MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

Et tillægshæfte til scenariet: Skygger over Vildmarken



MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

Indholdsfortegnelse

Introduktion 4

Modstandere 4

- Humanoider 4
  - GOBLIN, HUMANOID 4
  - BANDIT, HUMANOID 4
  - ORK, HUMANOID 5
  - KULTIST, HUMANOID 5
- Udøde 5
  - SKELET, UDØD 5
  - ARMERET SKELET, UDØD 5
  - ZOMBIE, UDØD 6
  - LIGÆDER, UDØD 6
  - KADAVERULV, UDØD 6
  - GRAVÅND, UDØD 6
- Vilde dyr 7
  - ULV, VILDT DYR 7
  - VILDSVIN, VILDT DYR 7
  - BJØRN, VILDT DYR 7
- Monstre 7
  - KÆMPEEDDERKOP, MONSTER 7
  - TROLD, MONSTER 8
  - VARG, MONSTER 8
- Særlige modstandere 8
  - GOBLIN-KRIGER, HUMANOID 8
  - KULTISTPRÆST, HUMANOID 8
- Zargoth 9
  - ZARGOTH, GOBLINKRIGSHERREN 9
  - ZARGOTH, NEKROMANTIKEREN 9
  - ZARGOTH, KULTLEDEREN 9

Fælder 10

- Pilefælde 10
- Brændende olie 10

MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

Stenskred 10

Svingklinge 10

Magisk fælde 10

Mørk trolddom 11

Blodtåge 11

Dødens favntag 11

Stjæle liv 11

Skelethænder 11

Skyggeskjold 11

MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

Introduktion

Dette hæfte er et supplement til scenariet: *Skygger over Vildmarken* og forbehold spillederen.
I hæftet finder spillederen statblokke for de forskellige modstandere som spillerne kan møde i scenariet samt Zargoth i hans forskellige variationer. Herudover er også inkluderet forskellige fælder, som spillerne kan støde på gennem scenariet, enten ved en af de tilfældige træfninger eller en eventyrlokation. Slutteligt findes en beskrivelse af de mørke trolddomsformularer som Zargoth og hans tjenere kan gøre brug af.

Modstandere

Præsentationen af de forskellige modstandere følger alle samme form og er inddelt i forskellige grupper, for at gøre det lettere at navigere mellem disse.
Antallet af modstandere afhænger af hvor mange karakterer (KRK) der indgår i scenariet, er der fx 5 karakterer vil de møde 6 Gobliner: | 6 (5 KRK) |. Bemærk at antallet af modstandere er en anbefaling, som spillederen ikke behøver at følge. Alle modstandere bruger de almindelige regler for tests og kamp som præsenteret i regelsættet, hvor dette er relevant. Modstandere har normalt 2 handlinger pr. tur og har ikke Skæbnepoint. Særlige evner beskrives under overskriften *Speciel*, hvis den enkelte modstander besidder nogen.

Humanoider

GOBLIN, HUMANOID

Et lille og snu væsen, der foretrækker at kæmpe i flok og angribe, når modstanderen er uopmærksom.
Styrke: 0, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +1, **Kløgt**: 0, **Karisma**: 0
Færdigheder: Overvågen, Skydefærdighed
Angreb: Håndvåben (skadesværdi: 2) eller Slynge (skadesværdi: 1)
Rustningsværdi: 6, 7 eller 8 (ingen rustning, læderrustning og/eller skjold)
Livspoint: 3
Antal: 4 (3 KRK) | 5 (4 KRK) | 6 (5 KRK) | 7 (6 KRK)

BANDIT, HUMANOID

En bevæbnet røver, der lever af overfald, trusler og angreb på svage rejsende.
Styrke: +1, **Smidighed**: +1, **Udholdenhed**: +1, **Kløgt**: 0, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp, Overvågen
Angreb: Håndvåben (skadesværdi: 2) eller Bue (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 7 (læderrustning)
Livspoint: 4
Antal: 3 (3 KRK) | 4 (4 KRK) | 5 (5 KRK) | 6 (6 KRK)

