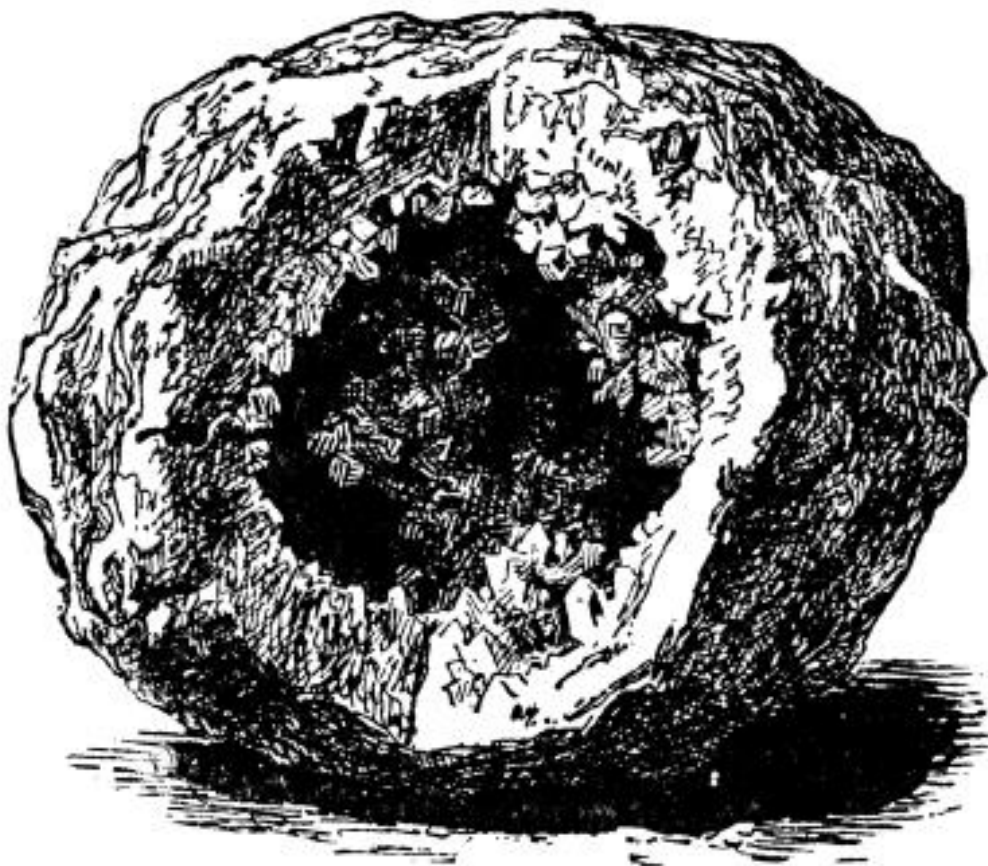


Geoiden



Et scenarie til Hinterlandet på Fastaval 2014 af Erik Warming

Anvendelse

Hulesystemet er et lille hulesystem hjem søgt på en hel særegen måde, hvor karaktererne oplever at selve grotterne på deres egen forunderlige vis er i live.

Kommandant Lucinius har indkaldt jer til en vigtig mission. Kommandanten beretter, at han tidligere har sendt en gruppe ud for at finde og sikre en rute ud til en krystalgrotte, da handelen omkring fæstningen med magiske artefakter og tilbehør er stadigt stigende, og det er behovet også. Om den første mission beretter kommandanten, at af de fire vendte kun en tilbage. Den overlevende har berettet om, hvordan de fandt grotten, og hvordan den overlevendes rejsefæller styrtede under nedstigningen og kom slemt til skade. Da først et nyt reb var sikret, var det for sent, og den tilbageværende kunne se, hvordan tre sorte, store øgler slæbte afsted med de afdøde kammerater. Den sidste opgav da sin mission og skyndte sig tilbage til fæstningen. Et banner blev efterladt ved huleindgangen, så den var til finde igen.

Lucinius beder jer nu om at rejse ud i Englandet, 5 dagsrejser, men udover at udforske hulen, vil han også gerne have området udforsket, så andre sikkert kan tage ud og hente krystaller. Belønningen er 25 gulddukater samt plyndringsretten. Hvis I kan bringe de faldne eventyre hjem, vil det blive værdsat, både af Lucinius men også af de mange lokale i området omkring fæstningen.

