt at afvikle det side for side – derfor er hvert rum i hulesystemet også adskilt på hver sin side. Desuden er al tekst, som direkte kan læses op for spillerne angivet med kursiv. I bunden af sider med rum, er der bokse, der angiver spillernes mulighed for at få eventyrpoint. Disse bokse kan løbende krydses af, hvilket gør det nemt at beregne det samlede antal eventyrpoint, når scenariet afsluttes.



Systemet

Dette scenarie er skrevet til systemet Hinterlandet, og basalt kendskab til det, er nødvendigt for at være spilleleder i det. Teksten i scenariet er forsøgt skrevet til at hjælpe nye og mindre erfarne spillere mest muligt, men hvis Hinterlandet er ukendt, bør der læses op på dette først.

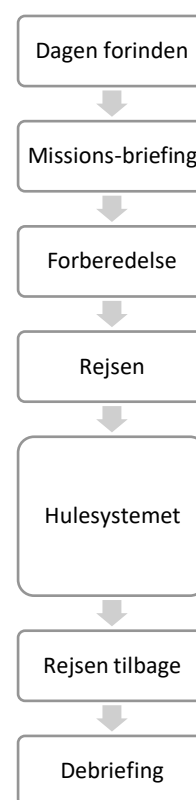
Hinterlandet er gratis og kan hentes som pdf på <https://mgreis.wordpress.com/archives/>. Der er tradition for i Hinterlandet-scenarier, at spillerne selv har karakterer med, eller der rulles en ny på stedet, men hvis det skal gå hurtigt, er der også forudfyldte karakterer på den tidligere nævnte hjemmeside.

Strukturen i et Hinterlandet scenarie

Når man kører et scenarie i Hinterlandet, er der en fast struktur, der hjælper dig som spilleleder med at afvikle det. Erfarne spillere vil kende den og kunne hjælpe med at afvikle den, mens nye spillere skal hjælpes igennem den. Strukturen vil i nogle scenarier blive afvejet fra, men dette scenarie følger den uden afvigelser. Ude til højre er rækkefølgen vist. I de efterfølgende afsnit vil den blive vist ude til højre, men ikke, når selve hulesystemet gennemgås.

En kort gennemgang af hvert skridt:

- Dagen forinden er et kort skridt, hvor nogle spillere muligvis har et mikrosupplement, som de kan aktivere her. Sandsynligvis er der ikke nogen, der har det med, så man nøjes med at spørge, og går derefter videre
- Missionsbriefingen er der, hvor spillerne får at vide, hvorfor de overhovedet tager afsted. Dette er typisk en briefing fra kommandant Lucinius
- I forberedelsen har spillerne mulighed for at købe ting, hente rygter etc
- Rejsen til hulesystemet er vigtig i Hinterlandet, og der er et system til at håndtere det.
- Hulesystemet er selvfølgelig den største del af scenariet, hvor spillerne udforsker alle de forunderlige ting, der er ude i ødemarken og forhåbentligt løser deres mission
- Rejsen tilbage er ligesom rejsen derud om end den sjældent foregår efter system, men blot fortælles hurtigt, da tiden er ved at være knap og spillerne er mætte af oplevelser
- Debriefingen foregår i spillet hos kommandant Lucinius, men indebærer også beregning af Eventyrpoint og brug af Det Gode Liv-supplementer. Beregn i hvert fald 10 minutter og gerne et kvarter til denne.

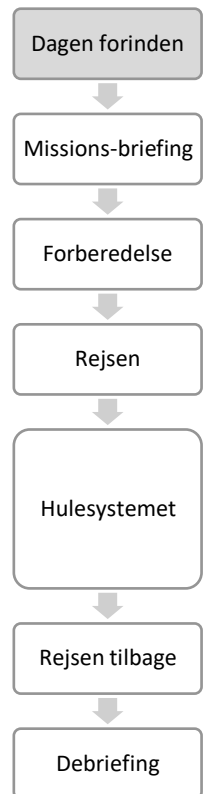




Dagen forinden

Dette er det første skridt i et Hinterlandet-scenarie, men det er ikke særlig udbredt. Der findes enkelte mikrosupplementer (nogle kan hentes på hjemmesiden for Hinterlandet), der skal afvikles her, og som navnet antyder, så er det dagen før, scenariet egentlig går i gang.

Spørg spillerne, om de har noget til Dagen forinden, og hvis ikke, så gå direkte videre til Missions-briefingen. Hvis de har noget, så afvikl det efter, hvad der står i det pågældende mikrosupplement.





Missionsbriefing

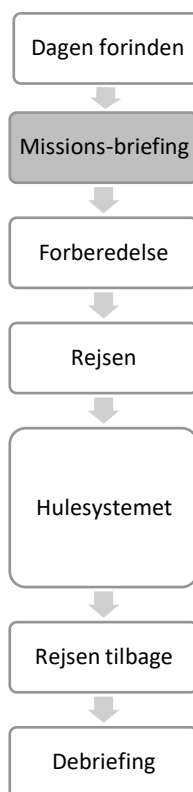
Dette er en uomgængelig del af opstarten på et Hinterlandet-scenarie – karaktererne kaldes op til kommandant Lucinius og får at vide, hvor de skal hen, og hvad de skal finde ud af.

I er blevet indkaldt til Kommandant Lucinius' kontor. Det er en varm sommerdag, og solen har bagt nådesløst på teltlejren. At komme indenfor i fæstningen er behageligt, da her er køligt og skygge. En tjener fører jer op til kommandantens kontor, hvor han tager imod jer. Den aldrende officer kigger strengt på jer fra sin post bag et stort skrivebord fyldt med rapporter fra tidligere ekspeditioner. På væggen bag ham er et stort kort over Hinterlandet, og det er fyldt med nåle, som angiver, hvor ekspeditioner har været sendt hen, hvem, der vendte tilbage, og hvor der er rygter om uudforskede huler.

