

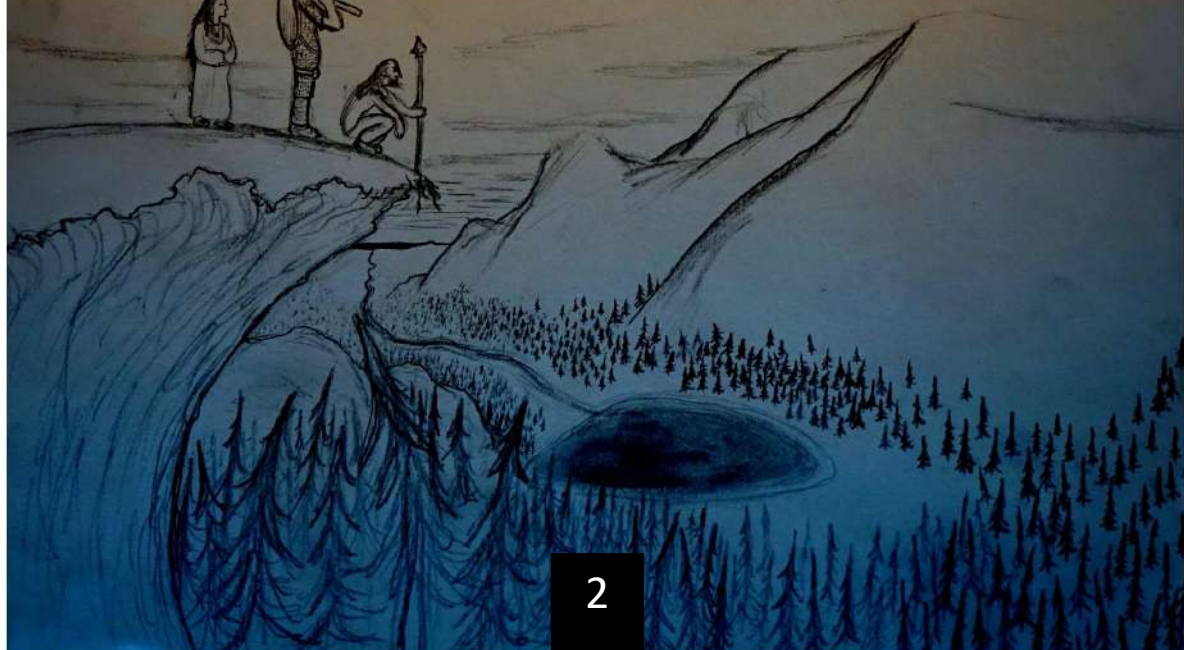


:Indholds Fortegnelse:

Regler og Råd.....	side 4
Karakterskaber.....	side 12
Spillet Begynder.....	side 15
Nålbjerg.....	side 17
Ladstrav.....	side 68
Nagholmene.....	side 93
Gærbæk.....	side 119
Jølsø.....	side 148
Rimhøj.....	side 171
Lindeby.....	side 218
Ødenborg.....	side 269
Retsmelt.....	side 319
Natte ved Nålskov.....	side 29
Natte i Sumpen.....	side 67
Natte ved Havet.....	side 75
Natte på Bjerget.....	side 111
Natte i Højland.....	side 191
Natte ved Fjorden.....	side 217
Natte i Nord.....	side 299
For Runekyndige.....	side 389
Runestave.....	side 391
For Magikere.....	side 395
Tak Til.....	side 400



Sand dialog er en af de
højeste former for eksistens



:Regler og Råd:

Alt du har brug for er: papirer, blyant, viskelæder og 2 forskelligt farverede terninger med 6 sider.

Hver karakter har et papir, som man enten kan printe ud eller tegne efter. Skabelonen findes her ved siden af, på side 5

Hver spiller får inden starten af spillet hver; en karakter



På papiret skriver man øverst: fornavnet på sin karakter, som du selv finder på.

Der er blot syv typer af point som udgør hvor god din karakter er. Helbred og Vækst. Rustning, Skade, Undvigelse, Værn og Sygdom. Jo længere du spiller, jo bedre point får du.

Helbred og Vækst: Du starter med 4/4 hp (helbreds point). Når du har 0/4 er du død. Der findes mange måder at få sine hp tilbage: at spise og drikke, blandt andet. Den maksimale "hp" omtales i bogen som Vækst, Det andet tal i 4/4. Du får 1 vækst point hver nat hvis du sover, men kun hvis du, i løbet af dagen, har både spist mad og drukket vand.

Rustning: er afgjort af hvilket beskyttende harnisk du har på. Når noget forvolder dig skade: vil du da bruge dine Rustning-Point at trække fra, for at modtage mindre skade og dermed miste færre hp (helbreds point)

Skade: afgør hvor kampdygtig du og dit våben er. Det starter på -4skade, som tomhændet. Når du finder våben kan du skrive efterfølgende: Økse: +3skade. Lad os sige at du vælger at angribe noget. Du kaster terning. Den viser 6. Derfor gør du 9 skade i alt og fjenden mister 9hp.

Undvigelse: kan bruges til at fuldstændig undgå skades-point som du ellers ville have modtaget. Du starter med 0 undvigelse, men kan få disse point ved at bruge et skjold eller lære kamp teknik fra gode krigere. Det fungerer således at man skal kaste højere undvigelse end den skade man modtager. Man ligger blot sine ekstra undvigelses point oveni det man kaster.



:Våbens Fordele:

Her er en oversigt over de forskellige våbens fordele. Våbens fordele bliver låst op af enkelte mennesker som du møder og lærer dig deres teknik. Ved at møde andre mestre, samler man point i sin valgte kundskab og bliver bedre. Hvert våben udfylder en mulighed for kundskab. Man må derfor være varsom med hvilke byrder man laster sig med.

Sværdet: Et dyrt våben der viser status og magt. Denne kundskab hedder Sværdparering og giver undvigelses point. Muligheden for at undvige angreb, og parere dem med klingens. De kan kombineres med undvigelses point fra et skjold. Men kun så længe at fjendes skade ikke er over 3 gange så højt som dine undvigelses point.

Øksen: Et praktisk og hårdtslående våben.

Fordelen er at man lammer fjenden når man kaster 6, så de ikke kan angribe på deres næste tur. Men kun så længe at fjendens hp ikke er over dit antal skade x4.

Bue & pil: Et fornemt våben der udviser snilde og kløgt. Buens fordel er at man altid får lov at angribe først, og derudover kan angribe igen hvis man kaster 6. Jo flere point i denne kundskab, jo flere dobbelt skyd er tilladt når man kaster 6'ere i streg.

Spyd og Atgeir: Er velansete våben som udstråler din jarls velstand og støtte.

Fordelen ved spyddet er at det nemt kan bore igennem rustning. For hvert point man får i spydstik, kan man se bort fra et af fjendens rustnings point når man kaster 6.

Kølle: et tungt og brutalt våben som både lammer fjenden og smadrer igennem rustning. Her gælder både økse og spyd regler på samme tid.

Sejd: En mystisk verden som kun åbenbares for de færreste. Troldmænd er både foragtet og velanset, alt afhængigt af deres ry. Trolddom er dog en tung og slidsom byrde for det dødelige menneske som bærer den.

Kniv og Dolk: for hvert point i knivstik kan du overse 1 point af fjendens undvigelses point.



Værn: er afgjort af dit varme tøj. Verden er mørk og kold, især om natten vil der være frost point. Det fungerer således: 7 frost point falder denne nat. Du har 4 Værn. Derfor får du 3 sygdoms point. De resterende frost point som man ikke kan undslippe bliver dermed til sygdoms point.

Sygdom: Nederst på karakter arket findes en aflang række af firkanter med forskellige straffe. Placer et lille objekt længst til venstre på rækken. Når man mister helbreds point vil man omplacere objektet hen ad rækken og gradvist modtage de forskellige straffe som står. Den første straf er at man mister skades point. Det er fordi man langsomt bliver svækket af sygdom. For hver firkant efter enhver straf vil straffen da gentages. For eksempel: -1skade, næste firkant er -2skade, næste firkant er -3skade og den nye straf.

Magisk skade og rustning: Almindelig rustning beskytter ikke mod magisk skade. Det gør kun magisk rustning, som også beskytter imod almindelig skade. Hvis der er tale om det magiske, vil det være angivet.

Våben kast: Du kan til enhver tid vælge at kaste dit våben mod fjenden: det giver +25% skade, men du mister din næste tur for at hente dit våben

Flugt: er et tal som vises sammen med fjenders hp. Det angiver hvor nemt det er at flygte fra en kæmpe. En vigtig og strategisk mulighed at have til tider. Jo højere flugt-point er angivet, jo sværere er det at flygte. Har fjenden 1flugt: da skal du blot kaste mellem 2 og 6. Har fjenden 5 flugt-point. Da skal du kaste 6. Deres antal point viser det vindue du har at kaste i. Når du flygter bestemmer du selv om du løber tilbage eller videre, som ofte er angivet nederst på siden.

Kundskab: Kundskabs point er et begrænset antal af muligheder som du starter med. 3 nøje udvalgte valg man skal tage. Vær derfor eftertænksom i hvilke kundskaber du vælger. Eksempler: Forberedning, Prutning, Skjald. Runestave og våben tæller hver især som kundskaber og bogføres derved.

Dødsfald: Når din hoved karakter lider nederlag mister du 1 vækst point og går tilbage til den forrige side, så man enten kan prøve igen eller gå en ny vej. Kun når følgere dør er det endeligt.

Lav en enkel kopi af side 9. Dette ark har både fjenders hp og et solur.

Fjenders hp: Alle de firkanter som findes øverst på side 9, bruges til at vise hvor meget liv dine fjender har, når indgår i kamp er i angivet under titlen. Om enten du bruger 5 lodrette rækker til at vise 5 små monstres liv. Eller om du skal bruge dem alle til at vise et enkelt stort monsters liv. Da vil den nederst venstre mest firkant være det laveste helbred. Placer blot et lille objekt på en firkant for at indikerer antal livs point. At rykke rundt blandt firkanter går nemlig meget hurtigere end at viske et tal ud og skrive nyt for hver gang.

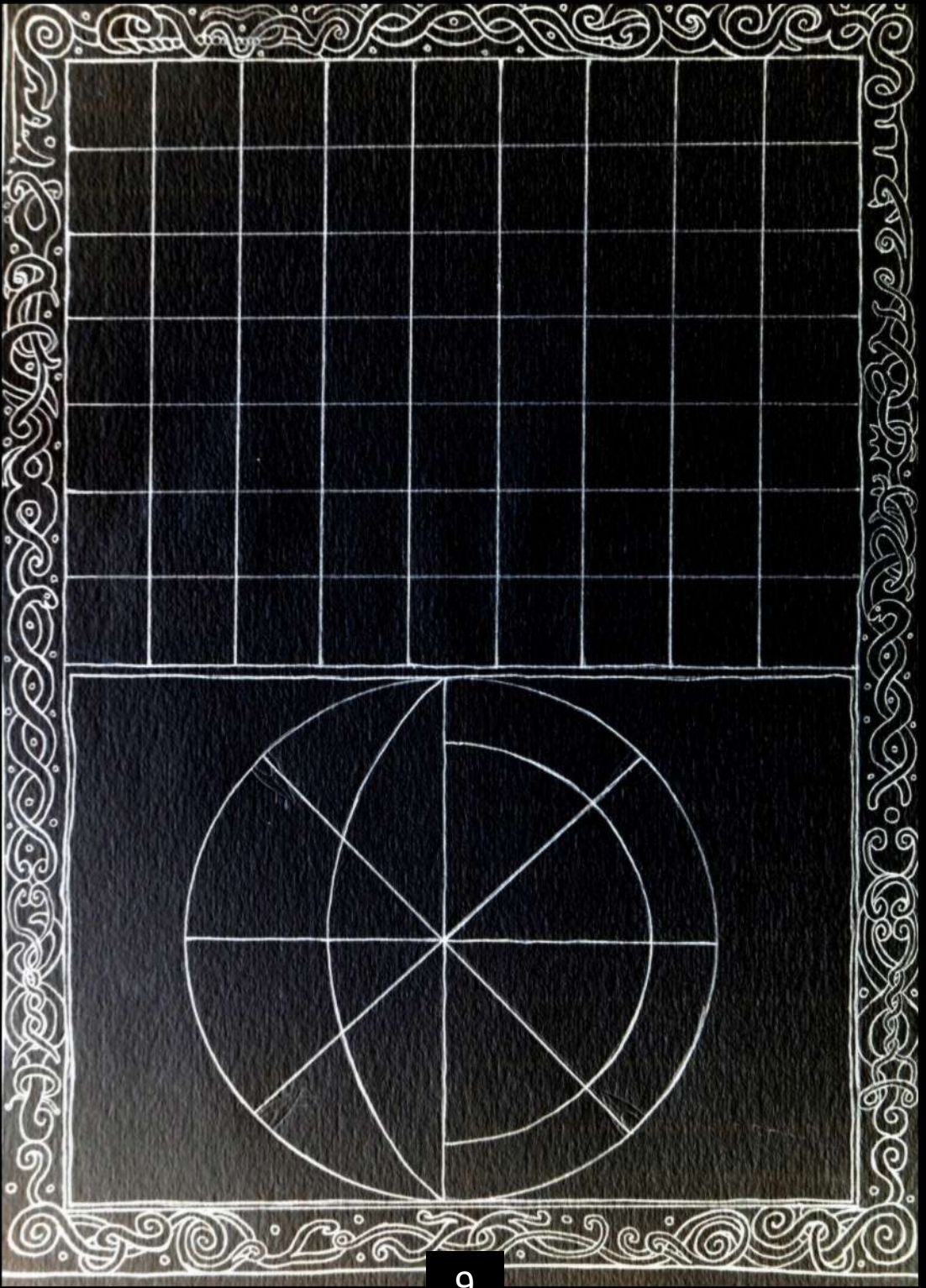
Kampe med fjender foregår således; fjenden angriber først. På kampsiden findes der 6 forskellige udbytte. Du slår terning, og læser det givne angreb. Så er det din tur og derefter fjendens igen. Når kampen er færdig går man til enten nederlag eller sejr som findes under de 6 angreb.