ORK, HUMANOID

En stor og brutal kriger, der foretrækker at knuse sin modstander med rå styrke.
Styrke: +3, **Smidighed**: 0, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: -1, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp, Atletik
Angreb: Tungt håndvåben (skadesværdi: 3)
Rustningsværdi: 8 (læderrustning og skjold)
Livspoint: 6
Antal: 2 (3 KRK) | 3 (4 KRK) | 4 (5 KRK) | 5 (6 KRK)

KULTIST, HUMANOID

En fanatisk følger af en mørk sag, der kæmper uden tøven for sin leder og sin tro.
Styrke: 0, **Smidighed**: +1, **Udholdenhed**: +1, **Kløgt**: +1, **Karisma**: +1
Færdigheder: Manipulere, Nærkamp, Overvågen
Angreb: Håndvåben (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 7 (læderrustning)
Livspoint: 4
Antal: 3 (3 KRK) | 4 (4 KRK) | 5 (5 KRK) | 6 (6 KRK)

Udøde

SKELET, UDØD

En raslende samling knogler, drevet frem af mørk magi og uden frygt for smerte.
Styrke: +1, **Smidighed**: +1, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: 0, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp
Angreb: Rustent håndvåben (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 6
Livspoint: 3
Speciel: Udød – påvirkes ikke af frygt eller almindelig helbredelse.
Antal: 4 (3 KRK) | 5 (4 KRK) | 6 (5 KRK) | 7 (6 KRK)

ARMERET SKELET, UDØD

Et skelet fra en falden kriger, stadig klædt i rustning og bevæbnet til kamp.
Styrke: +2, **Smidighed**: 0, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: 0, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp
Angreb: Håndvåben (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 8 (rustning og skjold)
Livspoint: 5
Speciel: Udød – påvirkes ikke af frygt eller almindelig helbredelse.
Antal: 2 (3 KRK) | 3 (4 KRK) | 4 (5 KRK) | 5 (6 KRK)

MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

ZOMBIE, UDØD

Et langsomt, rådnende lig, der fortsætter fremad, indtil det ikke længere kan bevæge sig.
Styrke: +2, **Smidighed**: -1, **Udholdenhed**: +3, **Kløgt**: -2, **Karisma**: -1
Færdigheder: Nærkamp
Angreb: Kløer og bid (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 7
Livspoint: 6
Speciel: Udød – påvirkes ikke af frygt eller almindelig helbredelse.
Antal: 2 (3 KRK) | 3 (4 KRK) | 4 (5 KRK) | 5 (6 KRK)

LIGÆDER, UDØD

En hurtig og forvredet udød, der kaster sig frådende over levende kød.
Styrke: +2, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: 0, **Karisma**: -1
Færdigheder: Akrobatik, Nærkamp
Angreb: Kløer og bid (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 7
Livspoint: 5
Speciel: Rasende angreb – kan bruge begge sine handlinger på at angribe. Udød – påvirkes ikke af frygt eller almindelig helbredelse.
Antal: 2 (3 KRK) | 3 (4 KRK) | 3 (5 KRK) | 4 (6 KRK)

KADAVERULV, UDØD

En død ulv med tomme øjne og blotlagte knogler, der jager efter levende bytte.
Styrke: +2, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: 0, **Karisma**: 0
Færdigheder: Akrobatik, Nærkamp, Overvågen
Angreb: Bid (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 7
Livspoint: 5
Speciel: Udød – påvirkes ikke af frygt eller almindelig helbredelse.
Antal: 2 (3 KRK) | 3 (4 KRK) | 4 (5 KRK) | 5 (6 KRK)

GRAVÅND, UDØD

En mørk og spøgelsesagtig skikkelse, hvis blotte tilstedeværelse fylder de levende med rædsel.
Styrke: 0, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +1, **Kløgt**: +2, **Karisma**: +3
Færdigheder: Overvågen, Manipulere
Angreb: Iskold berøring (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 9
Livspoint: 6
Speciel: Skaber frygt (målværdi: 8). En karakter, der ikke klarer testen, kan ikke angribe gravånden i denne runde. Udød – påvirkes ikke af frygt eller almindelig helbredelse.
Antal: 1 (3 KRK) | 1 (4 KRK) | 2 (5 KRK) | 2 (6 KRK)

MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

Vilde dyr

ULV, VILDT DYR

Et hurtigt rovdyr, der jager i flok og forsøger at isolere det svageste bytte.
Styrke: +1, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +1, **Kløgt**: 0, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp, Overvågen
Angreb: Bid (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 7 (pels)
Livspoint: 4
Antal: 3 (3 KRK) | 4 (4 KRK) | 5 (5 KRK) | 6 (6 KRK)

VILDSVIN, VILDT DYR

Et tungt og aggressivt dyr, der angriber med hovedet sænket og tænderne fremme.
Styrke: +2, **Smidighed**: 0, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: -1, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp
Angreb: Stødtænder (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 8 (tyk hud)
Livspoint: 6
Antal: 1 (3 KRK) | 2 (4 KRK) | 2 (5 KRK) | 3 (6 KRK)

BJØRN, VILDT DYR

Et enormt rovdyr, der med kløer og rå styrke kan flå en modstander ned på få øjeblikke.
Styrke: +3, **Smidighed**: +1, **Udholdenhed**: +3, **Kløgt**: 0, **Karisma**: +1
Færdigheder: Nærkamp, Overvågen
Angreb: Kløer eller bid (skadesværdi: 3)
Rustningsværdi: 9 (tyk pels)
Livspoint: 9
Speciel: Rasende angreb – kan bruge begge sine handlinger på at angribe.
Antal: 1 (3 KRK) | 1 (4 KRK) | 2 (5 KRK) | 2 (6 KRK)

Monstre

KÆMPEEDDERKOP, MONSTER

En enorm edderkop, der jager fra mørket og lader sit spind fange byttet, før den angriber.
Styrke: +3, **Smidighed**: +3, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: 0, **Karisma**: -1
Færdigheder: Akrobatik, Nærkamp, Overvågen
Angreb: Bid (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 8 (hårdt panser)
Livspoint: 10
Speciel: Skaber frygt (målværdi: 8) En karakter, der ikke klarer testen, kan ikke angribe edderkoppen i denne runde.
Antal: 1 (3 KRK) | 2 (4 KRK) | 2 (5 KRK) | 3 (6 KRK)

MODSTANDERE, FÆLDER & MØRK TROLDDOM

TROLD, MONSTER

En enorm og grotesk skabning, hvis sår lukker sig igen, medmindre de er påført af ild.
Styrke: +5, **Smidighed**: 0, **Udholdenhed**: +3, **Kløgt**: -1, **Karisma**: -1
Færdigheder: Nærkamp, Atletik
Angreb: Kølle eller kløer (skadesværdi: 3)
Rustningsværdi: 9 (tyk hud)
Livspoint: 12
Speciel: Regenererer 2 livspoint i starten af hver tur, medmindre skaden siden sidste tur blev forvoldt af ild. Rasende angreb – kan bruge begge sine handlinger på at angribe. Skaber frygt (målværdi: 8) En karakter, der ikke klarer testen, kan ikke angribe trolden i denne runde.
Antal: 1 (3 KRK) | 1 (4 KRK) | 1 (5 KRK) | 2 (6 KRK)

VARG, MONSTER

Et enormt og overnaturligt rovdyr med intelligens nok til at jage sine fjender med grusom tålmodighed.
Styrke: +3, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +3, **Kløgt**: +1, **Karisma**: 0
Færdigheder: Akrobatik, Nærkamp, Overvågen
Angreb: Bid (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 9 (tyk pels)
Livspoint: 8
Speciel: Skaber frygt (målværdi: 8). En karakter, der ikke klarer testen, kan ikke angribe vargen i denne runde.
Antal: 1 (3 KRK) | 2 (4 KRK) | 2 (5 KRK) | 3 (6 KRK)

Særlige modstandere

GOBLIN-KRIGER, HUMANOID

En erfaren goblin, der har overlevet længe nok til at lære, at beskidte kneb ofte er bedre end ære.
Styrke: +1, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +1, **Kløgt**: +1, **Karisma**: 0
Færdigheder: Nærkamp, Overvågen, Skydefærdighed
Angreb: Håndvåben (skadesværdi: 2) eller Bue (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 8 (læderrustning og skjold)
Livspoint: 5
Antal: 2 (3 KRK) | 3 (4 KRK) | 4 (5 KRK) | 5 (6 KRK)