Kommandanten tager jer i øjemål, inden han rømmer sig og forklarer jer jeres mission:

"Godt I kunne komme. Som I måske er klar over, er der observeret mange underlige ting på det sidste, og jeg har sendt et bud ud til en dygtig naturmagiker ved navn Noctus for at høre, om dette er naturlige ting eller onde varsler. Han fortalte mit sendebud, at han ville sende mig et brev hurtigst muligt, men jeg har ikke hørt noget fra ham siden da. Jeg vil gerne, at I drager ud til hans tårn og skaffer det brev. For det, vil jeg give jer 25 guldstykker hver. Det er underligt, at han ikke har svaret, og jeg frygter, at der er sket ham noget. I må gerne også prøve at finde ud af, om han er i problemer. Det er sen eftermiddag nu, så jeg foreslår, at I drager afsted i morgen tidlig. Der skulle være cirka 2 dages rejse derud".

På nuværende tidspunkt er det praktisk, hvis spillerne skriver scenariet ind på karakterarket. Scenariet hedder Brev fra Noctus, og det ligger i egnen Englandet.





Forberedelse

Før gruppen af karakterer drager afsted, har de mulighed for at forberede sig. Det er typisk her, at der bliver købt rationer og mange spillere har mikrosupplementer af typen Gøremål, som de kan udnytte her.

Hver spiller har mulighed for at gøre 1 af følgende ting (og også købe ind):

Forberede rejsen

Én spiller fra gruppen kan forberede rejsen ved at lave et rejsetjek (Intelligens) mod sværhedsgrad 10. Hvis det lykkes, må de ignorere en hændelse på rejsen. Andre spillere, der også vælger at forberede, hjælper i stedet den første spiller ved at slå samme slag – hvis det lykkes, giver de +2 til den første spillers slag.

Indsamle rygter

Det er muligt at gå rundt og indsamle rygter om det sted, man skal besøge. Det kræver et Karisma-tjek mod 12, og hvis det lykkes, oplæses et rygte fra nedenstående rygtetabel (vælg den første – hvis flere indsamler rygter, tag da det næste ubrugte):

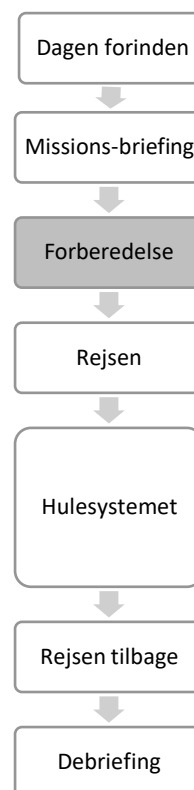
| Rygter |
|--|
| <i>Noctus er meget dygtig til sit trolderi. Det rygtes dog, at han måske går lidt for langt i sine undersøgelser af Natriget - nogen påstår at have set ham ride en sort hest med flammer ud af øjnene.</i> |
| <i>Der er ganske mange gobliner, der rejser gennem Englandet for tiden - pas godt på, for man ved aldrig, hvor man har det rakkerpak.</i> |
| <i>Noctus påstås at være ganske rig, men ingen har rigtig turdet bryde ind i hans tårn.</i> |
| <i>En lærd har arbejdet lidt sammen med Noctus, og han siger, at Noctus er meget optaget af nattehimlen i Natriget. Noctus påstår, at man kan aflæse, hvad fremtiden vil bringe, hvis man leder grundigt på nattehimlen.</i> |
| <i>Et trolldfolk-in-spe er desperat efter at se standsmæssig ud. Han er villig til at betale dobbelt for flot tøj - sort velour. (Hvis spillerne får denne, så kan de indkassere dobbelt så meget for Noctus' kåber – se beskrivelsen af soveværelset)</i> |

Købe kort

Ét kort kan købes til følgende priser: 50 sølv (+2 bonus på et rejsetjek), 80 sølv (+4 bonus på et rejsetjek), 110 sølv (+4 bonus på to rejsetjeks – eller fordel på at løse et problem som f.eks. 'faret vild'). Et kort kan kun bruges på én rejse, hvorefter det er ødelagt.

Bruge Gøremål

Hvis en spiller har et mikrosupplement af typen Gøremål, kan de udføre det nu.





Rejsen

Rejsen er en vigtig del af Hinterlandet, da den tydeliggør, at man drager væk fra det sikre og velkendte og ud i ødemarken. Den gør også, at gruppen ikke bare lige har lyst til at drage tilbage for at købe en lille ting eller på anden måde øge sine ressourcer. Man må have forberedt sig og så møde, hvad der end venter derude.

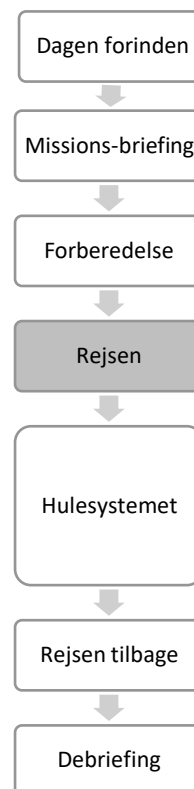
Rejsen kan klares på to måder

- Den deskriptive, hvor du som spiller blot fortæller, hvorledes rejsen forløber. Den er praktisk, hvis tiden er knap eller det af andre grunde ikke er relevant at se, om der opstår problemer på rejsen.
- Den strukturerede, hvor der bruges rejsetjeks for hver rejsedag. Denne måde afvikles bedst ved at bruge Rejseguiden, der er et tillæg til reglerne og kan hentes på Hinterlandets hjemmeside.