Forslag: Hvis der er en ny niveau 1 karakter, kan karakteren være den hjemvendte karakter. Det giver den fordel, at rejsen for den overlevende tæller som *kendt* område (se rejsereglerne for skelnen mellem kendt og ukendt land).

Baggrundshistorie

For 1000 år siden havde en troldmand jagtet kilden til evigt liv. Processen gjorde ham ret upopulær blandt de lokale som endte med at binde hans sjæl i en kæmpe krystal (#2). Med mange mægtige besværgelser fik de spærret ham inden i en armeret boks. Den store mængde magi, blandet sammen med en sjæl, har sat sine spor. En geoid med tusindevis af krystaller nær ved, har gennem lang tid været udsat for den magiske baggrundstråling og langsomt udviklet en hivemind intellekt med et barnligt sind. Troldmanden har i sin ensomhed snakket med geoiden, men geoiden er meget barnlig og forstår ikke særlig meget.

Geoiden har for nyligt fået besøg af nogle syreøgler, og siden nogle hulemaddiker som den ikke kan lide – de spiser af geoiden. Fornylig gik der hul i geoidens loft, og en masse jord styrtede ned i bunden. Derefter faldt der nogle mennesker ned også.

Rygter

Ved fæstningen florerer rygter om de mange mystiske steder ude i ødemarken og om de sære oplevelser, folk har derude. Nogle rygter er sande, nogle er falske, og andre er ikke relevante for eventyrerne.

Hvis nogle af karaktererne har evnen til at opsamle rygter, eller hvis spillerne besidder mikro-supplementer, der giver adgang til rygter, kan de samle nogle af følgende op. Alternativt kan spillerne forsøge at erhverve sig et rygte, som måske har relevans for ekspeditionen. Det kræver et succesfuldt karisma-tjek 12 at erhverve et tilfældigt rygte fra tabellen:

1. Der er gobliner i området
2. Der er en tåget dal, den er farlig men hurtig at skyde vej gennem,

3. Der er en, som har kortlagt området for dag 3 på forhånd. De behøver kun et rejsetjek denne dag
4. Der er blevet set halvnøgne kvinder i et træ
5. Der er et farligt mudderhul en dagsrejse fra fortet. *Fordel* på rejsetjekket, dag 1
6. Der er hvepse to dagsrejser fra fortet, *Fordel* på rejsetjekket, dag 2

Belønning

- 10 rum (#1-10) af hver 75 point (maksimalt 750EP)

Særligt: Hjembringe eventyrenes lig hjem 250 point (men eventyrerne betragtes som værende *lastet*)

Under – den store geoid 100 point

Fælde – troldmanden i krystallen 50 point (200 point hvis troldmanden slipper fri)

Fælde – rullestenen #5 100 point

Hvad de fortæller kommandant Lucinius:

- Hvis geoiden bliver høstet for krystaller: 100gp (til deling, den anden eventyrgruppes betaling)
- Hvis geoiden bliver bevaret: 200ep

Samlede skatte

Den samlede mængde af skatte, som ligger fordelt rundt i hulerne:

Spyd, Skælpanser (+6), Metalskjold (+2), helligt symbol, sølv spejl, sværd, Armbryst, ringbrynje (+5), Kølle, helbredende trylledrik (1 dose), 29 guld, en *tryllestav*, *Zanthia magiske bælte* og ligene af tre eventyrere.

Kortlægning

Rejseselskabet kan vælge at 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.

Først laves rejsetjekket som normalt:

- 1t20 + intelligens + særlig evne VS 10 (8 hvis området er kendt)

Derefter laver alle spillerne et *kortlæsnings*-tjek:

- 1t20 + intelligens + særlig evne VS 14

Resultaterne fra alle spillernes kortlæsnings-tjek lægges til rejse differencen:

- Et succesfuldt *kortlæsnings* tjek giver +0
- Et fejlet *kortlæsnings* giver +2 til rejse differencen

Rejsedifferencen + totalen af *kortlæsnings* tjeksne afgør nu hvilken rejsetabel, der slås på.

Spillere som gennemføre denne kortlægning, tæller nu som at have været en ekstra gang i Englandet (afgørende for om et område er kendt eller ukendt under rejser).

At rejse tungt lastet

Tager heltene de afdøde eventyrere med hjem, er rejseselskabet tungt lastet, og deres hjemrejse forlænges, og det bliver sværere for dem at klare deres rejsetjeks, hvis de ikke har vogne og pakdyr.

- 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 bæredyr og vogne til at lette rejsen med, forlænges rejsen med 1-4 dage.