KULTISTPRÆST, HUMANOID

En af kultens indviede, der bruger mørk magi og fanatisk overbevisning som våben.
Styrke: 0, Smidighed: 0, Udholdenhed: +1, Kløgt: +3, Karisma: +2
Færdigheder: Trolddomskunst, Manipulere, Kundskab
Angreb: Ritualdolke (skadesværdi: 1)
Rustningsværdi: 6
Livspoint: 5

Speciel: Kan bruge Trolddomskunst til at kaste mørk magi.
Antal: 1 (3 KRK) | 1 (4 KRK) | 2 (5 KRK) | 2 (6 KRK)

Zargoth

ZARGOTH, GOBLINKRIGSHERREN

En snu og ambitiøs goblinhøvding, der har samlet en voksende hær gennem frygt, løfter og brutal styrke.
Styrke: +3, **Smidighed**: +2, **Udholdenhed**: +2, **Kløgt**: +2, **Karisma**: +3
Færdigheder: Nærkamp, Manipulere, Overvågen
Angreb: Sværd eller økse (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 10 (rustning og skjold)
Livspoint: 16
Speciel: Krigsherre – Én gang pr. runde kan Zargoth bruge én handling på at beordre to allierede inden for Tæt zone til straks at udføre én ekstra bevægelses- eller angrebshandling.

ZARGOTH, NEKROMANTIKEREN

En ambitiøs troldmand, der har fundet magten til at bøje de døde for sin vilje.
Styrke: 0, Smidighed: +1, Udholdenhed: +1, Kløgt: +3, Karisma: +2
Færdigheder: Trolddomskunst, Kundskab, Manipulere
Angreb: Ritualstav (skadesværdi: 1)
Rustningsværdi: 8 (magisk beskyttelse)
Livspoint: 13
Speciel: Rejs jer! – Én gang pr. runde kan Zargoth bruge én handling på at rejse ét besejret Skelet eller én besejret Zombie med fuld livspoint. Modstanderen skal være blevet besejret under den aktuelle konfrontation. Kan bruge Trolddomskunst til at kaste mørk magi.

ZARGOTH, KULTLEDEREN

En karismatisk og farlig leder, der har samlet desperate og fanatiske mennesker omkring løfter om en ny orden.
Styrke: +1, Smidighed: +1, Udholdenhed: +2, Kløgt: +2, Karisma: +3
Færdigheder: Manipulere, Trolddomskunst, Nærkamp
Angreb: Ceremonielt sværd (skadesværdi: 2)
Rustningsværdi: 8 (læderrustning og magisk beskyttelse)
Livspoint: 14
Speciel: Fanatisk loyalitet – Én gang pr. runde kan Zargoth bruge én handling på at vælge to kultister inden for Tæt zone. Indtil starten af Zargoths næste tur får kultisten +1 på sin næste test. Kan bruge Trolddomskunst til at kaste mørk magi.

Fælder

Gennem scenariet kan spillerne i deres færd støde på fælder. Nedenfor præsenteres 5 forskellige fælder, som spillederen kan anvende mod spillerne.

Pilefælde

Skjulte åbninger i væggen eller buske gemmer en række spændte armbrøster, som affyres, når fælden aktiveres. Udløseren kan være en snubletråd eller en trykfølsom plade. Pilene skyder frem i høj hastighed og rammer deres mål, før de kan reagere.
Skade: 3 point i skade
Undvigelse: Akrobatik færdighedstest (målværdi: 8 – hver 3 point over målværdien reducerer skaden med én).
Antal karakterer: Alle karakterer ruller én T6. På 1-3 bliver de ramt.

Brændende olie

Når fælden udløses, vælter klæbrig og brændbar olie ned over karakteren. Efterfølgende antændes olien af en skjult flamme eller gnist, hvilket får den til at eksplodere i en voldsom ildsøjle.
Skade: 4 point i skade. Herefter 1 point skade i tre runder, hvis ilden ikke slukkes.
Undvigelse: Akrobatik færdighedstest (målværdi: 8 – hver 3 point over målværdien reducerer skaden med én). Efterfølgende en Kundskab færdighedstest (målværdi: 8) fra den ramte eller en anden spilperson for at slukke ilden.
Antal karakterer: En vilkårlig karakter bliver ramt.