Rejsebeskrivelser

1. dag: *Det er varmt at gå ud gennem Hinterlandet i sommerheden. Englandet er dog nemt at vandre i, når alt er tørt. Heldigvis finder I et stort egetræ hen mod aften, hvor der er en lille bæk i nærheden.*

2. dag: *Endnu en dag, hvor I trasker afsted. Der er blevet mere uvildsomt end første dag, hvor man fra tid til anden kunne støde på husdyr eller små landsteder – nu er der kun jer og naturen. Lidt efter at I har sat jeres frokost til livs, kommer I frem til Noctus' tårn.*



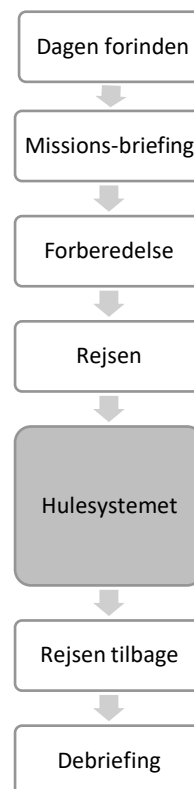


Hulesystemet

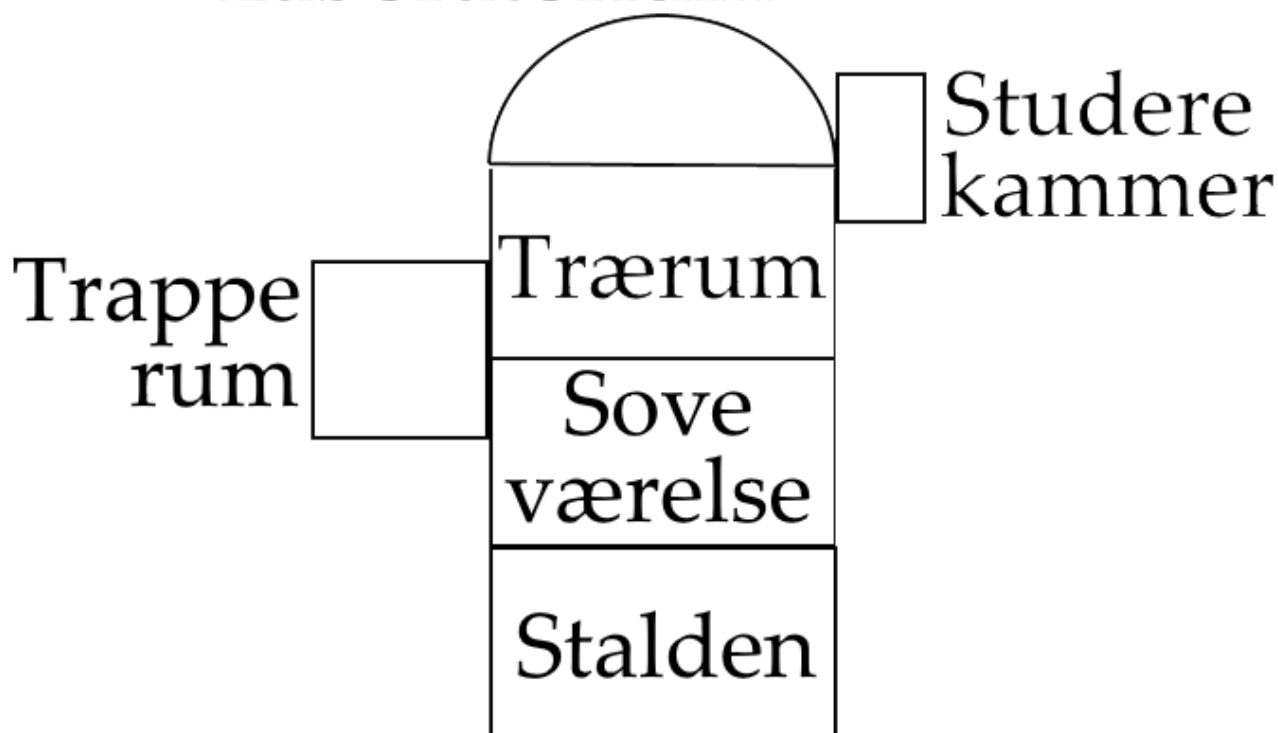
Når de ankommer til tårnet, så læg billedet af det på bordet, så spillerne hele tiden kan se det. Udpeg, at der skinner et svagt lys fra det øverste sidetårn, og at hoveddøren står på klem. Det er muligt at klatre op i træet med et Behændighedstjek 10, hvor fejl giver 1t6 i skade. Der er en rude for, hvor træet gror ind i tårnet, og ruden er tilpasset træet, så det er nødvendigt at ødelægge ruden for at kunne komme den vej ind - så kommer man ind i dagsversionen af trærummet.

At kravle på tårnet selv er sværhedsgrad 15 - et tjek for hver etage. Hvis man falder ned, er det 1t6 per etage.

Hvert rum findes i to versioner, da man i det et af rummene (trapperummet) kan skifte fra den almindelige verden til Natriget. Så først kommer alle rum i en dagsversion (den almindelige verden), så kommer rummet, der er i begge verdener, og så kommer rummene igen, men denne gang i natversionen.



Laboratorium





Stalden - dag

Udenfor:

Døren til tårnet befinder sig oppe ad et par trin. Den står lidt på klem. Den er vist af solidt egetræ.

Hvis karaktererne går op til døren, bliver den smækket i. Der står to gobliner og holder døren (de kan ikke finde ud af at spærre den) på indersiden. Man vil muligvis kunne høre dem hviske/snakke til hinanden. Hvis man snakker med dem, er de ret frække og påstår, at tårnet er deres, for de fandt det først - og der var ikke nogen (argumentationsniveauet hæver sig aldrig over børnehaveniveau - det må gerne blive grinagtigt). De kan overtales, men ellers kan et Nedbrydningstjek (Styrke) mod 10 foretages. Hvis det lykkes med mindre end 4, tumler man ind i rummet, mens hvis det er mere end 14, er det goblinerne der tumler. Hvis det fejler med mindre end 4, går døren lidt op, men smækker tilbage igen, og goblinerne er lidt nemmere at forhandle med. Hvis det fejler med mere end 8, tages der 1t4 i skade (skulderen). Det er muligt at prøve igen.