Forslag til rejse oplevelser

Der er stor sandsynlighed for at spillerne kommer ud for uheld, uvejr, og andre ubehagelig møder på rejsen. For at det hele ikke skal være en træls rejse, benyt eventuelt nedenstående forslag til rejse oplevelser.

Goblinerne ved Tågedalen

På vejen ud møder eventyrene en lille gruppe gobliner som holder vagt ved vejen. De vil starte med Parlay og fortælle, at de er her for at advare andre gobliner mod at tage stigen ned i tågedalen. Deres høvding har ikke været særlig specifik om denne advarsel kun gælder gobliner eller alle rejsende.

- Følger selskabet rådet: Intet sker
- Tager rejseselskabet turen gennem dalen: De spare en dagsrejse, men +4 til sværhedsgraden af rejsetjekket, og effekten af ulykker mm. forøges, da der er drilleånder i tågen. F.eks. rådner 2t4 dagsrationer i stedet for 1t4.

“Er vi kommet ind i Colonia i Kejserriget”

Et omrejsende cirkus er faret vild og beder om følge til det nærmeste landmærke.

- Vejledes cirkuset: en ekstra rejse dag, men de får 2 dagsrationer mad pr mand som tak for hjælpen. En i cirkus' vil gerne spille kort (Karisma vs 8) for at vinde 2t10 sølv, ellers tabes 2t10 sølv.
- Hjælper de dem ikke, sender cirkus' kloge kone et mareridt efter dem og næste dags *kortlæsningstjek* laves med *ulempe*.

“Hej drenge. Kommer I ikke her op og hygger?”

Et stort træ har en mængde reder. Fra dem kigger topløse kvindekroppe ned på rejsende. Er der mænd blandt eventyrene, vil harpyerne forsøge at forføre dem så de kan føde flere harpyes. Hvis mændene nægter, vil de forsøge at fortrylle dem (resistens vs 8).

Gangene i geoiden

Der sker at der i gangene findes slimede kokoner. Bedøm selv hvad der er passende men ellers slå 1t6 hver gang eventyrene udforsker 10 meter (5 felter) ny gang. På en 6'er er der en kokon. Disse indeholder objekter som hulemaddikerne ikke har kunne spise.

Slimet i gangen er (#16 området) er en smule fedtet og småglat. Flytter man sig hurtigere end bevægelse*1, slås et (behændigheds vs 5) for ikke at miste fodfæstet.

1t6	Slimkokonernes indhold
1-4	Kokonens indhold er meget nedbrudt og ugenkendeligt eller blot en hård sten som flint
5-6	1t4-2 guldmønter og 1t6 sølvmønter, eller bæltespænde, daggert, ædelsten, eller liggende af samme værdi.

Magisk sansning

Forsøger eventyrene at lave en magisk sansning vil de opdage at det meste af hulesystemet, især rum 16 har en meget kraftig magisk baggrundsstråling. Rum #2 kan mærkes uanset hvor man står i hulesystemet. Der er også en svag, men stadig mærkbar aura fra hulemaddikens bug i rum #5

Indgangen

Midt på en græsmark står der et spyd i jorden, med et klæder bundet på som et banner. Få meter derfra er der en hul i jorden. 6 meter væk står et birketræ. Hulet fortsætter ned midt i geoiden. Der er 41 meter fra overfladen til geoidens gulv (normalt reb er 20 meter langt).

Skat: Spyd

Rummene i Geoiden

#1 Den store geoide

Dette er en kæmpe geoide som gennem tusinders års udsættelse for magisk baggrundsstråling fra rum #2 har opnået intelligens

Rummet er enormt og på alle siderne stikker der krystaller ud. Der ligger en stor bunke jord på hulegulvet, så meget at 90% af gulvets krystaller er dækket. I rummets sider er der runde huller ca. 2 meter i diameter. Der er spor af væsner i det løse jord, det ser ud som om de har trukket noget mod nord.

To steder er der kraftige revner i geoidens sider/loft. Det er muligt at klatre op til disse indgange #7 og #11 (klatre/behændighed 8). Fejles dette tjek falder man ned på de skarpe krystal kanter 1t6+3 skade. Man kan benytte en entrehage (behændighed 6) fejler man skæres rebet over.