Sol Uret: Den højre halvdel ligner en sol, den anden halvdel en måne. Placer et lille objekt på dagens første felt, øverst foroven, når du starter spillet. For hver side som spilles, ryk da objektet rundt. Når det bliver nat finder man den side med hændelser der sker om natten og kaster for et udbytte. Spillets forskellige områder har hver deres natte side. Det kan være svært at huske solurets rykken rundt. Men når det går op for én at man har glemt det. Ryk da blot to felter frem og lad fred være med det. Hvis man i fællespil har mange spillere kan også blot vælge den nemme løsning og sige at det bliver nat når hver en spiller har haft deres tur til at gå rundt.

Følgere: er venner som du møder på vejen der vælger at følge med dig. De bogføres på ugunst arket; hp, rustning og skade. Det er alt. Du kan udstyre dem med rustning og nye våben

Bemærk at der er forskel på "Gå til side x" og "åben side x". "Åben side x" betyder at man åbner op for den givne side for bagefter at gå tilbage til den forrige side hvorfra man kom. "Gå til side x" betyder at man går til den givne side og går videre til de sider som den ellers har anført. Hvis der blot står "side x" tæller det som "gå til side x". Nogle gange står der blot "side x" det er det samme som at gå til.

Anbefalet Musik: Det anbefales at lytte til Dungeon-Synth mens man spiller. Glemte Bjerger har sit eget soundtrack ved samme titel.



:Ugunst - Gudernes Vilje:

Gør en enkel kopi af side 11. Dette ark har ugunst og noter.

Ugunst: For at simulere gudernes vilje, og råde over flere karakterer på en gang. Det er til for at simulere tilfældighed, når eksempelvis at fjender angriber og det går ud over en specifikt. Da vil der stå (ugunst). Og en tilfældig karakter vil modtage angrebet. En terning med 6 sider kan bruges medmindre man har 4 karakterer eller flere.

Skriv øverst på side hver gang en ny karakter slutter sig til dig, eller en karakter modtager eller mister ugunst point, skal dette gøres om. Del et tal lige op hvor hver karakter kan have lige stort et tal hver. For eksempel hvis du har tre karakterer: $1/2$ $3/4$ $5/6$

Tegn eventuelt dine karakterer under deres Ugunst.

Derudover kan resten af arket bruges til at skrive noter. Såsom opgaver, forbandelser og historie punkter. Alt dette vil være angivet på siden når det sker. (skriv: note) og da hvilken afgørende hændelse der er sket.

:LIGUNST:

BERSERKER BO

1-2-3

GLADE GUDRUND

4-5-6

:NOTER:

REJS TIL: KOLDING

:Skæbnestund:

(kun for ene spil)

På natten hvor du bliver født,
kommer der en mystisk skikkelse til bjerget.
Den peger på lille nyfødte dig og taler:

"Tag imod dit lod du lille, du er blevet valgt.
Asernes vilje bringer mig frem for at sige:
Næppe skal du føle dødens kolde greb.
I stedet vil tiden selve kaste dig tilbage,
Med blot en mindre told af dit legeme.
Meget smerte dette vil dig bringe,
men vi har alle brug for dig."

Den mystiske skikkelse
vandrer atter bort ud i natten



:Kast for at modtage et udseende:

1. **Højde:** Din karakter er lang og får +1 skade og +1 flugts
2. **Lav:** Din karakter er kort og får +1 undvigelses point
3. **Smal:** Din karakter er tynd og får +1 flugts point
4. **Styrke:** Din karakter er kraftig og får +1 skade og +1vækst
5. **Skønhed:** Din karakter er smuk og får +2vækst
6. **Visdom:** Du er klog og får +1 i hver af dine endnu tomme kundskaber



:Kast for at modtage et navn og start inventar:

(Mænd)

- 1: **Navnløs:** Lændeklæde
- 2: **Nedirssøn:** Lasede pjalter
- 3: **Ingsullessøn:** Kjortel (+1værn)
- 4: **Søllingssøn:** Kjortel og uldkappe (+2værn)
- 5: **Lavanssøn:** Kjortel, sandaler, bælte og uldkappe (+3værn)
- 6: **Olevarssøn:** Kjortel, buks, skindstøvler, uldkappe og hat (+5værn)

(Kvinder)

- 1: **Navnløs:** Lasede pjalter
- 2: **Nedirsdatter:** Kjortel og gedeskinds sjal (+2værn)
- 3: **Ingsullesdatter:** Ulden bluse, skørt og rådyrs sjal (+3værn)
- 4: **Søllingsdatter:** Broderet kjole og hvidt uldsjal (+3værn)
- 5: **Lavandsdatter:** Broderet kjole, uldsjal, sandal og perlekæde (+3 værn)
- 6: **Olevarsdatter:** Farverig broderet kjole, ulden buks, skindstøvle, blått uldsjal, ravhalskæde med ni stykker rav, og en gylden broche (+5værn)

:Skæbnevalg:

(Kun for fællespil)

Lad hver en spiller vælge sig et eller flere lod i livet, eller undlad.

**Sværdparering, Økselammer, Bueskydning,
Spydstik, Køllesmadder eller Knivstik**

Skriv dit valg i en af de tre kundskabs pladser.

Åben side 6 for at forklarer hvad dette gør.

År 333

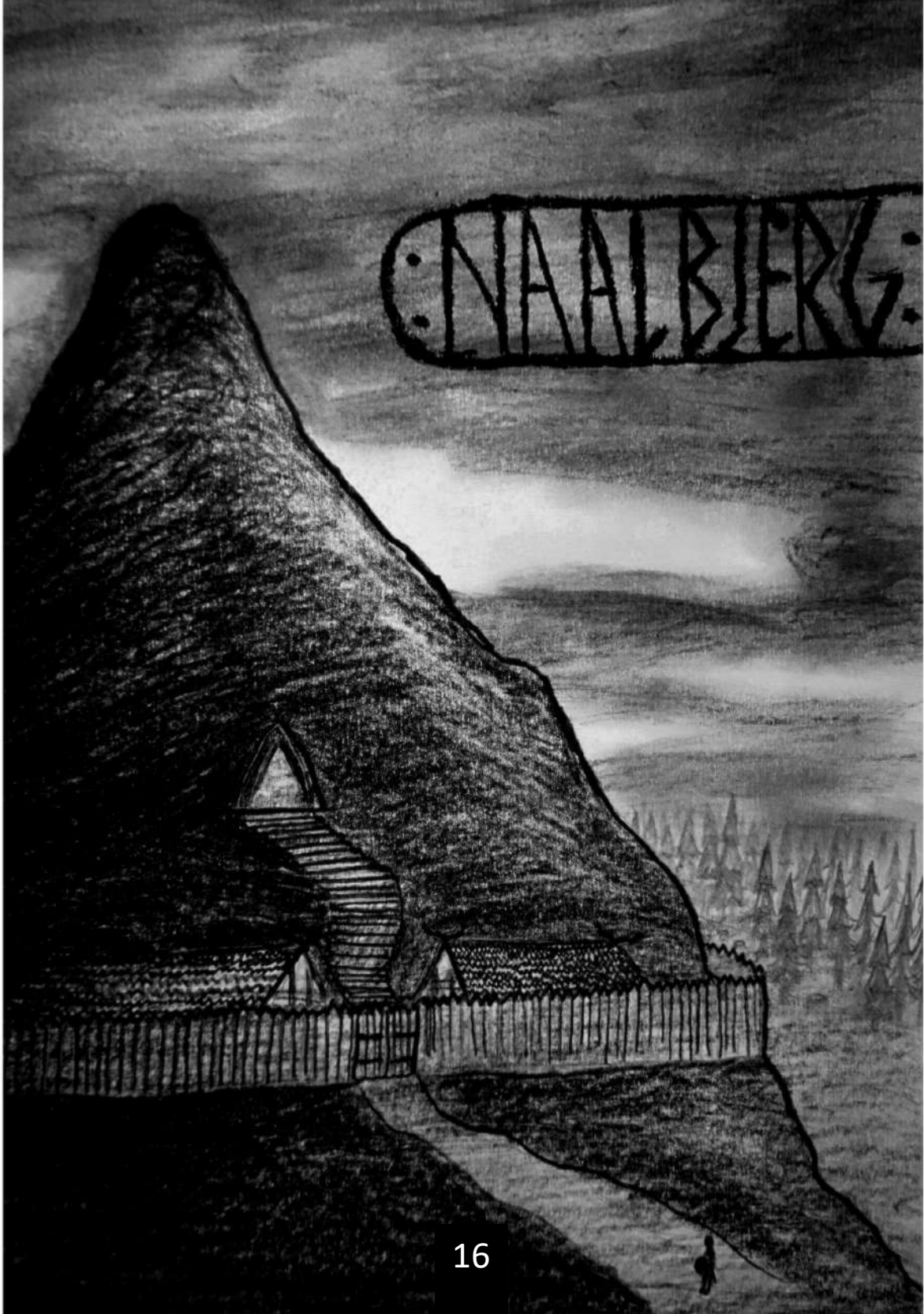
Du bliver givet ind i verden
til et sted som kaldes
Dunkelmarken.

Ind i en lille bjergflække ved navn Nålbjerg,
bliver du født...

I Nålbjerg bor der fem familier
som deles om to langhuse.
Lavan, Ingsulle, Sølling, Nedir
og Jarlen Olevar,
den øverste iblandt jer,
som bor længere oppe i sin hal,
inde i bjerget.
Med udsyn over jer alle...

Fjorten vintre efter din fødsel
vågner du op en morgen,
på dagen før dit overgangs rite
med nye øjne på din verden.

Du er skælvende nervøs
For i morgen vil alting forandres.
Du står nu på bjergets skråning
I midten af din hjemstavn: side 17



:Nålbjerg Landsby:

Et langhus findes på hver sin side af skråningen som fører op til Jarlens hal, som findes i en grotte ind i bjerget.

I det højre langhus findes smeden og køkkenet.
I det venstre langhus, er et værksted og en stald.
For neden er en træport, i midten af en mur af stammer.
Geder går rundt omkring, stanger hinanden og græsser.

Højre Langhus: side 18
Venstre Langhus: side 20
Nålbjerg Port: side 24
Jarlens Bjerghal: side 30

Aftengilde: åben side 28
Natten falder på: åben side 29



:Nålbjerg - Højre Langhus:

Du træder ind i det ene langhus. Sovepladser findes omkring på gulvet..
Smeden Ingsulles hammer ligger ved en kampesten og en skaktovn
som fører op igennem taget. Men smederiet er koldt og forladt,
du har ikke set det i brug i årevis.

Inde i langhuset er et levende ildsted, hvor en fladsten bruges til at stege flæsk. Her
står Alma, Ingsulles viv, som kværner korn imellem to sten. Hun hælder kornet ned i
store skåle af brændt ler, for senere at blive til den gode grød, som du har spist hver
dag. På en stol, i Almas selskab, sidder den gamle dame Gunhild og skræller æbler,
mens en fyr ligger og sover i noget halm med et tomt mjød horn i skødet.

Tal med Alma og Gunhild: side 19

Tal med Fyren der ligger og sover: 23

Forlad langhuset: side 17

:Alma Gunhildsdatter:

Alma hilser og taler: Hej Barnlille. Er du mon sulten?" "Så bør du vide hvordan man laver et godt måltid. Ser du vor føde er roden til alt helbred. Vil du leve et langt og sundt liv, skal du spise godt." Til rejsen giver hun dig: 7 stk saltet gedekød: +2hp hver

Alma spørger dig; om du vil have disse 2 kundskaber:

Forberedning og Båltænding.