Indenfor:

Rummet er et stort rod. Et stort skab, til venstre for døren, med fødevarer er brudt op og indholdet er spildt ud de fleste steder. Fire gobliner holder til her, og de har rodet ekstremt meget. Der er også hø spredt rundt fra en høstak ved siden af skabet. Der står et muldyr i en bås overfor skabet. Overfor døren er der en stige, der fører op til en lukket lem i loftet.

Goblinerne har ødelagt det meste i rummet – de er **fire** i alt. Muldyret har det fint, men vil nok gerne have noget hø, og det følger gerne med en. I det **opbrudte skab** er der en lanterne. **Lemmen i loftet** er låst (goblinerne har ikke kunnet komme igennem), og den kan dirkes som en simpel lås, sværhedsgrad 6.

Hvis det kommer til kamp:

Goblin

Forsvar 12; Tærskel 5; Sår 2; Resistens 11; Morale 10; Angreb: Spyd+2, skade 1t6



| | | |
|------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
|------------|-----|--|



Soveværelse - dag

Rummet har en himmelseng i sort velour med sengetøj i samme farve. Der er ingen i eller under sengen. I nærheden af sengen står en buste af en kvinde, der kigger lidt til siden og nedad. I den sydlige ende er der en stige, der både leder ned igennem en lem i gulvet og til en lem i loftet. I den vestlige ende står der et kæmpe klædeskab.

Sengen indeholder ikke noget specielt. Busten kan flyttes, og så er der et skrin i en hulning i gulvet, hvori der ligger 5 rubiner - hver har en værdi af 10 guld.

Lemmen i gulvet har en lås, der dog kan åbnes fra denne side. Lemmen fører ned i stalden.

Lemmen i loftet er ikke låst og fører op til trærummet.

Klædeskabet indeholder en masse sorte kåber i velour med guldbroderier af stjerner, sole og måner. I den ene af dem ligger der 5 sølvmonter i lommen, og hvis kåberne hjembringes, kan de sælges for 2 guld per styk (der er 8), men allerede ved 3, er man tungt lastet og vil være besværet på vejen hjem. Bagerst i klædeskabet er der en **låge øverst oppe** - den leder til trapperummet.

| | | |
|------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
|------------|-----|--|



Trærummet - dag

Rummet er fyldt af grene, blade, kviste og andet skov. Det er svært at se frem for sig, så tæt er det. Der er stadig plankegulv og fine træpaneler på væggene - loftet er også lavet i planker. Fugle flyver rundt mellem grenene.

Blandt fuglene også de farvestrålende **plapre-papegøjer**. De er gode til at efterligne andre dyr og også mennesker. Brug dem til løbende at gentage, hvad spillerne siger - og senere kan papegøjerne sige ting, som spillerne ikke har sagt, men som vil genere/skræmme dem.

I det sydøstlige hjørne er vinduet, hvor træet kommer ind af - vinduet er bygget rundt om træet. I den sydlige ende er en **stige ned igennem gulvet** - dækket af en lem (den leder til soveværelset). I den nordlige ende er en **stige op til næste etage** - laboratoriet. I den østlige ende er **en lille dør** - til studerekammeret, og i den vestlige er **en anden dør**, der leder til trapperummet.

Første gang nogen begynder at undersøge rummet, vil en **træpython** forsøge at angribe karakteren. Den er grøn og falder i med løvhænget, men et Resistenstjek (Behændighed) 10 kan foretages. Hvis det lykkes, mærkes pythonen henover skulderen, men dens angreb undværges. Hvis det fejler, formår den at bide sig fast. Hvis det fejler med mere end 8, udfører den også sit Livtag-angreb.

Træpython

Forsvar: 14, Tærskel: 6, Sår: 2, Resistens: 10, Morale: 15, Angreb:+5, Bid

Bid: Pythonen bider sig fast i offeret. Dette giver ikke skade, men efterfølgende runder kan pythonen automatisk udføre sit Livtag-angreb på offeret. Ved ekstrem succes på angrebsslaget, kan Livtag udføres samme runde. Mens pythonen har bidt sig fast, er der ulempe på angreb fra offeret med andet end små våben (og ingen afstandsvåben). Andre kan forsøge at rive slangen væk fra offeret, men det er et Styrketjek 20 (Vælte&Nedbryde kan bruges), og offeret tager 1t6 i skade, hvis det lykkes.

Livtag: Et offer, som pythonen har bidt sig fast i, tager 1t6 i første runde, hvor Livtag bruges. Dette stiger med 1t6 hver runde efter, idet slangen usvigeligt klemmer livet ud af sit offer.



| | | |
|------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
|------------|-----|--|



Laboratoriet - dag

Rummet føles stort, da loftet er en kuppel. Det er et fint kobbertag - irgrønt - med en stor slids, hvor et kæmpe teleskop stikker ud igennem. Der er desuden en del arbejdsborde rundt langs kanten, der flyder over med kemisk udstyr, papirer og sære, udstoppede væsener. Der er en lem i gulvet i den nordlige ende.

Hvis man kigger i **teleskopet**, kan man kun se den blå himmel. Det er muligt at dreje teleskopet ved hjælp af store håndtag, men det ændrer ikke på udsigten.

På **arbejdsbordene** flyder det med udstyr. Der er også en del udstoppede dyr. Hvis de undersøges, bemærkes det at de allesammen er af et lille mårlignende væsen, der opsat i "naturlig" positur på grene, sten, og lignende. Et Sansetjek 8 afslører, at de drejer øjnene for at kigge på én, men ellers står helt stille på deres lille tableau. Hvis nogen prøver at **tage ting fra bordet**, reagerer de lynsnart. Undvigetjek 12 ellers giver de 1t6 i skade - under alle omstændigheder er man nødt til at trække hånden til sig. Dyrene er at regne for udøde. De er udstoppede, men agerer stadig som vagter. De kan ødelægges med et enkelt slag af et våben.

På bordene kan findes der nogle flasker af, hvad der må være **magiske drikke**. En rød, en gul og en tåget drik, der hele tiden virker til at være i bevægelse. Den røde er en helbredende drik, den gule er Tordenblod, mens den næsten tågede er en Efterårsblæst og de har 2 doser hver især.

| | | |
|------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
|------------|-----|--|



Studerekammeret - dag

Der er en smal trappeskakt bag den lille dør, der føles tæt pakket på grund af bogreoler fra gulv til loft på begge sider. Ved toppen af trappen er der endnu en dør.