Mødet med geoiden

Som eventyrernes lys fejer hen over krystallerne, ser de hvordan lyset reflekteres, spaltes og sendes videre. En enkelt lysstråle bliver fordoblet og efter få minutter er hele hulen oplyst som af en simple fakkel. Krystallerne synger, som lyset bevæger sig igennem dem. I begyndelsen høres et (højt

toneleje) "hing" som lyset bevæger sig rundt i krystallerne. Lidt efter lidt falder tonelejet hinghinghengheyhey...

HEJ! (barnlig glæde over at møde nogle nye intelligente væsner)

Geoiden kan fortælle om

- De væmmelige farvefulde (de hvide hulemaddikerne)
- De venlige farveløse (de sorte syregøgler)
- Den ensomme sanger (troldmanden #2) som en gang imellem snakker med den.
- Troldmanden har ikke fortalt geoiden om sin fortid, basalt set har han kun haft tid til at lære geoiden sprog
- De små væsner som faldt ned og så kom noget udenfor indenfor (jord kom ind)

#2 Den glemte boks

Dette er et bankboks hvor en tidligere civilisation har indesparret en troldmand sjæl i en krystal, inden i en magisk cirkel, inden i en armeret boks.

Eventyrene ser bagsiden af en armeret væg. Store stenblokke der er samlet med jern stivere. Det er forholdsvis nemt at fjerne disse jernstivere og vælge/nedbryde en stenblok ind/ud. Styre vs 8.

Rummet er en armeret bankboks, med en kraftig og kompliceret boksdør i sydenden. Gangene bag døren er for længst sunket sammen, og det er kun fordi denne boks er armeret at den stadig står.

Midt i rummet står en stor klar krystal. Inden i krystallen synes at være en grøn røg. Omkring krystallen er en kompliceret magisk cirkel. Magislag vs X for at lære

- X= 10: Denne cirkel er sårbar over for forstyrrelser. Den kan nemt brydes
- X= 15: Dette er en bindende cirkel
- X= 20: Cirklen holder på en fri sjæl

Når alle eventyrene er trådt ind tændes et par gule øjne i røgen (trolldanden). Mestertrolldanden Esperanto, starter med at tale til dem på et glemt sprog, men efter at have lyttet lidt til deres tale begynder han at kunne tale med dem. Han har ingen tidsfornemmelse længere. Han vil fortælle om

- En uretfærdig leder i hans tid, som fængslede ham mod hans vilje
- Han var en dygtig trolldand
- Han vil gerne befries han lokker/købslår med viden om fortidens civilisation, magt (fortæl spillerne at i spil termer betyder det 2000ep), udødelighed

Rører en eventyrer ved krystallen, laver den et magisk angreb (8* vs resistens, 14* hvis cirklen er blevet brudt). Lykkes angrebet, oplever eventyreren, at denne bliver suget ind i krystallen og ser nu sit eget ansigt i gennem en grøn dis. Øjnene i karakterens eget ansigt gløder et kort øjeblik gult, og da indser karakteren at denne og trolldandens sjæl har byttet plads.

Hvis den ulyksalige eventyrer bærer på udstyr med magisk interferens, vil karakteren straks grinende tage det af, fremsige en kompliceret formular og teleportere væk. En uhyggelig trolldand er nu fri.

#3 Hulemaddike-rum

Rundt på rummets vægge ses der store kampesten, eller andre større formationer som har gjort grave arbejdet besværligt. På slimsporet på gulvet kan man se at dette er blevet en vendeplads for et stort dyr (hulemaddikerne) Der findes 1t4+1 slim kokoner.

#4 Hulemaddike-rum

Rundt på rummets vægge ses der store kampesten, eller andre større formationer som har gjort grave arbejdet besværligt. På slimsporet på gulvet kan man se at dette er blevet en vendeplads for et stort dyr (hulemaddikerne) Der findes 1t4+1 slim kokoner. En af disse kokoner er meget større end de andre. Inden i den er der et lig af en af de forrige eventyre.

Skat

Liget af en eventyrer, Skælpanser (+6), Metalskjold (+2), helligt symbol, sølv spejl, sværd.

#5 Hulemaddike-rum

Rundt på rummets vægge ses der store kampesten, eller andre større formationer som har gjort grave arbejdet besværligt. På slimsporet på gulvet kan man se at dette er blevet en vendeplads for et stort dyr (hulemaddikerne) Der findes 1t4+1 slimkokoner.

En gang forsætter ud fra rummet. Denne 10 meter lange gang med slim på gulvet går lidt opad og for enden af gangen ses bagpartiet af en hulemaddike, der er ved at grave/spise en ny gang (20 cm pr min). Hvis der sanses (sanser tjek vs 5), ses en magisk glød i maddikens indre. Den har spist et magisk objekt.