Først skal du tænde bålet. Dette gøres ved at kaste to sekser. Hver gang det lykkedes dig får du +1 båltænding, derefter behøver man blot at kaste en sekser og en femmer osv. Bålet giver +10 værn / +1hp til alle, og du kan bruge bålet til at holde dig varm hvor du færdes.

Du tænder bålet: skærer kød og steger det på stenen over ilden. Det syder og dufter godt. +1 forberedning

Tal med Gunhild: 23

Gå ud af langhuset: side 17



:Forråds-kammer - Gamle Gunhild:

Du forsætter igennem langhuset og kommer til et støvet rum hvor den gamle kvinde Gunhild sidder.

"Hej med dig min fine ven.
Jeg kommer til at savne dig.
Men jeg håber at vi ses igen.
Tag dette æble med dig,
som en god lille proviant til turen:
+1 æble (+1hp)

Gå ud af huset: side 17



:Nålbjerg's Garver:

Du træder ind i det venstre langhus til en dunst af kreatur. Hø står stablet, dyreskind udstrakte tørres. Sølling sidder med en kniv og afskinder huden fra en ged, mens hans viv, Ida syr et vandskind. Deres knægt, Thuwig sidder på hug og sliber en kniv med en sten. Familiens ældste, Eir og Dagny, sidder længere inde i langhuset og luner sig. Sølling taler: "Hva du , skal du lære lidt bueskydning at tage med i morgen?"

Snak med Sølling: forneden / Snak med Eir og Dagny: side 22 / Gå ud af huset: side 17

:Bueskydning:

Hvis bue og pil er dit kald i livet så hør efter.
Så lærer jeg dig hermed denne kundskab:
bueskydning +1

Du øver dagen lang, at skyde til måls.

Når man kaster 6 får man endnu et skud. For at udregne skade, tager du buens, pilens og dit terninge kast's skades point hver især og ligger sammen. Så har du det endelig antal skade. Hvis fjenden har rustning, bliver du dog nødt til at trække rustnings point fra, hvor meget hp fjenden faktisk mister.

Derefter forærer Sølling dig denne bue: Asketræs Bue: -1skade og et kogger fuld af spidse træ pile: -1skade. Held og lykke, du lille: gå tilbage til side 17

:Sværdparering:

Jarlen rejser sig med sit sværd i hånd. "Nå så du vil rigtig lege højt på strå, hva? Så slår han den flade side af sværdet i dit hoved: -1hp. Så lad gå. Han smider et træsværd (-3skade) på gulvet foran dig. "Når du bliver angrebet, så kast 6. Så parerer du det med sværdet. Skrid så afsted. Jarlen sætter sig tilbage på tronen ved den lune ild: side 30

:Øksehug:

Ingsul kaster 6 og hugger sin økse i en træpæl. "Er det så svært? Nu kan den ikke angribe på sin næste tur. Du har ikke noget at bruge flere point til i denne kundskab.

Skriv under kundskab: Øksehug. Ingsul giver dig en Bronze Økse (+0skade)

Held og lykke: side 26

:Køllesmadder:

"Se du gør bare sådan her!" Manden smadrer sin kølle ned i jorden. "Død med kølle! Det var en sekser! Den kan derfor ikke angribe på sin næste tur, og for hvert point du har i køllesmadder vil 1 af deres rustnings point bliver overset."

Skriv under kundskab: Køllesmadder: 1.

Manden giver dig en tyk gren og kalder det en: Træ-kølle (-1skade)

Så ligger han sig og snorker videre: side 23



:De Ældste – Dagny og Eir:

De gamle, Dagny og Eir, sidder for enden af stalden, pakket ind i varme pelse. Ved en væg hvor værktøj hænger. Grebe, rive, hamre og save hænges her. Langhornede geder store som små. Ligger i bundter af hø, og hviler sig i deres nærvær. Stille sidder de i et sind mellem drøm og virkelig. Så rækker gamle Dagny sin hånd frem og taler:

”Tag denne, kære barnlille.
Til når ting er værst, da har vi alle brug for blot en moders mælk.”
Vandskind med Gedemælk: 3 slurke (+1hp)

Da taler Eir den gamle til dig: ”Kend dit værd, min knægt.
Forstå hvordan man handler mellem folk, for at forøge dine muligheder.”

1 Bronzemønt er værd en tredjedel af en jernmønt,
1 Jernmønt er værd en tredjedel af en sølvmønt,
og 1 Sølvmønt er værd en tredjedel af en guldmønt.
Dermed er 1 guldmønt værd 3 sølvmønter.

Eir giver dig: *kast for en gave:*
1/2: 1 bronzemønt / **3/4:** en jernmønt / **5/6:** en sølvmønt

Lær kundskaben: **prutning**, hvis du vil
Prutter prisen ned med 25% i en handel hvis man kaster 6
Gå ud af huset: side 17



:Vækst mål:

Det er meget vigtigt at sove om natten, det er der hvor vi virkelig gror!

Du får +1 vækst point for hver nat du sover.

Vend tilbage hertil hver gang du opnår et rundt antal vækst.

10vækst: vælg mellem: +3rustning / +2flugt / +1skade

20vækst: dobbelt håndtering: tag et våben i hver hånd og angrib med begge

30vækst: +1 til et valgfrit kundskabs point

40vækst: Skade fordobles når man kaster 6

50vækst: vælg mellem: +5rustning / +4værn / +3skade

60vækst: Hårdfør overfor sygdom: -50% af fremtidig sygdom

70vækst: Kan ikke længere paralyseres

80vækst: Din tykke krop udgør nu et beskyttende lag om dine organer: +10værn

90 vækst: Du kan nu bruge en 12-sidet terning til at angribe med.

100vækst: Du kan nu bruge en 20-sidet terning til at angribe med.

"Desuden mister du ikke disse fordele hvis dit vækst falder tilbage under tærsklen.

Det er ikke noget jeg bare finder på! Sådan er det faktisk. For resten skal jeg ikke

lige vise dig hvordan man smadrer med en kølle?"

Ellers tak: Manden snorker videre.

Ja vis mig: side 21



:Nålbjerg - Træporten ved Muren:

Du nærmer dig muren af træstammer som har holdt jer
I sikkerhed fra jeres fjender. Lavan står vagt ved porten
mens han taler med smeden Ingsulle, hans bror.
Jeres tre trofaste hunde løber rundt og holder skansen.
Smedens datter, Gidir, sidder tæt derved og snitter en kæp skarp.
Hun taler: "Barnlille. Er du allerede på vej afsted?"

Tal med Lavan: side 25 / Tal med Gidir: side 26
Tal med Ingsulle: side 26 / Nålbjergs midte: side 17
Kæl for hundene: side 27

Forlad Nålbjerg: side 38

:Vagt - Lavan Eirsson:

Han peger på dig med sit spyd: "hvis du nu tager spydstik som en kundskab så kan du stikke folk helt til pluks. Det er enkelt, for hvert point du har i spydstik kan du se bort fra et af fjendens rustning point. Så kan de lærer det. Men prøv ikke at ødelægge vor gode ry. Hahahahaha."

+1spydstik om du vil det

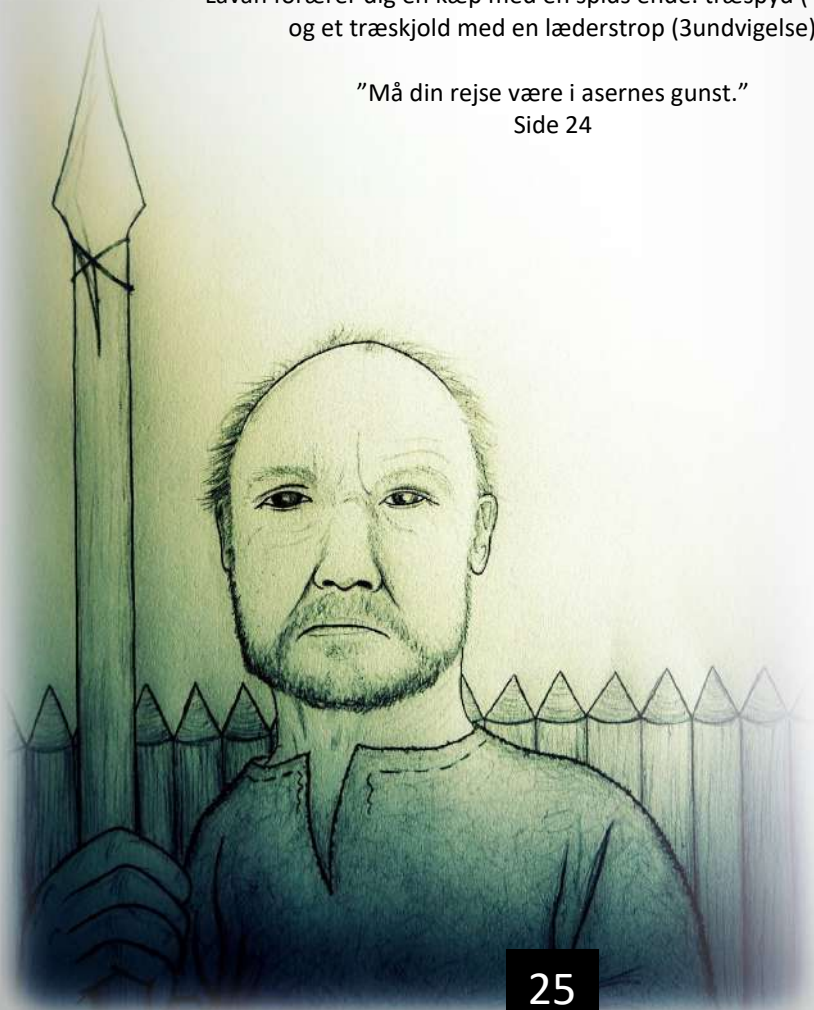
Lavan tager et skjold op og siger: "For at undvige med enten et skjold, sværd eller begge på en gang, skal men blot kunne kaste flere undvigelses point end den skade mens ellers ville få."

"Jeg håber at dette var til nytte.

Lavan forærer dig en kæp med en spids ende: træspyd (-1skade) og et træskjold med en læderstrop (3undvigelse)

"Må din rejse være i asernes gunst."

Side 24



:Gidir - Ingsullesdatter:

”Det har været en fryd at se dig vokse op, du lille. Overgangs ritet, din rejse ind i det voksne liv, vil fuldende dette. Vi ser alle frem til at når du vender hjem, vil du være groet ind i det menneske som din skæbne er.

Tag du hellere med dig én af disse tre, for at sikre os din gode hjemfærd”

Træ Spyd (+1skade)

Træskjold: +1undvigelse

Sandaler (+1frostværn)

Gå tilbage til porten: side 24
Gå til Nålbjergs midte: side 17

:Smed - Ingsulle Eirssøn:

Ingsulle peger på dig og taler: ”Barnlille, er du nervøs?
Han rækker dig en lille bronze kniv: *+0skade*

”At tage med i morgen på din rejse. Det bringer... godt held. Jeg har desværre ikke mere at tilbyde, da jeg er løbet tør for malm at smelte og hamre. Jeg har brugt mange år på at hakke sten og prikke jord i søgen efter jern malm. Men nu er jeg blevet for gammel og træt. Jeg har trods alt udrustet resten af os. Nå, skal jeg ikke vise dig lidt økse teknik før du rejser?”

Lær økseteknik: side 21

:Nålbjergs Hunde:

Hundene løb vildt omkring dig og logrer med halerne.
De vil følge dig hvis du giver dem et stykke kød.

For hver hund du giver et stykke kød: skriv dem op på gunst arket

Hund: 5/5hp. -1skade

I en kamp angriber de efter dig på din tur
Hvis de dør er det endeligt. Selv hvis du også dør
og må skrue tiden tilbage.

Husk at du til enhver tid kun kan have 2 følgere.

Gå til Nålbjergs midte: side 17



:Nålbjerg - Gilde i Bjerg Hal:

Nålbjergs folk, som du alle kender så godt, samler sig i jarlens hal for at afrunde endnu en dag. Der bliver stegt gedekød over en lue og gæret honning drik bliver hældt ned i tørstige halse: +1 vækst Jarlen Olevar rejser sig, som han har for vane, for at fortælle om fortiden og hvordan ting blev

Historien om Gamle Halmstad:

For en menneskealder siden var der intet. Nålbjerg som i dag. Selv var jeg blot en ung knøs under den gamle høvding Agantir den mægtige af Øden-gård. Midt i landet lå en landsby som ikke findes den dag i dag, Halmstad hed det, hvortil jeg blev sendt sammen med to andre svende og en ældre, da de havde nægtet at gøre handel med os. Vi ankom til Halmstad, krævede bod af høvdingen for hans udåd og sætte os på hans plads. Men inden længe flygtede bønderne fra deres hjem. I nattens mulm og mørke, fulgte vi deres spor mod syd, men blev lagt i baghold til et blodigt slag. Selv var jeg iblandt mænd, den eneste overlevende. Jeg tog kvinder og børn med tilbage og fik som tak, titlen som halmstads nye høvding. Jeg lod huse og afgrøder falde hen, for at i stedet at rejse dette bjergfort som vi huser i dag!