Bøgerne handler om dyr og deres levevis.

Døren på toppen har en fælde i karmen. Når man tager i håndtaget, skal der foretages et Undvigetjek 10. Hvis det lykkes, når man at trække hånden til sig, men hvis det fejler, rammes man af en forgiftet nål, der skyder ud af karmen og giver 1t6+4 i skade, der svier. Hvis den opdages inden den udløses, er den nem at undgå (tag i håndtaget nedefra), men den er svær at demontere, da mekanismen sidder på den anden side. Efter den er udløst, er der heller ikke yderligere fare.

Når døren åbnes, kan der ses en drejemekanisme på indersiden af karmen, hvorved nålens fjeder kan trækkes op igen.

Studerekammeret er oplyst af en lanterne, der hænger helt oppe under loftet. Der kommer også lidt lys fra et meget beskidt vindue. Her er væggene også dækket af bogreoler. Midt i rummet står en læsepult, hvorpå et brev står.

Brevet på pulten findes som handout. Når man står der, foretages et Sansetjek 8. Hvis det lykkes, findes en lille røgfarget krystal på gulvet nedenfor pulten - et billede af den findes også som handout.

Hvis man leder godt blandt **bøgerne** på væggene, kan der findes forskellige formularer:

- Trolddomslys
- Trægnist
- Sommersolens mirage
- Frost
- De hviskendes forvandling
- Efterårsstorm
- Elementernes transmutation

| | | |
|------------|--------|--|
| lokationen | 100 | |
| Giftfælden | 150/75 | |



Trapperummet - dag og nat

Et cirkelrundt rum med masser af vinduer, der lukker dagslyset ind i overvældende mængde. Det er bulede glas, så man kan ikke se så tydeligt ud, men lyset strømmer igennem. Rummet er domineret af en vindeltrappe, der fortsætter både op gennem loftet og ned igennem gulvet. I den østlige ende er der en dør, som et par trin går op til samt en mindre lem lidt under gulvniveau, som der går et par trin ned til.

Vindeltrappen forbinder den materielle verden med Natriget. Hvis man går op eller ned af vindeltrappen, kommer man til et rum, der ser nøjagtig magen til ud, på nær at det er nat udenfor - hvis nogle fra gruppen ikke går med, kan de stadig ses på den tidligere etage, men er ikke på den nye. Hvis man fortsætter en etage mere, kommer man tilbage til dagsversionen, hvor eventuelle efterladte kollegaer så står. Hvis man går opad, kommer man op fra etagen nedenunder i de fastståendes øjne - og vice versa.

Døren går til trærummet (i enten dag- eller nat-version) og **lemmen** går til klædeskabet i soveværelset (dag/nat).

| | | |
|----------------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
| Opleve trappens evne | 200 | |



Trærummet - nat

Rummet henligger i mørke på nær enkelte ildfluer, der sværmer rundt. Der er ret stille, men dog den konstante lyd af cikader - der virker til at være meget længere væk.

Det er endog meget svært at orientere sig i rummet, der er mørkt og fyldt med grene og blade. Blandt grenene er der mange **natsnoge**, så det kræver et resistenstjek 12 (Visdom eller Behændighed - hvad der er dårligst) at færdes igennem rummet, og hvis det fejler, tages der 1t4+1 i skade. Der er 2 tjeks per karakter for at nå de nærmeste udgange og 3 for at gå lige igennem til den fjerneste. Når man én gang er blevet bidt, falder sværhedsgraden til 10, og efter to bid til 8, hvorefter den ikke falder mere. Det er ikke muligt at slås mod natsnogene - de er væk igen i samme øjeblik de har bidt.

| | | |
|------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
|------------|-----|--|



Laboratoriet - nat

Rummet henligger i mørke, men der er lidt lys fra stjernerne, der glimter ind forbi teleskopet. Der er arbejdsborde rundt omkring, og pludselige, farvede lysglimt kommer fra dem.

Arbejdsbordene indeholder mere mystisk kemiudstyr. Der er tre beholdere, der ser ud til at indeholde drikke, men hvis de forsøges at identificeres, viser de sig at være gifte:

Basilisk-øjenvæske, 1 dose - forstener offeret, hvis dette fejler et resistenstjek (udholdenhed) 14 (når den forsøges identificeret, bliver tungen stiv og følelsesløs i et kvarter)

Sviende nattyde, 2 doser - forårsager svie, hvis den berøres (inkl hvis den forsøges identificeret), og er desuden en potent gift, der giver 1t4 i behændighedsskade - eller -2 til angrebsbonus for monstre, hvis et resistenstjek 12 fejler

Rødviolet skørhat, 2 doser - forårsager hallucinationer i offeret. I fire runder skal offeret slå en 1t4: 1-2, står passiv i en døs og kan ikke angribe; 3, slår sig selv med sit våben; 4, angriber nærmeste person/monster. Hvis den forsøges identificeret, oplever personen mærkelige farver i sit synsfelt i 5 min.

Giftene kan ikke påvirke udøde, mekaniske væsener e.lign. tilfælde.

Hvis man kigger i **teleskopet**, ser man kendte stjernetegn som Svanen, Kejseren og Galgen. Men de er levende (dette er et under) og kan ses ikke blot som stjerner, men tydelige aftegninger på nattehimlen, der ser ud til at bevæge sig lidt frem og tilbage.