Angribes hulemaddiken vil den øjeblikkelig trække måsen til sig.

Efter første sår, slår spillerne et sanser tjek vs 10, for at få øje på den kæmpe sten i loftet som blev mere synlig, da hulemaddiken trak måsen til sig. Tillad eventyrene at stoppe angrebet hvis de opdager faren og de har lyst. Dræbes den i første hug falder stenen først ned, når eventyrene "graver sig ind" til det magiske objekt. Karakteren, der "graver", er den eneste som ikke behøver flygte for stenen.

Eventyrene kan også bare komme tilbage senere hvor hulemaddiken har spist sig længere ind og stenen er rullet ud.

Efter andet sår trækker den måsen så meget tilbage, at stenen falder ned og begynder at rulle imod eventyrene. Eventyrene kan

- forsøge at løbe fra stenen, på det slimede gulv (behændigheds vs 12/8/4/)
- forsøge at klemme sig op mod væggen (styrke vs 12/8/4/)

- udnytte det slimede gulv til at glide på (intelligens vs 12/8/4/)

Effekt (ingen skade / Udstyrs skade / 2t6+3 skade / 2t6+6 skade samt Benbrud)

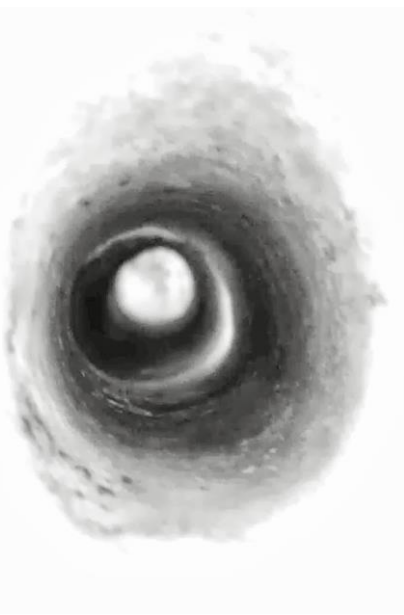
- Udstyrs skade. Et sværd, skjold, bue kommer i klemme og bliver ødelagt af den forbi rullende sten. Det gælder selvfølgelig kun udstyr som eventyren går med, kig på hvad de bær i hænderne.
 - Benbrud: Slå 1t4 og se neden for. *Ulempen* gælder skaden er helbredt på magisk vis eller missionen er helt afsluttet.
1. Ben brækket, ulempe på styrke slag, ej udfald og nedsat bevægelse
 2. Arm brækket, ulempe på behændigheds slag, inkl. udfald
 3. Brækket ribben, ulempe på udholdende slag
 4. Kraniebrud, ulempe på intelligens slag, inkl. trolddom

Skat:

- *Turicum angrebsstav*

#6 hulemaddike-rede

Her er **en større hulemaddike**, 2m diameter, 10m lang, der ligger langs med nordvæggen. Den er ved at lægge æg til nye hulemaddiker. Som den eneste vil forsøge at angribe eventyrene hvis de kommer fortæt på.



#7 syreøgle hulen

Disse gange er naturlige gange i sten og steder må man møve sig igennem snævre passager. Selv om det er sten er der ingen skarpe kanter.

Rummet er stort med et plateau i nordsiden. En udgang i øst og vest siden, samt en oppe på

plateauet. Fra denne udgang høres lyder af dyr der spiser.

#8 syreøgle udgangen

Rummet består af en masse udspring, og store sten trin i væggen. Rummet fortsætter op ad og skulle eventyrene forsøge at klatre op (behændighed 8) så vil de kun opdage at der er små sprækker og passager der kun er store nok til en syreøgle kan komme igennem.

#9 syreøgle spisesal

En gruppe **syreøgler (Antallet af eventyre + 1)** er i gang med at spise af to kroppe. Et kvinde lig uden rustning er næsten spist op, men det er lykkedes en øgle at trække ringbrynjen så højt op at den kunne komme til bugen på den mandlige kriger. Alle øglerne er smurt ind i blod, og de er ikke tilfredse med at blive forstyrret i deres middag. De starter med at udnytte afstanden til at sende et syrespyt efter de indtrængende og derefter angribe normalt.