Historien om Agantirs sønner:

Da jeg forlod Ødenborg dengang da jeg var ung, jeg kendte to knægte, sønner af høvdingen Agantir den mægtige. Tjalfe og Olaf hed de. Vi sloges med pinde og sejlede langs de brusende floder. Men en dag forsvandt Tjalfe på ukendt vis, mens vi legede i skoven. I tyve år så vi intet fra ham. Sidenhen faldt pladsen som høvding til Olaf, på trods af at det var netop Tjalfe der var den første fødte. Men da han så endelig en skønne dag atter trådte ind i Ødenborgs hal, modtog hjertelig velkomst og blev vel bispist. Da trodsede han sin broders ret og gjorde krav på Ødenborg for ham selv. Dette var imod traditionen, men Tjalfe var rasende så han udfordrede sin bror og sloges en bitter kamp. Blodig og banket blev hans bror Olaf sendt ud af porten til aldrig at vende tilbage igen.

Afsked: Nu da alle maver atter er fulde går alle til ro i langhusene og sover natten ud: side 29

:Natte ved nåleskov:

*Når det bliver nat. Vend tilbage hertil og kast 1 gang:
Gå derefter nederst på siden hvor du får +1 vækst,
og ved morgengry, tilbage til den side hvor du kom til*

1: Vinden blæser natten lang, rusker i de tynde træer: 1frost

2: Regn pisker ned hele natten, som et døvende tæppe der sletter alle spor

3: En kraftig kuling ruller ind over jer og bringer med sig en storm af hagl.
Det pisker højlydt ned hele natten: 2frost

4: I nat er der ganske klart og roligt, en stjerne himmel viser sig som skyerne ruller forbi. En bidende kulde lægger sig over landet af høje granner: 4frost

5: Et virvar af en snestorm kravler over landskabet
og dækker alt i en dødsens frost: 9 frost-point

6: Et voldsomt uvejr sætter ind: 5frost.

Træer bliver revet op af jorden og flækket af kraftige tordenkiler.

Sammen med stormens døvende ly nærmer der sig en omvandrende ond ånd: *Kast*

***Hvis du slår 1/5:** Ånden rumsterer rundt
med stormens hærgen. Finder et offer et andet sted*

***Hvis du slår 6:** Ånden rumsterer rundt med stormens hærgen.
Den onde ånd finder dig. Og æder sig ind i (kast: ugunst) din sjæl.
Du vil nu kun modtage 0,5 vækst om natten i stedet for 1 helt point.*

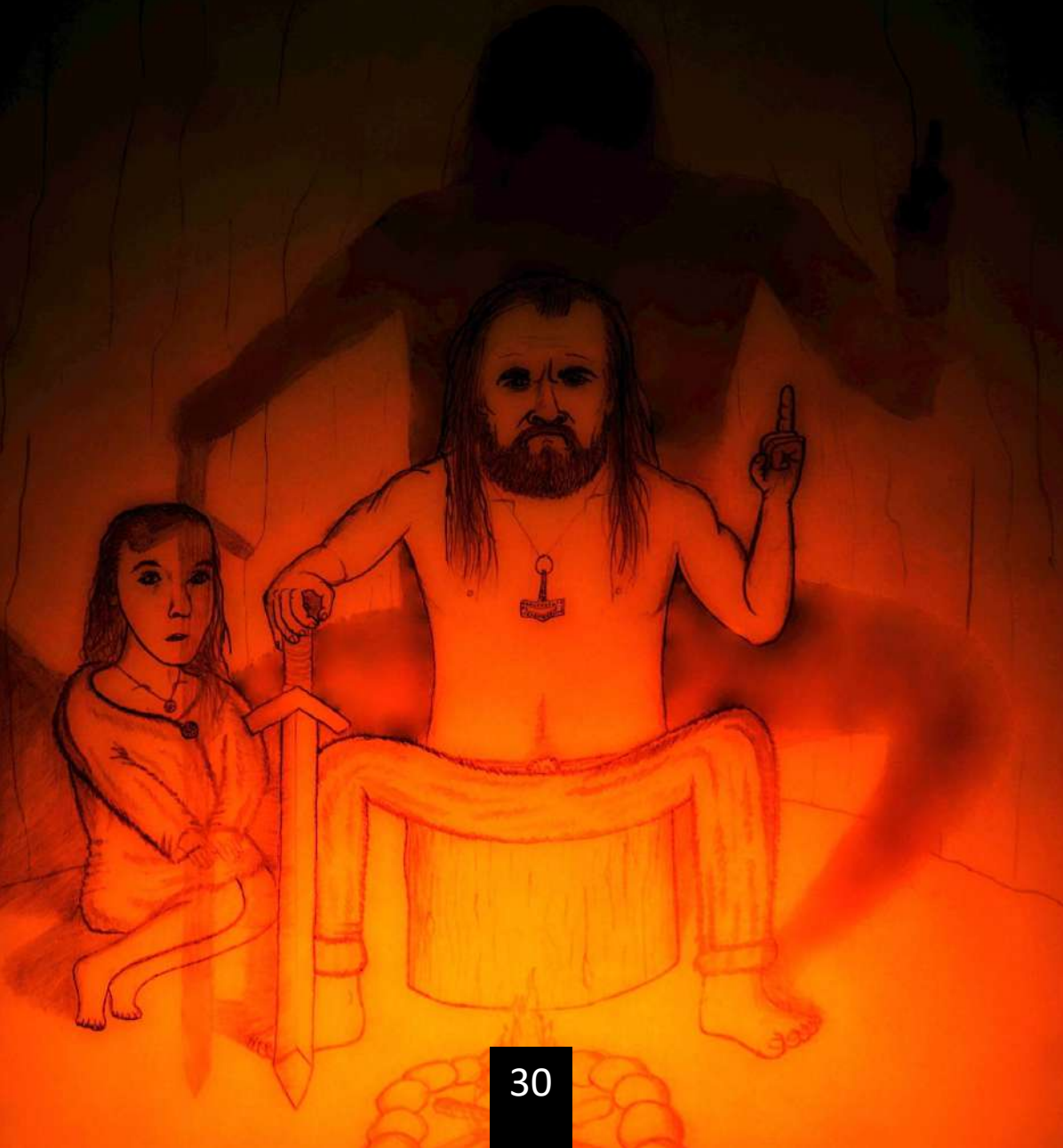
Solen stiger op på ny og spreder lys over land: +1 vækst og -1 sygdom.

Vend nu tilbage til den side hvorfra du kom.

:Nålbjerg - Olevars Bjergthal:

Du træder i den lange bjergthal, stille, tør og soden. Lange borde strækkes, hvor ingen gæster sidder, ved den lune ild. Jarlen på hans klippesæde, med det tunge sværd, taler til dig tværs, af den lydte hal. "Nærm dig lille barn, da du nu er af alder, til dit overgangsrite, som vi alle tager. Rejs til... Kast på side 31

Spørg Jarlen om hans sværd teknik: side 21



1: Ødenborg, den rige højborg mod nord. Fire dages trav mod nord det tar, hvor brusende floder findes. Over golde sletter findes den gode borg. Godt siges det at være, trods den fjerneste af alle er Jarl Tjalfes hal

2: Rimhøj, fæstningen i bjergpasset. To dages trav, mod nordvest man fare, til Jarl Vilirs hjem. Der er hvor man finder, det gode folk Rimhøj. Højt blandt bjerges tinde bor de, og har trygt fundet sig hjemme.

3: Ladstrav, søfolket i klitterne. Én dags trav mod vest der bor de, og sejler ofte vidt. I gode tjærede skibe, når langt til fremmed kyst. Bringer rigdom og goder med tilbage, som vi ej før har set.

4: Jølsø, borgen ved bjergets fod. Et frygtsomt ry de har sig spredt, en god ven at sig have. To dages trav nordøst, det er hvor de findes. Sejrende kriger på valen. De har deres lod i livet at bære.

5: Gærbæk, en landsby i våde birkskov. To dages trav mod øst de er at finde. Blot en lille skare, af magre svage mænd. Nyttigt kan det sig vise, at have mange trælle til beskidte ringe tjanse

6: Lindeby, den trivende handelsstad på den anden side af fjorden. Mod syd er hvor jarl Kolbein den glade råder. En rejse på tre dage, hvis alt det går sig vel. En stor ære det kan sig lønne at lære fra de bedste.

”Skab os en allieret i deres jarl, bring ham dette horn af årets bedste mjød (slurke: 1) En værdig venskabs gave. Og vend du dernæst hjem.”

Hemmeligt: kast og skjul terningen indtil mjøden bliver drukket.
1/3: Mjøden er lækker: +3helbred / 4/6: mjøden er giftig: -33 helbred

(Skriv: note. Dit Rejsemål)

”Far vel i Nålbjergs tapre ungdom! Kæmper at blive.
Må jeres livstråde være vel spundne!”

Gå tilbage ud af Jarlens Bjerghal: side 17

:Mødet med Gavnraad:

"Hil og sæl børnlille. Vidt jeg fór og mangt jeg fristed.
Først vil jeg nu vide om jeg her kan hvile?"

"Gavnraad hedder jeg og er nu
tørstig kommen hid, barnlille. På min vej
forbi dit bo. Vidst jeg trænger til
du byder mig til gjæst. Lang var vejen
som jeg gik. Nu vil jeg da vide om
du har en slurk til mig?"

Hvis Gavnraad gives vand og hvile:

"Tak skal du have for din gæstfrihed.
Vi ses derude på stjerne fjerne"
Han forærer dig en halskæde hvori
et guldbelagt sneglehus hænger og dingler:
*Denne talisman forøger den vækst du for
om natten, to fold.* Gavnraad trasker da
næste morgen videre og er væk.
Gå til side 40



:Mødet med Skjalden Jokke:

Den kutteklædte taler til dig med sin pivende stemme:

"Vel mødt. Jeg er Jokke af Lindeby, søn af Jarl Kolbein den Glade,
jeg er blot en omvandrende skjald i søgen efter sagn om de store.
Har du plads til mig ved din ild for en nat?"

Send ham bort: "Nidding!" Jokke vandrer bort: side 40

Byd ham som gæst: forneden

Jokke sætter sig ved ildstedet, tager en fløjte frem
og begynder at skjalde et medrivende kvad. Du vågner
pludseligt op midt om natten og ser at alle dine
penge er væk. Skriv note: Skjalden joke har x mønter.
...Jokke selv er væk: *gå til side 40*



:Tørstende Huldre:

"Åh jeg er så tørstig. Vil du ikke nok give mig blot en dråbe af dit blod?
Til gengæld kan jeg give dig en guldmønt. Åh vær nu sød at lade mig smage"
Huldren snuser febrilsk, hendes læber dirrer og munden væder.

Afvis: Huldren forsvinder som sne i solen mens hun rækker ud efter dig: side 39

Eller giv lov: Hun bidder ned i din arm og suger blodet: -1hp

"Mmmm. Du smager så godt. Hun slikker såret vildt og giver dig din guld mønt.

"Du kan ikke bare gå nu! Vær nu sød at give mig en smag mere! Du får 3 guldmønter!"

Afvis: "Nej! Det kan du ikke gøre mod mig!" Huldren springer efter dig og sætter sine tænder i din hals: -2hp. Så forsvinder hun straks: side 39

Eller giv lov: "Ja! Åh du kære kom her." Huldren omfavner dig i sine arme, mens hun borer sine tænder dybt ned i din hals og suger dit røde blod: -2hp. Længe efter vågner du op om-tåget og alene midt i græsengen: side 39



:Den Døende Manfred af Ødengård:

"Hør mig! Jeg kræver din hjælp!
Jeg er Manfred af Ødengård. Jeg drog ud
med 7 andre under ledelse af Raudung,
søn af Tjalfe, Ødengårds Jarl. Vi blev lagt
i baghold af mørke kræfter, som
blændede og slagtede os. Da blev vi
beordret at flygte, og jeg tænker at
et par få af os nåede væk. Jeg ser nu
at finde Jarlssøn Raudung i lunden
som vi har for vane at mødes i. Hvis
vi ses igen, da vil jeg kunne takke dig!
Far vel du tapre ungdom". Manden
ånder ud og ligger død for dine fødder.
Inventar: Ringbrynje: +3rustning
Gå til side 39



:Forfulgte Knøs:

"Hi! Du må skjule mig! Jeg bliver forfulgt af en røver!"