Hvis teleskopets position ændres - via de store håndtag - og der derefter kigges i teleskopet, ses et kæmpe bæst, der ligner de andre stjernetegninger, men er fyldt med tentakler og som bevæger sig meget mere omkring. Pludselig, rækker det ud fra himlen med en tentakel, ned igennem teleskopet, og seeren kan mærke hele sin krop blive kold og sit sind splintre en smule. Denne er nu Berørt af Stjernebæstet og får +2 til Intelligens men -4 til Visdom resistenstjek. Hvis andre kigger efter Stjernebæstet, er det væk.

| | | |
|--------------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
| Opleve nattehimlen | 200 | |



Studerekammeret - nat

Trappeskakten op til studerekammeret føles trang og trykkende. Bøgerne på hylden har alle sorte rygge med mystisk skrift. Lidt bevægelse kan ses ud af øjenkrogen - rystede den bog sig lige uroligt?

Der er ikke nogen egentlig trussel i rummet, men nogle af **bøgerne** kan være ret skumle. F.eks. at den pludselig skifter side af sig selv, eller vrider og vender sig, når den bliver taget op.

Døren for enden af trappen binder, men kan skubbes op med et Vælte/Nedbryde-tjek (Styrke) 4. Der er ikke nogen fælde her.

Studerekammeret har et svagt lys, men det er røvgult og kommer fra en lanterne, der står på gulvet foran læsepulten (der er tom). Bøgerne herinde virker også urolige.

Hvis lanternen undersøges, kan det ses, at der ikke er en flamme derinde - den er i stedet fyldt med sort stof med guldbroderier. Den har et mærkeligt syvkantet nøglehul.

Hvis spillerne har fundet krystallen i dagsversionen af studerekammeret, viser det sig, at den passer i lanternens lås. Så snart man drejer den, "eksploderer" Noctus ud af den (lanternen bliver til en halskæde, som han har om halsen). Han takker længe og inderligt for hjælpen og forklarer, at han var ved at sætte sit sejl på brevet til kommandanten, da han tabte krystallen og ved et uheld fik aktiveret lanternen - den kan fragte én frem og tilbage til Natriget, men man ender ud inden i den og skal bruge nøglen for at komme ud. Noctus foreslår, at de mødes igen i den almindelige verden (han tager helst ikke trapperne pga sine gamle ben).

Noctus ved godt, hvad de har taget fra ham. Hvis det er mindre ting som rubinerne i soveværelset, lader han dem få det - og hvis de ikke har taget noget, så opfordrer han dem til at tage dem som belønning, og de må også gerne tage muldyret, da Noctus synes det er for hårdt at ride på det. Nattens Tåre og lanternen er også okay samt de forskellige magiske drikke/gifte.

Hvis de har taget mange ting, vil han venligt bede om, at de leverer tilbage. Hvis de ikke vil - eller bliver truende/voldelige - så starter han med at fryse én af dem på stedet i is. Derefter eskalerer han til at få deres eget blod til at ætse dem, mens han selv forvandler sig til en mareridtsversion af et egetræ, der er meget svært at påføre skade. Noctus er mere end i stand til at passe på sig selv og sine ting.

| | | |
|--------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
| Befri Noctus | 200 | |



Soveværelset - nat

Rummet er mørkt og stille - eller ikke helt, det er som om noget rumsterer i klædeskabet.

Inde i klædeskabet er der Levende Kåber, og hvis man åbner det, flyver de ud og angriber. Der er **8 kåber**. Hvis karaktererne ankommer fra trapperummet, vil de Levende Kåber flyve ud gennem lemmen og angribe dem der.

Levende Kåbe

Forsvar: 14, Tærskel 5, Sår 3, Resistens 12 (magi 16), Morale 18 (ild 8); Angreb +4, 1t6
 Flagre: Hvis der er 3 eller flere Kåber om én modstander, vil den første vælge Stunt-handlingen Flagre, der i stedet for at skade, giver de andre Kåber fordel på deres angreb mod denne modstander.

En Levende Kåbe hader at være spærret inde i et klædeskab - og da den ikke er intelligent, går det ud over den første og bedste. En Levende Kåbe kan flyve rundt, som den lyster. Dens angreb er en magisk gnist, som den bruger sine ærmer til at ramme med.



Busten er i sort marmor, og der hænger et smukt smykke om dens hals - det er Nattens Tåre, der er magisk (se appendiks). Der er ikke noget hemmeligt kammer under busten.

Låsen ned til stalden er en kompleks lås sværhedsgrad 10, men det er også muligt at smadre lemmen - et Vælte& Nedbryde-tjek 14. Hvis der ikke bruges en økse, og slaget fejler med mere end 4, tager det brugte våben 1t2 i våbenskade (dets skadeterning får så meget i minus - våbnet giver minimum 0 i skade, der tæller som ikke at have givet et sår).

| | | |
|------------|-----|--|
| Lokationen | 100 | |
|------------|-----|--|



Stalden - nat

Rummet er mørkt og lugter stramt af dyreekskrementer og gammelt kød. Der er dog lidt af en lyskilde i rummet - en sort hest, hvis man og hale gløder rødt. Ved nærmere eftersyn gør dens øjne det samme. Den virker ikke glad for ubudne gæster, men den er bundet.

Hesten er en marehest ved navn Draugfaxe - skabt af frygt og gru. Den er ret intelligent og nyder at forårsage størst mulig ulykke. Hvis man ikke er påpasselig, sparker den ud efter én, hvis man kommer for tæt på. Hvis man formaster sig til at sætte sig op på den, vil den vente et øjeblik til rytteren føler sig tryk og sikker; så opdager man, at tøjret er magisk og løsner sig selv - og nu stormer Draugfaxe med sin rytter ud gennem døren og langt ud i Natriget, hvor den forsøger at kaste rytteren af. Se afsnittet nedenfor om at bevæge sig ud i Natriget, og regn med, at Draugfaxe har ledt karakteren 1t4+2 rejsetjeks væk.

Skabet er fyldt med tørrede urter og planter. Hvis spillerne har supplementer, der gør dem i stand til at finde særlige planter, så vil de kunne findes her - i op til 1t3 portioner.

Hvis man åbner **yderdøren**, ser man Natriget udenfor. Dækket i evigt næsten-mørke med alskens skygger, der sniger/gemmer sig. Her er næsten altid et par røde øjne, der holder øje med dig, og lyden er som en regnskov. Luften er tung - ikke af regn, men af truslen om regn, eller det, der er værre.