Stenskred

Store sten, omhyggeligt stablet over et svagt punkt, udløses af en trykplade eller en snubletråd. Når fælden aktiveres, ramler stenene ned med voldsom kraft og begraver alt under dem.
Skade: 3 point i skade
Undvigelse: Akrobatik færdighedstest (målværdi: 10 – hver 3 point over målværdien reducerer skaden med én).
Antal karakterer: Alle karakterer ruller én T6. På 1-4 bliver de ramt.

Svingklinge

En tung klinge svinger pludseligt ud fra en skjult åbning i væggen eller loftet, når en trykplade eller snubletråd aktiveres.
Skade: 4 point i skade
Undvigelse: Akrobatik færdighedstest (målværdi: 8 – hver 3 point over målværdien reducerer skaden med én).
Antal karakterer: Alle karakterer i den berørte passage ruller én T6. På 1-3 bliver de ramt.

Magisk fælde

En gammel rune, et skjult symbol eller en forseglet genstand udløser en magisk effekt, når karaktererne passerer.

Spillederen kan lade fælden efterligne en passende kendt formular, eksempelvis Slyng rødder.
Undvigelse: Kundskab færdighedstest (målværdi: 10), hvis karaktererne aktivt undersøger omgivelserne.
Antal karakterer: Op til spillederen

Mørk trolddom

To af variationerne af Zargoth har adgang til mørke trolddomsformularer, det samme har visse af hans håndlangere. Den mørke trolddom følger de samme regler, som gør sig gældende for spillerne.

Blodtåge

Målværdi: 8 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: Én eller flere modstandere | **Varighed**: 2 runder.
Zargoth indhyller modstandere i en tæt blodtåge, der hindrer deres orientering. En påvirket modstander skal på sin tur klare en **Kløgt-test mod Målværdi 8** for at slippe ud af blodtågen. Forsøget bruger hele modstanderens tur. For hver **3 point over Målværdien** kan Zargoth vælge enten at påvirke én yderligere modstander eller forlænge Varigheden med 1 runde.

Dødens favntag

Målværdi: 8 | **Rækkevidde**: Nærkamp | **Sigte**: 1 modstander | **Varighed**: Øjeblikkelig.
Zargoth fremmaner en spøgelsesagtig flimrende hånd sender den mod én modstander inden for rækkevidde. Favntaget giver 3 skade samt yderligere 1 skade for hver **3 point**, resultatet overstiger Målværdien.

Stjæle liv

Målværdi: 10 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: 1 modstander | **Varighed**: Øjeblikkelig.
Zargoth dræner livskraften fra én modstander og genvinder et tilsvarende antal livspoint. Skaden og helbredelsen øges med 1 for hvert **3 point over målværdien**.

Skelethænder

Målværdi: 9 | **Rækkevidde**: Tæt | **Sigte**: Én eller flere modstandere | **Varighed**: 3 runder.
Zargoth fremmaner skelethænder fra jorden, der griber om modstandernes ben og rodfæster dem til jorden. En påvirket modstander skal klare en **Atletik-test mod Målværdi 8** for at kunne bevæge sig ud af sin nuværende zone. Et mislykket forsøg bruger den handling, der blev anvendt på bevægelsen. Modstanderen kan stadig anvende missilvåben og forsvare sig mod angreb. For hver **3 point over Målværdien** kan Zargoth vælge enten af påvirke én yderligere modstander eller forlænge Varigheden med 1 runde.

Skyggeskjold

Målværdi: 8 | **Rækkevidde**: Personlig | **Sigte**: Personlig | **Varighed**: 3 runder.
Zargoth fremmaner et skjold af skygger der forvirrer modstanderen, der beskytter mod fysiske angreb. Ildskjoldet har **Rustningsværdi 8**. For hver **3 point over Målværdien** kan Zargoth vælge enten at forøge Rustningsværdien med 1 eller forlænge Varigheden med 1 runde.