Hjælp knægten med at gemme sig: Har du set en knægt løbe forbi her? Han er en tyv som skal stå til ansvar! Surt stå i det! Den tykke mand går videre. Knægten takker og forærer dig 1 sølv mønt i tak: side 39

Giv knægten til røveren: "Der var du din lede tyv!" Den tykke mand slår knægten bevidstløs og trækker ham væk: side 39



:Den Omrejsende Handelsmand:

Han taler til dig på dit sprog, men med en fremmed tunge:

"Vel mødt, Barbarer! Jeg er Dassa Al-Babek. Jeg bringer gode varer at sælge. Dassa smiler tilfreds og holder hans arme udstrakt og åbent i en indbydende gestus. Fra hans hest hænger taske på taske fyldte med små poser af velduftende fremmede sager. Fra hans hest går et reb om til tre magre trælle som står bag ved og kikker ned i jorden. Dassa Al-Babek trækker trælles tov nærmere og taler: "Gode stærke trælle søger jeg i bytte med lækre tørrede krydderier til både mad og drikke! Sunde er de, mine varer! Styrke giver de! Hahahaha!"

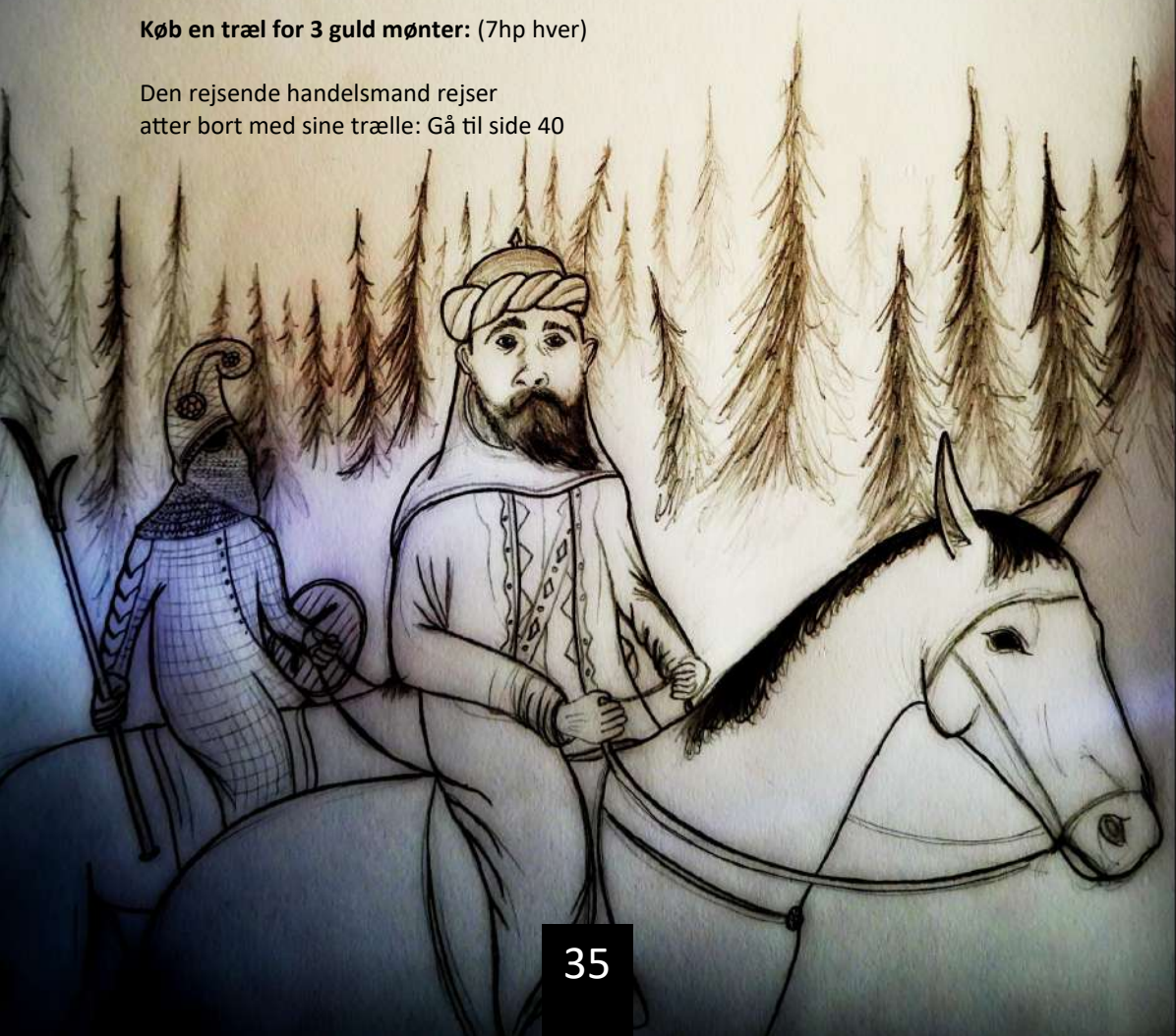
For hver træl i bytte får du:

Kaffebønner (7 slurke: +1skade / +1flugt / varer kun en stund)

Op en lille pose teblade (7 slurke: -1sygdom hver)

Køb en træl for 3 guld mønter: (7hp hver)

Den rejsende handelsmand rejser atter bort med sine trælle: Gå til side 40



:Kamp mod Ymers Sovende Avl:

90hp / 9rustning / 5flugt

- 1: Kæmpen gaber og ligger sig ned. Nu lyder en dyb snorken som får træerne til at blafre: *kæmpen sover*
- 2: Kæmpen standser, lader vandet stå som et ætsende vandfald ned over (*ugunst*) -5hp
- 3: Kæmpen graver sine enorme hænder ned i jorden og lægger det af over dig: -12hp
- 4: Kæmpen løfter sin store fod og tramper den uvidende ned over dig: -32hp
- 5: Kæmpen renser næsen og drysler en enorm bussemand ned over (*ugunst*): -7hp
- 6: Ymers avl rækker sin lange arm ud mod (*ugunst*) og forsøger at gribe dig med sine enorme fingrer: *kast højst: mislykkedes: Du bliver fanget i kæmpens hule hånd. Han maser dig med alle hans håndkræfter: -29hp*

Nederlag: *Kæmpen knuser dig og vandrer blindt videre i uvidenhed: du er død*

Sejr: *Kæmpen falder til jorden og maser træerne med sit lig. Fugle flygter i flok*

Inventar: 60 stykker kæmpe-huder (+9rustning / +9værn) Gå til side 40



:Lille Vætte på Afveje:

Du ser en mærkelig lille fyr, vraltende ud af buskadset med en oplysende fakkel i hånd. Han kikker på dig med sine mærkelige øjne: kast

1/3: Vætten ler. "Flyv på vindens vinger" hvisker han. Vættens magi går i dine ben: +1 flugt

4/6: Vætten fnyser. "Bliv hjemme!" hvisker han.

Vætten vralter videre og forsvinder tilbage ind i hans verden...

Gå til side 39

:En Rejsende fra en Anden Verden:

"Vær hilset menneske! Jeg er blot *ribbit* på besøg I din verden for at handle lidt hvor handles kan. Jeg bringer med mig *ribbit* hvad der er hemmeligt i denne verden. Skjulte runestave! For 1 guldmønt kan sådan en blive din! Men mit tilbud gælder kun denne ene gang!

Betal 1 guld mønt: åben side 391

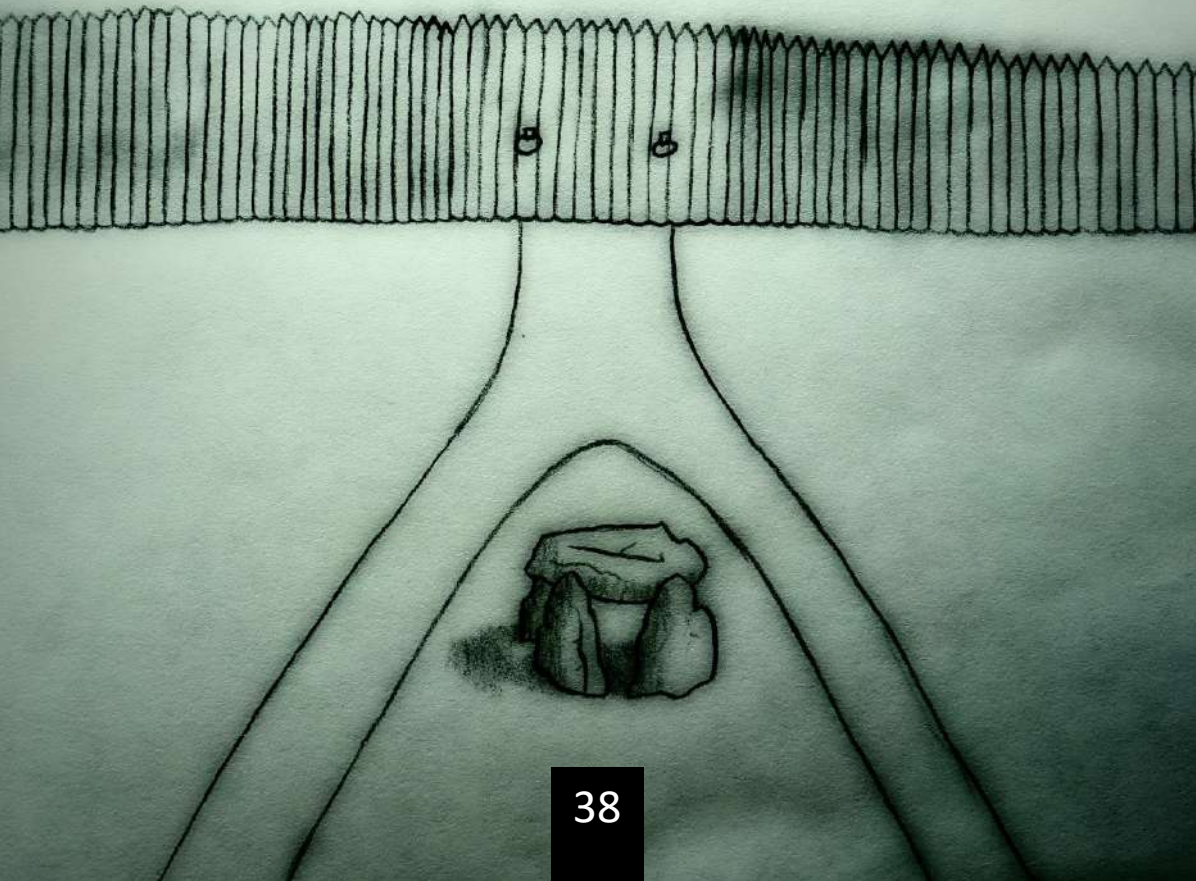
Væsnet vinker og forsvinder tilbage ind i portalen
Gå til side 39



:Foran Nålbjerg Port:

Du træder ud af Nålbjergs port på bjergets skråning. Solen skinner fra en blå himmel, mens milde briser stryger dit ansigt. Dit syn strækker sig langt over trætoppe, ser både fjerne bjerge, endeløse skove og heder. Klippevejen går stejlt nedad, dykker blandt gran og fyr. Småsten som rammer dine fødders traven, ruller ned af bakkerne og giver genlyd blandt visne blade langt under dig i skovens bund. Du ser en stendysse, 4 sten stablet, ved bjergets fod. Her splittes vejen i to. Den ene sti mod vest, fører ud på en græseng mens den anden sti mod øst, følger en bæk under høje granner.

Gå mod øst: side 41 / eller vest for stendyssen: side 39



:Blide Græsenges Brise:

Du træder ud på en eng dækket af høje siv og græsser som skyder op af den lette sandjord. Et mørkt skovbryn ligger som en mur i horisonten. Kast 1 gang for at begiv dig over engen:

- 1: Din fod synker ned i et lille vandhul hvor smådyr bidder sig fast på din fod: *+1sygdom*
- 2: En gamling nærmer sig: side 32 øverst
- 3: En kutteklædt skikkelse nærmer sig: side 32 nederst
- 4: En pige med horn og tre øjne har listet sig op på dig: side 33
- 5: En kvist knækker i buskadset: side 37 øverst
- 6: En lille portal åbner sig og ud springer et mærkeligt væsen: side 37 nederst

Du nærmer dig skovbrynet: gå til side 46

:Det Sorte Skovbryn:

Et sort skovbryn ligger som mur rundt om engen.