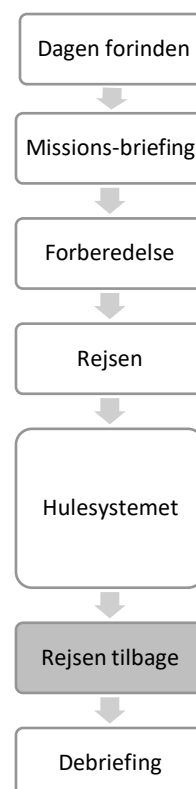
Hvis nogen bevæger sig ud i **Natriget**, finder de hurtigt ud af, at afstande, tid og sted er langt mere flydende. Selv efter nogle få meter udenfor, skal der foretages et rejsetjek 14 for at komme sikkert tilbage. Hvis det fejler med op til fire, er karakteren ikke kommet tættere på, og må forsøge igen. Hvis det fejler med mere end 4 og op til 8, så er karakteren ikke kommet tættere på (kan forsøge igen), og de bliver angrebet/ramt af noget farligt og mister 1t6 livspoint. Hvis det fejler med mere end 8, er karakteren for evigt fortabt i Natriget og lider sandsynligvis en krank skæbne. Hvis nogen kalder på dem fra tårnet, gives +2 til rejsetjekket. Du kan som spilleder vælge at give +4 på første forsøg, hvis du synes det er passende (f.eks. hvis karakteren går forsigtigt ud og hele tiden kigger sig tilbage). Det giver 100 eventyrpoint at opleve nogen skulle foretage sig rejsetjeks; 200 hvis den nødstedte lider skade eller værre.

| | | |
|-----------------------|---------|--|
| Lokationen | 100 | |
| Faret vild i Natriget | 100/200 | |



Rejsen tilbage

Når spillerne beslutter sig for at drage tilbage (eller I gør det i fællesskab pga tidsbegrænsninger), så er der også turen tilbage til Fæstningen. Denne klares oftest som deskriptiv, da det er hurtigst, og de fleste er ved at være trætte på dette tidspunkt. Der er to rejsedage. Hvis de er tungt lastet, så læg to rejsedage til. Husk at de skal strege dagsrationer for de forbrugte dage, og hvis de ikke har nok, sulter de, og det kan være relevant at afklare de sidste dage med rejsetjeks, hvis de mangler mad.





Debriefing

Når spillerne er kommet hjem, skal de debriefes af kommandanten og byttet skal fordeles.

Først mødes de med kommandanten og aflægger beretning. Han godtager så godt som alle forklaringer, så længe han får brevet og uddeler derefter 25 guldstykker til hver karakter.

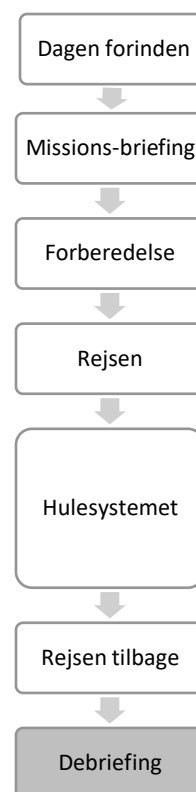
Herefter deler spillerne det hjembragte bytte. Husk, at for hvert guldstykke som den enkelte karakter har fået (dusøren tæller ikke med), får de også et eventyrpoint.

De skal også have eventyrpoint for det, som de har oplevet. Tæl sammen vha de små bokse i bunden af hver side og fortæl den samlede sum til spillerne. Hvis en spiller får mere end hvad der kræves for at stige niveau, kan dette passende udføres nu.

Endelig findes der en type mikrosupplementer, der kaldes Det Gode Liv – disse kan hver spiller bruge ét af på nuværende tidspunkt.

Eventyrpoint for nyt niveau:

| Niveau | Antal point |
|--------|-------------|
| 1 | 0 |
| 2 | 1200 |
| 3 | 2400 |
| 4 | 4200 |
| 5 | 6000 |
| 6 | 8400 |
| 7 | 10800 |
| 8 | 13800 |
| 9 | 16800 |
| 10 | 20400 |





Handouts - Appendiks A

Appendikset bør indeholde følgende sider:

1. Et billede af tårnet udefra (tegnet af Oliver Nøglebæk)
2. Et brev til kommandanten fra Noctus
3. Et billede af krystallen, der kan findes i studerekammeret – dag
4. Et billede af en goblin (tegnet af Oliver Nøglebæk)
5. Et mikrosupplement med den magiske genstand Nattens Tåre
6. En side med de magiske drikke forklaret



Kære Lucinius

Jeg har ganske rigtigt også observeret disse underlige fænomener, men kan i hvert enkelt tilfælde forsikre dig om, at der er en ganske almindelig forklaring på dem alle.

Det bemeldte træ er ikke klædt i dødesvøb - dette er små insekter, der pludselig spinder deres væv over gamle træer. Det er ikke ofte det sker, og jeg kan godt forstå, at det ser voldsomt ud for lægmand, men her kommer mine mange år mig til hjælp, og jeg husker at have set fænomenet adskillige gange tidligere.