Skatte

To eventyrers lig:

- Ham: Armbryst, ringbrynje (+5), Kølle, 12 guld
- Hende: *Zanthia magiske bælte, en helbredende drik* (1 dose), 17 guld

#10 Syreøgle-rede

En fordybning i rummets nordvestlige hjørne viser sig at indeholde 6 æg på størrelse med en knyttet hånd. Der findes også nogle knuste æggeskaller

#11 alternativ indgang

Indgangen sidder højt over geoidens gulv. **En syreøgle unge** stikker af, når eventyrene kommer ind.

Hjemrejsen

Fra rum #1 klatrer eventyrene tilbage igen. De skal klatre 40 meter op af deres reb. Behændighed eller styrke vs 6. Slås 1 falder de ned og slår sig for 2t6 i skade. Tager de ligene med op kræver det et minimum af to eventyre på overfladen til at trække dem op. Har en af eventyrene benbrud, er der *ulempe* på slaget uanset hvilket benbrud det drejer sig om

Appendiks: Magisk skatte

Zanthia magiske bælte

Denne skat består af et læder bælte og et kraftigt bronze spænde. På bagsiden af den er der et stempel med navnet "Kyrandia"

Er det en kvinde, der tager bæltet på, sker der intet. Er det en mand, forvandles han til en kvinde. Denne forvandling er permanent og selv evnen bringe i balance er ikke stærk nok til at hæve denne beskedne forbandelse.

En gang hvert 10 minutter kan man skifte påklædning til lige det man ønsker. Som rustning kan den komme op og give et forsvar på +4, men så er der ikke nogle der er i tvivl om at det er en rustning. I den anden ekstrem kan den fremgå som et svagt glødende silkedress som giver +4 resistens til enten magi eller gift.

Når man træder ind i et nyt rum, har bæreren behov for med bæltet at skifte tøj. Spilleren opfordres til at beskrive det nye udseende. Dette bælte kan ikke kombineres med anden rustning

----- --- --- --- riv her og giv til spilleren --- --- --- -----

Turicum angrebsstav

En kort metalstav pyntet med et blå skæft og gyldne krummelurer, der snor sig med hemmelighedsfulde trolddomstegn. En krystal i spidsen gløder når staves holdes i hånden. Lysstyrken er mindre end en fakkell.

Tryllestaven lader troldfolk at bruge færdigheden magisk angreb en ekstra gang om dagen med øget chance for, at der ikke sker noget. Når evnen magisk angreb anvendes fjerde gang på en dag, foretages udholdenhedstjekket 8 med *fordel*. Fejler tjekket, koster det fortsat 2t6 livspoint.

Appendiks: Monstre

Hulemaddiken

Denne brune og slimdækkede skabning borer sine gange i løs og frugtbar jord. Den lever af at æde jord og udnytte de næringsværdier, der findes i den. Resterne efterlades bag dyret.

Hulemaddiker æder stort set alt på deres vej. Mad, som de ikke vil æde umiddelbart, konserverer de i slimkokoner, der derefter efterlades i tunneler og gange. Dyrets slim er meget ildelugtende og glat. De største, kendte hulemaddiker er 25-30 meter lange og 2-3 meter i diameter. Deres gange bruges af og til af andre væsner til mange forskellige formål. De bevæger sig langsomt og vil ikke angribe eventyrene med mindre at de står i vejen eller angriber den. Maddikerne er typisk 1-1½ m i diameter og ca. 4 m lange.

- Forsvar 10; Tærskel 12; Sår 6; Resistens 11(mental påvirkning 16); Morale 14; Angreb: Bid+6; Skade 3t6.

Syreøglen

Dette er en stor øgle med sort, olieglinsende l skind, gule øjne og røde kløer. Syreøgler lever normalt sammen med sine artsfæller i grotter, hvor de langsomt gaver sig frem ved hjælp af deres syrespyt. Den kan spytte syrespyt en gang om dagen med en rækkevidde på 10 meter. Hvis en syreøgle besejres kan dens skind anvendes til rustninger og belægning til træskjold. Med skindene kan spilleren købe læder harnisk eller træskjold der ud over de normale stats har Resistens +4 mod syre.

- Forsvar 12; Tærskel 6; Sår 2; Resistens 11; Morale 12; Angreb: Bid+2; Skade 1t8.

Syrespyt – En gang om dagen kan en syreøgle lave et syrespyt. Syrespyt +3; Skade 2t4. En rustning/skjold der træffes af et spyt bliver kraftigt skadet af syren. Efter første kan den repareres efterfølgende (30% af købs prisen). Rammes den mere end en gang med syrespyt betragtes rustningen/skjoldet som værende ødelagt.