Kast: for at nærm dig skovbrynet

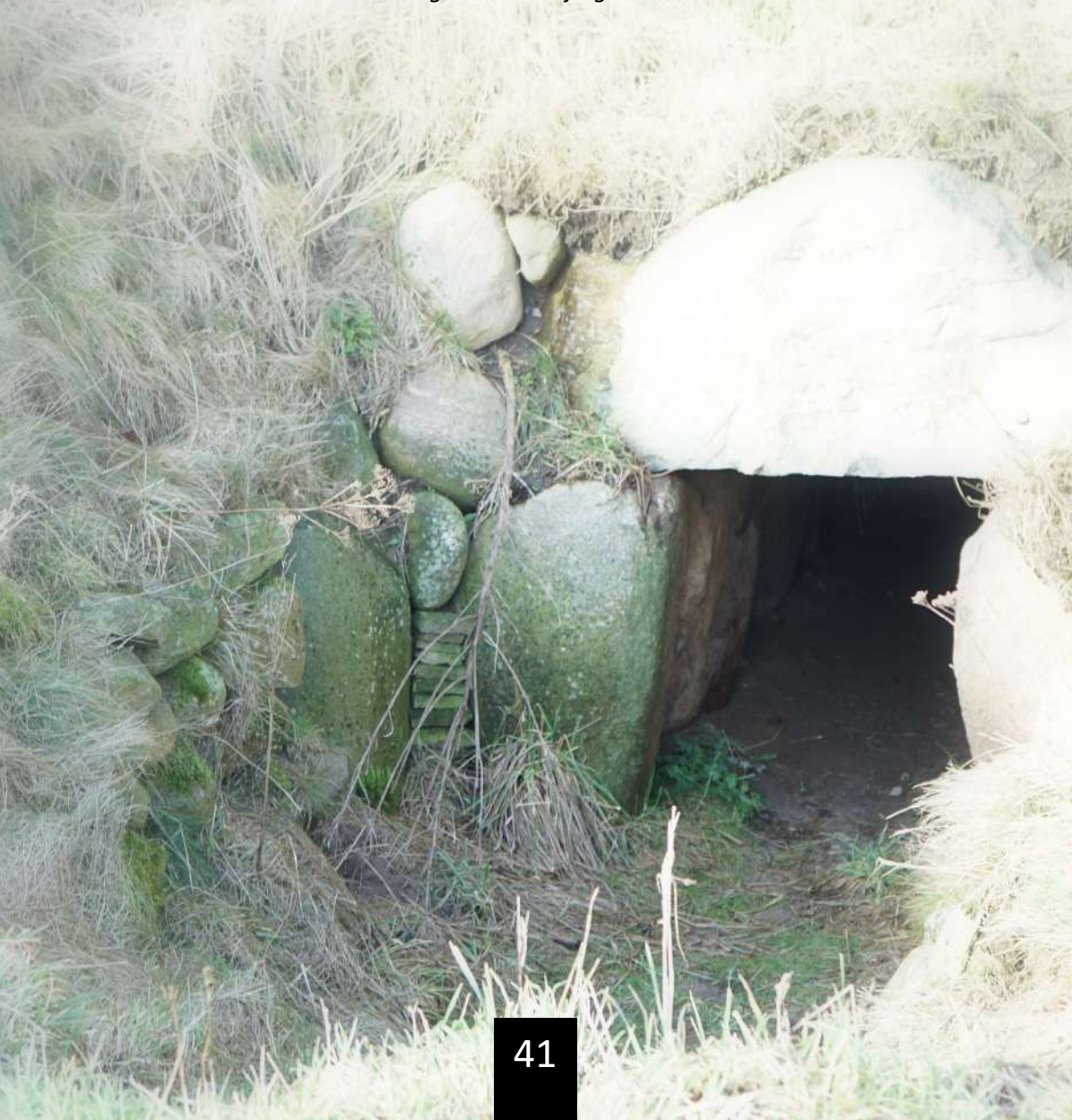
- 1: På engen hvor du vandrer, finder du 3 sorte svampe (-1hp hver)
- 2: Du går over engen og finder 1 stor lilla svamp (+1vækst)
- 3: Ud af skovens krat slæber sig en såret mand: side 34
- 4: Du finder, på engen, en ring af 7 røde svampe (+1hp hver)
- 5: En besynderlig mand med en stor skrå næse kommer ridende: side 35
- 6: Du mærker noget rumle under din fødder, noget som ryster jorden slag efter slag. Nu kan du høre noget. Dyb buldren som hamrer i jorden. Slag.... efter slag..... efter slag..... Du skuer ud i horisonten og ser et bevægende bjerg som tramper mod dig: side 36

Du nærmer dig skovbrynet: gå til side 48

:Nolgers Dysse:

Grå skyer valfarter over himlen.
Vedbends busk og tjørnekrat vokser tæt ved den rislende bæk.
Du nærmer dig en stor gravstue med en dunkel lille indgang ind.

*Gå ind i gravstuen: side 42 / Forsæt langs stien: side 49
Eller gå mod Nålbjerg: side 32*



:Nålbjerg Gravstue:

Du kravler ind
gennem gravhøjens lille indgang.
Vanddråber drypper ned fra oven,
mos gror på stenene op og ned
Du kravler frem til det indre kammer,
som er bælg mørkt, klamt og snævert.
Store massive sten holdes oppe
og danner et tungt loft lige over dit hoved.
Du hører et let åndedræt inde fra mørket

Forlad Gravstuen: side 40

Kravl længere ind: side 44



:Skiftingen Nolger:

Ansigtet af en lille grim knægt titter ud af mørket.
med et grumt lille ansigt, svagelig og malfødt.
Han spiler læberne op og taler men flytter ikke kæben:

"Mit navn er Nolger! Søn af Ingsulle. Jeg bor herude fordi jeg er dum og grim"

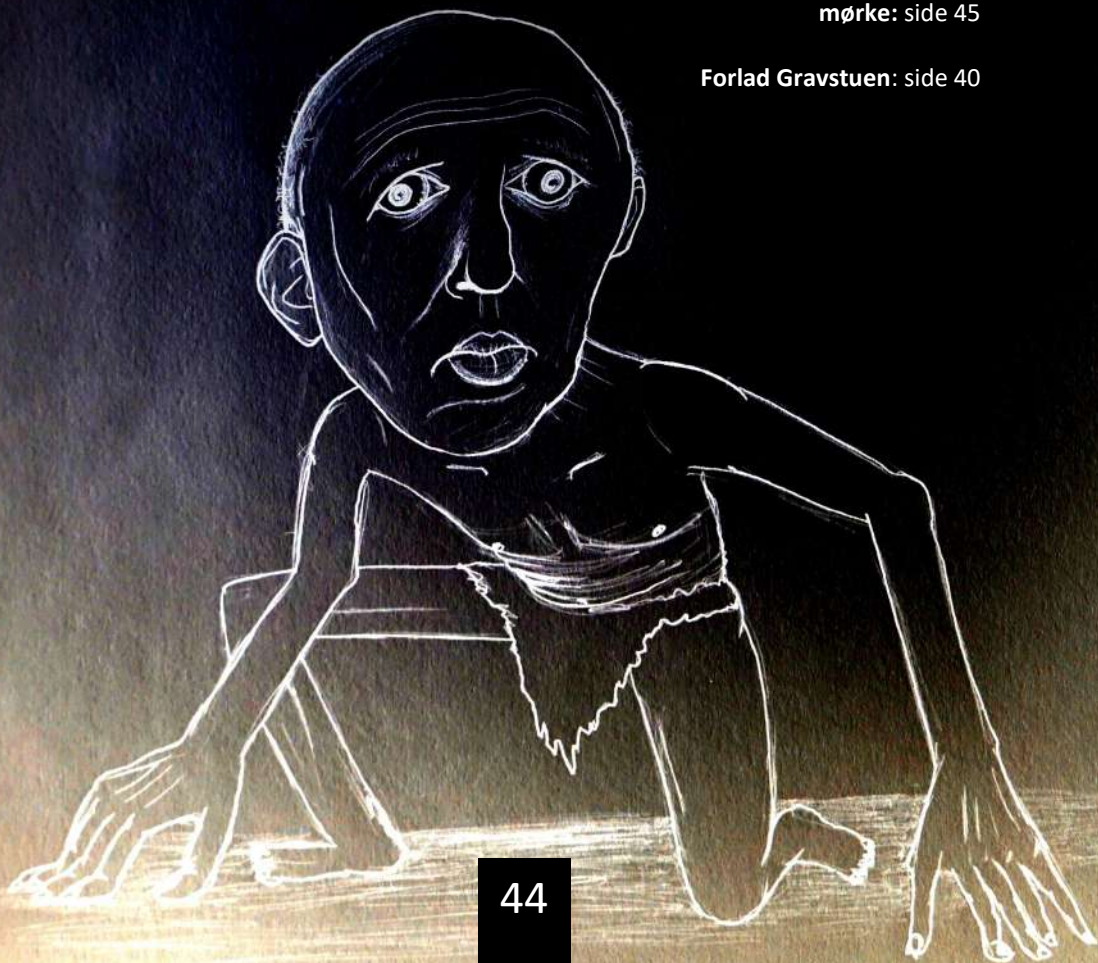
Kast for Nolgers opførsel:

1/2/3: "Jeg må ikke komme ind til bjerget fordi jeg bringer uheld"
Nu vil han følge dig om du vil det eller ej. Nolger: 4hp / skarp sten: 1skade

4/5/6: Nolger skriger højt, farer frem og tilbage,
jager en skarp sten ind i benet på dig: *-1hp*
og spæner ud, forsvinder ind i skovens ly

**Søg rundt i dyssens
mørke:** side 45

Forlad Gravstuen: side 40



:Forfædres Grav:

Kast 1 gang for at lede rundt i dyssen

- 1: Du leder rundt i den fugtige sandjord, men finder ingenting.
- 2: I gravens fugtige sandjord finder du en gammel bronzedolk (+1skade)
- 3: I gravens fugtige sandjord finder du en gammel slidt knogle.
- 4: I gravens våde sandjord finder du 3 hvide svampe som gror (+2hp hver)
- 5: I gravens våde sandjord finder du en hævn's amulet (+3skade/ +3ugunst)
- 6: I gravens fugtige sandjord finder du en af dine forfædres sølv mønter.

Forlad Gravstuen: Du kravler ud af gravstuen og træder atter på stien hvor bækken skyder frem: side 41

:Vølven den Gamle:

Mørke skyer ruller indover dalen.

Lugten af sod møder dig som du nærmer dig en sort forkullet skov.

En stor brand har hærget her og efterladt skoven i et slør af aske.

Du nærmer dig en soden bunke brændte bjælker af et afbrændt hus, og nærmer dig den gamle kone, siddende foran den nedbrændte ruin.

Kvinden ser blankt ud i luften og taler til dig med en gammel stemme:

*"Hejd de hende kaldte, hvor hun kom tilhuse. Ene sad hun ude, den gang da den gamle. Vølven sild og fremvis, ulve grå hun tæmmed. Asernes behersker, frem for hende tren. Sejded hvor hun kunne, sejded ret med gammen. Kostelige goder, skænkede man gerne hende. Altid onde kvinders, fryd og lyst hun var. For hun skulle råde, skjulte visdoms runer."
"Skænk mig 1 guld mønt og modtog en flygtig kundskab."*

Hun tager en soden pind og dukker sig ved din fod, afmærker en binde rune på din fod. Skriv under kundskab: Flygtighed.

Hver gang du flygter fra en kamp eller fælde; vil du få +1 flygtighed at lægge oven i dit flugt kast, at bruge næste gang det haster.

Hvis en karakter er kvinde: Vølven beder dig følge hende: side 190

Vølven smiler til jer og forsvinder ind i skoven og er væk

Gå ind i den forkullede skov: side 48

Gå mod græsengen: side 40



:Den Ildhærgede Bjergfod:

Fortet Rimhøj foroven, blandt bjergenes tinder. Du ser kysten og havet mod vest.
Den livløse ildhærgede skov strækker sig op af bjergets brede fod.

Kast 3 gange for at begive dig enten op eller ned af bjergets fod:

- 1: Du snubler, ruller ned af det stejle og slår dig på mange skarpe sten: -2hp
- 2: Du vandrer og finder 7 blå blomster som gror i det golde (+1hp hver)
- 3: Du vandrer på bjergsiden. Afbrændte træer svajer hjælpeløst i vinden.
- 4: Du vandrer på bjerget mens støvregner fra store grå skyer på himlen.
- 5: Det begynder at styrt regne fra rullende mørke skyer på himlen: x2frost
- 6: Du vandrer og møder en klædedækket gammel mand som sidder på hug på bjergsiden. Han vil sælge dig en lilla svamp der giver +5skade for en stund, kun for 5 jernmønter. *Manden forsvinder som støv i vinden...*

Op af bjerget:

mod Rimhøj: gå til side 171

Ned af bjerget:

Mod floden: gå til side 85

:Den Forkullede Skov:

Du træder ind i et kvælende landskab af tætte afbrændte stammer, røg og støv som hvirler igennem luften og kul og aske som dækker skovbunden som dødsens tæppe: Kast

1: Du vandrer langs stien igennem den sorte sodne fyrskov og finder en stor runesten: kast igen

2: Du vandrer frem og finder en lysning hvor asken bliver til blød sandjord: side 67

3: Igennem den brændte skov vandrer du. Noget stort traver din vej: side 101

4: Du vader blindt rundt i den døde skovbund og hoster af røg: +1sygdom / kast igen

5: Du vandrer frem mens du asken daler om ørene på dig. Skoven er dyb og din færd fører dig dybere ind: side 96

6: Du vandrer frem og finder en gammel dame som sidder og hviler sig: side 46

:En Bæk Gennem Granskov:

Du traver langs ved bækkens side mens fugle kvidrer,
og ser en væltet træstamme som fører over det rislende vand.
Stammens overflade afslører at den hyppigt bliver betrådt.
Nåleskoven forsætter så langt du kan se i alle retninger.