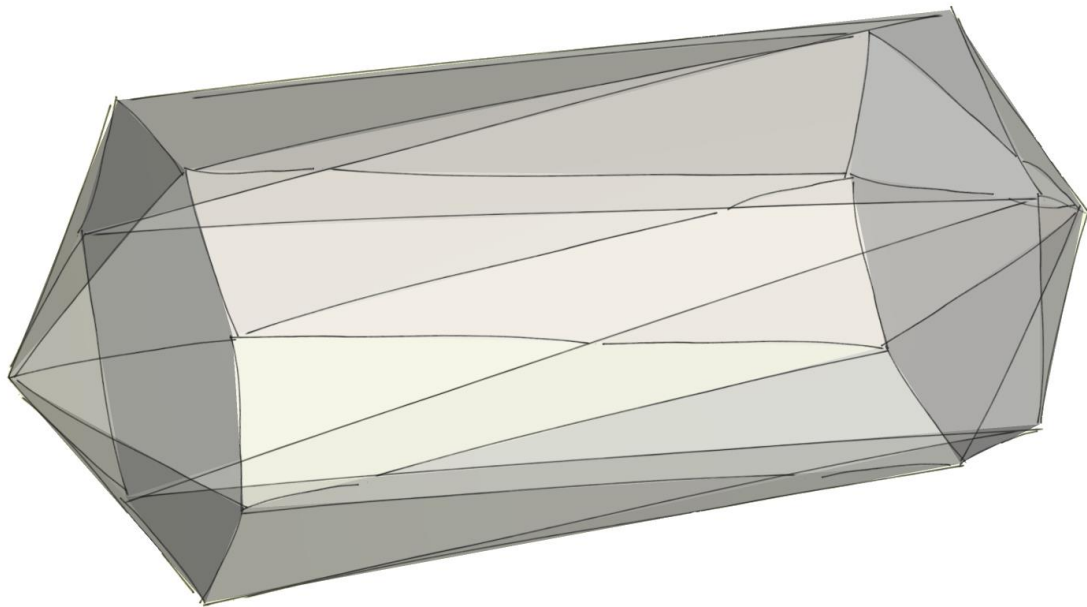
Ligeledes er lysene på himlen ikke noget at bekymre sig om - omend de for de enfoldige kan synes ubestryggende - da dette kendes som kornmod. Det er blot lyset fra lyn, der er langt borte. At de kan ses alligevel må tilskrives det gode vejr, som gør, at lynene kan spejles op på himlens hvælv. Det er lidt kompliceret, men jeg forsikrer dig, at der intet er at frygte, og jeg håber, at du kan overbevise de værdige masser om samme.

Endelig er der kilden med vand, der tørrede ud. Igen, givet det gode vejr, der ikke har sendt os en eneste dråbe regn på det sidste, så er der vel ikke så underligt. Hvis det var det eneste tegn, var der vel næppe nogen, der havde undret sig.

Således håber jeg at have beroliget dig i forhold til disse naturens forunderlige påfund. Vi mennesker må gang på gang forbauses over de pudsigheder, som manifesteres af livets kræfter. Men lad os ikke løbe rundt som en flok forvildede børn, blot fordi nogen ikke umiddelbart forstår sammenhænge i det vi ser.

Ved mit segl

Noctus





NATTENS TÅRE

En smukt, tåreformet perle – sort som natten. Så sort, så det virker som om, at den ikke har en overflade, men er et vindue ind til Natriget. Mange vil insistere på, at de har set stjerner inde i mørket. Perlen er kold at røre ved og bære. Perlen hænger i en smukt forarbejdet sølvkæde.

Nattens tåre er Unik, og den er Dragende – hvis denne bliver udsat for noget, der skræmmer, skal der laves et Visdomstjek 6. Hvis det fejler, vil bæreren automatisk flygte ind i Natriget og opholde sig der, indtil denne tvinges tilbage.

Som en trolddomshandling kan bæreren af Nattens Tåre forsvinde fra denne verden og ind i Natriget. Her kan bæreren opholde sig én runde uden problemer. Hvis bæreren ønsker at opholde sig flere runder i Natriget, skal der slås et Intelligens-tjek mod sværhedsgrad 6. Hvis det fejler, tvinges bæreren tilbage til sin egen verden. Det er ikke muligt at se eller høre, hvad der foregår i denne verden, mens man opholder sig i Natriget.

Naturmagikere efterstræber Nattens Tåre, og elvere er lidt forundrede over, at det ikke bæres af en elver.

Helbredende drik

2 doser - Denne drik heler en livspointterning for hver dosis, der nedsvælges. Der kan indtages en eller flere doser med det samme alt efter, hvor mange doser der er i en flaske.

Efterårsblæst

2 doser - I denne drik er essensen af efterårsblæsten destilleret, og drikker man væsken, kan man spy et kraftigt vindpust. Alle i område 2m bredt og 20m langt rammes af et kraftigt vindpust, som slår dem omkuld og vælter ting (angreb: vindpust+4; skade: væltes omkuld, kan enten bruge en runde på at rejse sig, eller rejse sig med det samme og få ulempe resten af runden). Med pustet følger løv og visne blade.

Tordenblod

2 doser - En voldsom energi frigives i brugeren, der ikke kan stå stille, men kan mærke voldsomme kræfter skylle gennem kroppen. Med tordenblod i kroppen kan helten ikke føle frygt, og helten kan ikke holde sig i ro (*ulempe* på tjeks, der kræver tålmodighed eller en rolig hånd), og med tordenblod kan den drikke modstå lyn og elektricitet (ignorerer de første 20 point i skade i hver runde, indtil 80 point er absorberet, hvorefter trylledrikken straks ophører). Trylledrikken giver desuden en ekstra effekt: **Kraftslag** – hvis der rulles 19-20 på et fysisk angreb, kan effekten *Kraftslag* vælges, og modstanderen slynges 1t6+4m gennem luften og tager 1t6 i skade.

Basilisk-øjenvæske

1 dose - forstener offeret, hvis dette fejler et resistenstjek (udholdenhed) 14 (når den forsøges identificeret, bliver tungen stiv og følelsesløs i et kvarter).

Sviende nattyde

2 doser - forårsager svie, hvis den berøres (inkl hvis den forsøges identificeret), og er desuden en potent gift, der giver 1t4 i behændighedsskade - eller -2 til angrebsbonus for monstre, hvis et resistenstjek 12 fejler.

Rødviolet skørhat

2 doser - forårsager hallucinationer i offeret. I fire runder skal offeret slå en 1t4: 1-2, står passiv i en døds og kan ikke angribe; 3, slår sig selv med sit våben; 4, angriber nærmeste person/monster. Hvis den forsøges identificeret, oplever personen mærkelige farver i sit synsfelt i 5 min.