Kryds over bækken: side 54

Forsæt på denne side af bækken: side 50

Eller gå mod gravhøjen: side 41

:Våde Mudder Smat:

Solens stråler spidder træernes kroner, står ned i stråler.
Dine fødder synker ned i mudder som du går: kast

1/3: Nåletræerne svajer blidt i en den milde brise. Intet sker.
*Gå Forsæt ind i sumpen: side 57 / Gå igennem nåleskov: side 52
Gå væk fra sumpen: side 49*

4/6: Du møder en lille grim skabning, med hvide blanke øjne,
der midt i smattet. Den har en spids hat, et langt skæg
og giver dig et lumsk smil: side 51



*Vætten ser dig an om du er værdig: kast 5/6
Lykkedes: Åben side 391 og vend tilbage hertil
Mislykkedes: Nissen griner og forsvinder som dug fra solen.*

Gå længere ind i sumpen: side 57 / Gå igennem nåleskov: side 52
Gå væk fra sumpen: side 49

:Jølsøs Vogter – Lille Gorm:

Du vandrer på skovvejen, solens stråler står ned i søjler imellem nåletræernes dække. En modgående skikkelse bliver synlig længere fremme, travende mod dig. En ung knægt, med økse i hånd. Hans blik ligger tungt over dig.

:Gorm taler:

*"Hvem kommer did? Jeg er Gorm, søn af Jarl Raffé af Jølsø.
Så vend om! Eller betal 1 jern mønt for at må gå her!"*

:Kamp mod Lille Gorm:

4hp / 2 flugt

1. Gorm taler: *"Jeg har nu set dig an, du er god nok! Du kan gå frit: nederst"*
2. Gorm rækker tunge af dig og skriger højt for at skræmme dig.
3. Gorm taler: *"Godt så! Du er ret sej i det. Jeg vil tage med dig og hjælpe!"*
4. Gorm taler: *"Betal nu bare, medmindre du vil have øksehug!"*
5. Gorm kaster sin lille økse mod (*ugunst*) Øksen flækker dine muskler: -6hp
6. Gorm farer mod (*ugunst*) svinger sin økse, begraver den i din mave: -7 hp

Nederlag: Lille Gorm får tawet på dig.

Du bløder ud, der midt i skovbunden: *du er død*

Sejr: Lille Gorm skriger,
mens blodet pibler fra hans sår.
Han græder og kalder på sit folk.
Men ånder da stilleud

Forsæt mod Jølsø: side 146

Forsæt væk fra Jølsø: side 50



:Gamle Halmstad Ruin:

Du vandrer mellem høje skyggende grantræer på en svindende sti. Kviste knækker, visne blade rasler. Længere fremme ser du et tilvokset hus på kanten mod en sump.

Ruinen: *Døren er låst (kræver 7 skade at brække op)*

Indenfor: Spindelssvæv hænger i tykke lag mens mos gror på væggene. stakke af råddent brænde står ved siden af en fladsten. En bronze økse sidder i en huggeblok (+2skade) og en stak skimmelbefængt fåreuld ligger i hjørnet.

Under ulden: Du løfter fåreuldet og ser to sammenflettede skeletter som værner om en amulet af ben som forestiller et menneske: (*x2hp regeneration*) Det andet skelet har en nøgle af bronze om halsen (*Bronze Nøgle*)

Du ser en svag søjle af røg på himlen, fra længere inde over sumpen mod nord. Gå mod nord: *side 60* / Gå mod vest: *side 49* / Gå mod øst: *side 54*

:Skyggede Dale og Kolde Tørve:

Du befinder dig mellem slyngende dale og forhøjninger af mos.
Som trives under de høje tætte kroners dække af skygge og kulde: *1 frost*

En flok ulve sidder på en høj, længere inde i skoven.
De iagttager dig nøje: *kast*

1/2/3: Ulvene farer imod dig: åben side 103

4/5/6: Ulvene forlader højen og spæner væk ind i skoven

Det blæser op, træerne svajer og knager. Skikkelser lur på dig
med lysende øjne fra omme bag træernes skjul

Gå tilbage: side 53

Forsæt ligeud: side 58

Gå mod skikkelserne: side 55

:Nåleskovens Dyb:

Solen er ikke til at se for tykke skyer og høje træer
Du går frem ind mellem træers skjul men skikkelserne er væk:
:Kast 3 gange for at vandrer igennem nåleskovens dyb:

1. Du vandrer i nåleskovens dyb og finder 7 små rørhatte (-1hp hver)
2. Du vandrer ind i skoven og finder et æble træ, 6 æbler hver (+1 hp hver)
3. Du træder frem i skoven og finder 9 gule lamel svampe (+1 hp hver)
4. Du finder et vildsvin som gnaver i en rod. (9 flæsk: +2hp hver)
5. Du træder i nåleskovens vilde. Du mærker skumle øjne følger din færd.
6. Du vandrer frem og dufter en god duft. Du finder en lund hvor høje lysegrønne urter gror: (7 blade / +2hp hver) forsæt til side 58 hvis du plukker.

Du ved ikke længere hvor du er

Forsæt en vej: side 57 / Forsæt en vej: side 58
Forsæt en vej: side 60 / Forsæt en vej: side 103

:På vej væk fra sumpen overfalder du af et hæsligt væsen:

:Kamp mod Jætten Skrunmer:

16hp / 1rustning / 4flugt

1/2: Skrunmer farer mod (*ugunst*)

og svinger niddingsværdet: -5hp / -1hp til jætten

3/4: Skrunmer springer mod (*ugunst*)

spidder dig med sit niddingssværd: -7hp / -1hp til jætten

5/6: Skrunmers øjne gløder, dens krop gror som løv: +3hp

Nederlag: Du falder og jætten slikker sig om munden ved synet af menneskekødet: du er død

Sejr: Skrunmer skriger med sit sidste åndedræt og falder død om

Inventar: Niddingssværd +3skade / -1hp ved brug

Gå til side 57



:Gamle Halmstad Sump:

Du vandrer fremad for en stund. Alle vegne lige hinanden. Du vandrer i blinde. Pludselig synker du en fod ned i jorden. Du er gået ind i en sump.

Vend om: gå til side 53

:Eller kast 3 gange for at passerer sumpen:

- 1:** Du vader frem og finder en lille lysende blå urt som gror midt i pløret (+7hp)
- 2:** Du vader frem og ser en gammel våd træstub stikker op af sumpen.
- 3:** Du kæmper frem i pløret og vader i mudder op til dine knæ.
- 4:** Du træder igennem pløret og ser rynkede ansigter som titter op af sumpen.
- 5:** Under mudderet kryber igler sig frem ind under dit tøj, suger dit blod: -1hp
- 6:** Du passere igennem sumpen og når frem til en bjergfod som begynder her:
bestig bjergets fod: side 116

Du forsætter og mærker atter fast jord under dine skridt, sumpen er lagt bag dig

Gå mod syd: side 50 / Gå mod nord: side 66



:Et Dybt og Vådt Hul i Jorden:

Du forsætter frem, men falder pludseligt i et dybt hul og brækker din ankel: -1hp. Hullet er mørkt, mudret og to mands højde dybt: *kast*

1/3: Noget bag dig, der snerrer og hvisker, springer frem fra mørket, er over dig med negler og tænder som kratter og bidder: -1hp / gå til side 59

4/6: Du hører en hulken og flæben lyde fra hullets mørke. Du ser en tynd og beskidt mand som vrider sig og kratter sig i sin beskidte hud. Han taler:

"Et andet menneske! Du er i hullet! Jeg har aldrig set! Andre mennesker i hullet! Her har jeg slidt og slæbt, sovet i mudder og spist insekter i årevis. Også kommer du bare uden videre? Hvad bilder du dig ind? De ved jeg bor her! Men de vil ikke hjælpe mig op! De ved hvad der er bedst" Måske kan vi hjælpe hinanden? Hvis du hjælper mig op af hullet, kan jeg bære dine tunge ting for dig. Jeg skal tjene dig! Ja! Lad mig tjene dig mester! Min mester!

:Undslip hullet:

1/3: Du springer mod hullets åbning. Dine fingrer finder en våd rod men den glider ud af dit greb og du falder ned igen.

3/6: Du får fat om roden som stikker ud og trækker dig op af hullets mørke.

:Kamp mod Manden i Hullet:

8hp / 3 undvigelse

- 1: Hulmanden græder og taler: *gå til dialog på midten af side 58*
- 2: Hulmanden sætter sig, tager sig hårdt til hovedet og hvisker arrigt.
- 3: Manden kryber ind i en revne i hullets væg og forsvinder: *gå til nr. 6*
- 4: Galningen sparker ned i vandet så det sprøjter op i (*ugunst*) dine øjne.
- 5: Han griber om (*ugunst*), og presser dit hoved ned i vandet: *kast højst: fejles: Galningen holder dit hoved under vandet mens du drukner: du er død*

6: Hulmanden skriger galt, spyt flyver, han farer mod dig med en skarp sten!
Han hamrer stenen mod dit hoved: -4hp

Nederlag: Galningen
Fortærer dine lemmer
i det øjeblik du holder op
med at kæmpe
imod: du er død

Sejr: Galningen
falder død om.
Du ser hvordan
hans ansigt
endelig slapper af:
gå til side 58





:Den lave Marsken:

Du ankommer ved et gammelt råddent hus
som kvæles af vedbend, midt i sumpen på en forhøjning.

En søjle af røg står op fra husets midte,
en skikkelse går rundt derinde, ser du kort.

En stank river dig i næsen. Nåletræernes toppe svajer i vinden.

Gå op på højen og ind i huset: side 61

Gå tilbage igennem sumpen: side 56

:Rådne Sump Hus:

Du træder ind i det rådne sump hus. Knogler flyder overalt på gulvet. Kranier er stablet og gennemboret med pinde. En svag stemme kalder på hjælp. Pludseligt smækker døren bag dig, lyset forsvinder.
Våde tunge fodtrin nærmer sig: gå til side 62



:Kamp mod Mosekællingen Skulke:

11hp / 1 magisk rustning / al magisk skade / 3 undvigelse / 5 flugt

- 1: Skulke knipser og bliver til en krage som kratter (ugunst) med sine kløer: -1hp / +2 undvigelse til Skulke
2. Mosekonen gnidrer sine fingrer med tryllestøv over (ugunst).
Du skrumper og skrumper til du er som en myre: -9 skade / 1hp tilbage
3. Skulke remser og spinder en skygge i (ugunst) dit sind: +7 sygdom
4. Mosekonen sejder over (ugunst) Svampe gror ud af dine ører: +9 sygdom
5. Pludseligt stiger vandet og sumpen skylder ind i huset som fyldes med mudder og slam: +3 sygdom til alle
6. Støv drysser ned, huset knirker, giver sig. Dyb brummen og strækken lyder. Huset stiger til vejrs: *gå til side 64*

Nederlag: Du falder. Men bliver tryllet om til en edderkop som flygter: Du er død
Sejr: Mosekonen bliver til mudder som siver ned i sumpen. Gå til side 63

:Skulkes Rådne Hus:

Med mosekællingen borte
falder stilheden over det rådne sumphus.
En kvinde er bundet med et reb til en pæl: kræver 3 skade at skære

*Hun befries: skriv note: **Asny står dig i gæld***

Hun takker dig og forsvinder hastigt ind i skoven mod nordvest

Forlad det rådne hus: gå til side 60

Undersøg det rådne hus: kast 1 gang

- 1:** Mange små orme falder ud af taget over (ugunst) og æder din hud: -1hp
- 2:** Du finder en kiste... I kisten ligger et kranie og en krystal. *(al gift 2x skade)*
- 3:** Du finder 9 rådne æbler (+2sygdom) og 7 gamle rødder. (+1sygdom)
- 4:** Støv drysser ned, huset knirker, giver sig, strækkes og stiger til vejrs: *gå til side 64*
- 5:** Du finder et halvspist lig som knuger 1 sølv mønt i sin hånd.
- 6:** Huset er tomt for sager. Men i taget, samt mos og kviste, gror en enkel lille gylden svamp. *(når den spises: åben side 252)*

:Skumres Højder Over Træernes Kroner:

Du kikker ud gennem døren, og ser at du befinder dig langt over træernes kroner.

Under huset sov en kæmpe. som nu traver derudaf med et hus på hovedet.

Vinden suser stærkt fra højdernes vej: 5frost

Udfordr Kæmpen til kamp: *gå til side 399*

Spring ned: Du springer mod et træ: - 10hp
og lander hårdt i skovbunden: *gå til side 54*

Kravl ned af kæmpens krop: Du falder ned fra kæmpens pande, men mister grebet du falder og falder, men lander så i hans store hånd. Den lukker sin hånd og begynder at trave afsted: forsæt herunder

Vent på at kæmpen standser:

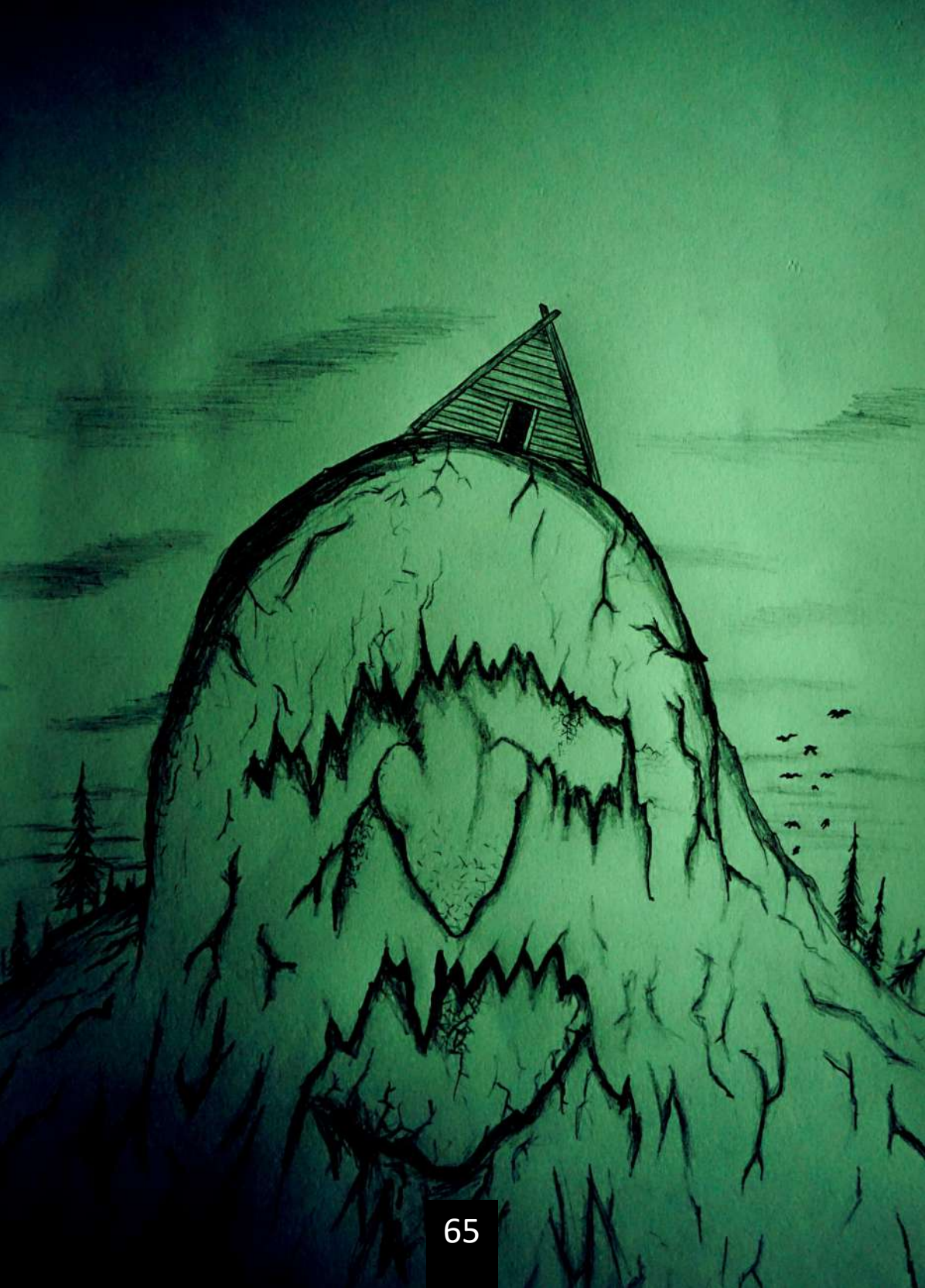
Kæmpen traver rundt i dagevis. En kraftig snestorm raser udenfor.

Du skælver af kulde: 7frost. Kæmpen traver i 3 dage og 3 nætter, mens du sidder i kæmpens hule hånd. Du vågner op ved et brag.

Kæmpen har lagt sig ned og sover på ny.

Du kravler ned af kæmpens enorme bjergkrop,

og befinder dig i et frossent ingenmandsland: *gå til side 110*



:Mødet med Raudung ved Sumpen:

Du vandrer hvor en stor sump findes side om side med et skovbryn af afbrændte forkullede træer, og finder en såret mand sidde op af en sten. Manden er dækket af størknet blod og en knogle stikker ud af hans højre lår. Han anstrenger sig for at tale til dig: "Hil, du unge rejsende. Jeg er døende. Kan du mon spare 7hp til mig?"

Intet gives: Den sårede mand ånder ud og lader hovedet falde slapt bagover: død

Gå mod den forkullede skov: side 102 / eller ind i sumpen: side 57

Han Helbredes: "Tak! Vi er i gudernes gunst siden vi skulle mødes." Siger Raudung og hoster blod op ud over hagen. "Vi forlod Ødenborg for en uge siden, ti mand stærk, da vi havde fået nys om at fjenden var på spil. Men vi blev lagt i baghold, og knust efter at have passeret Rimhøj. De ramte os i vor midte og tvang mændene til at spredes. Jeg så ikke hvordan. Det ene øjeblik var vi valfartende afsted og det andet var et skyggebelagt blodbad af skrig og øjne af ild. Jeg forventer det værste bedrag er hændt. Jeg må tilbage til Ødenborg så hurtigt som muligt. Jeg kommer snart til kræfter takket være dig. Far vel. Du unge rejsende. Må gunsten skinne på vor vej." Raudung kommer forsigtigt på benene og vakler langsomt ind i den forkullede skov.



:Natte i Sumpen:

Mørket falder over verden.

Fårekullinger, myg, frøer og fugle vågner op og fylder natten med deres sang. Kast 1 gang:

- 1: Du falder i søvn til sumpens livlige dyreløyd. Et stjerneskuu skyuer.
- 2: Du sover trygt natten uu, mens sumpen bevæger sig tætttere på dig.
- 3: Mens du sover slimer giftige snegle sig over dig og i din mund: +3sygdom
- 4: Natten gennem fyldes af silende døvende regn: 8frost
- 5: Mens du sover gror giftige-rødder frem og dækker dig til: -1hp
- 6: Du hører skvulpen fra sumpens dybeste punkt. En lille menneske skikkelse rejser sig fra pløret og kravler mod dig: gå til side 276

Solen står op på ny og bringer med sig en ny dag: +1 vækst / -1 sygdom

:Den Døende På Stien:

Du går langs en sandsti ved fyrtræer og lyng
Du ser en mand, i en blodsølet ringbrynje, som ligger på jorden
Hans blodstørknede læber gisper et par ord frem: "D.. d.. de er.. bag.. mig"
"E.. Ei.." Han bliver pludselig slap, i de før anstrengte lemmer

Inventar: Ødelagt Ringbrynje: +1 rustning / Blodig Kjortel: +2 værn / Støvler: +2 værn

Skjult Inventar: kast 1 gang

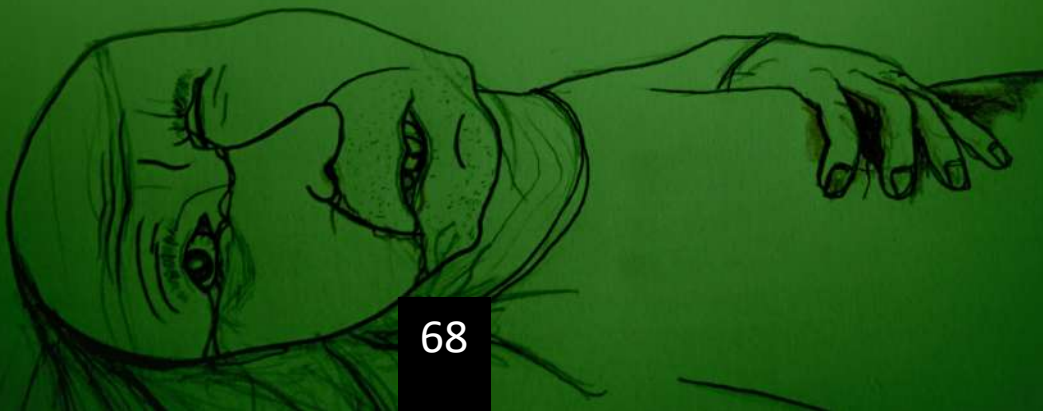
- 1: I en læder pung om hans bælte finder du en enkelt kopper mønt
- 2: På en læder strop, om hans håndled, hænger to perler.
- 3: I en bæltetaske finder du en god håndfuld byg korn: 3 portioner / +0,5hp
- 4: I en lille pung finder du en aflang slibe sten.
- 5: I en lille pung, finder du 7 menneske tænder af forskellige størrelser.
- 6: Du gennemsøger den afdøde, hans tunge døde øje triller om mod dig.

Du travet videre på sandstien og når frem til en lille flod som slår hist på tværs.
Afbændte rester fra en bro ligger på hver side af floden, fra en bro som før var.
En stille landsby kan anes længere fremme ad stien, på den anden side af floden.

:Kast for at springe over floden:

- 1/2/3:** Du falder i vandet og bliver våd: x2 skade fra frost
4/5/6: Du springer over floden og står på den anden side

Du går ad sandstien: Gå til side 68 / eller på nåleskovs sti: gå til side 48



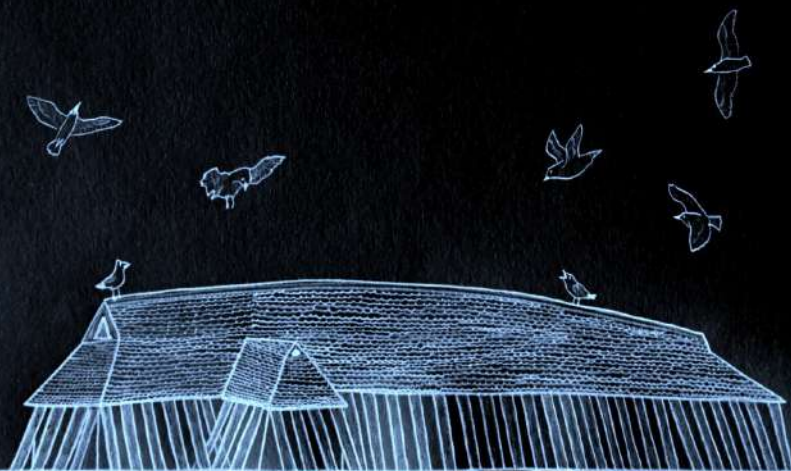
:Ladstrav landsby:

Du ankommer til landsbyen Ladstrav.
Mindre både ligger på hovedet. Fiskegarn i bundter.
Lyden af kysten ligger tungt over tre små hytter og en langhal.
Du hører dog intet andet. Tomt for menneske lyd.
Havets stærke vinde blæser ind over kysten: 3 frost

Første Hytte: side 70
Anden Hytte: side 71
Tredje Hytte: side 72
Store Langhal: side 73

Natte ved Havet: side 75

Forlad Ladstrav
mod havet, vest: side 76
mod skoven, øst: side 68



:Ladstrav - Første Hytte:

Du træder ind i den første hytte og finder et værksted fra en smed.

Aske fra ildstedet triller stille rundt i vinden fra den åbne dør.

Ved siden af den store sten som smeden har brugt finder du: kast

- 1: En sølv mønt ligger på jorden og skinner.
- 2: To klumper af malm, en af omsmeltet tin og en af kopper
- 3: En bunke aske (Du finder en guldmønt ved at rode igennem asken)
- 4: Fire brocher af bronze med graverede ravne
- 5: En bronze økse (+1 skade)
- 6: Et jern sværd som læner sig op af stenen (+2skade)

Gå tilbage ud af hytten: side 69

:Ladstrav - Gamle Hytte:

Du træder ind i den anden hytte og ser en mørk rådden hånd stikke op af sandet.

Træk hånden op af sandet: kast

1/2/3: Hånden trækkes let op men hænger ikke sammen med en arm. Du holder en død afskåret hånd.

4/5/6: Du trækker en grøn skaldet gamling op af sandet. Han stirrer ud i luften med blanke måbende øjne og gør intet.

Gå tilbage ud af hytten: side 69



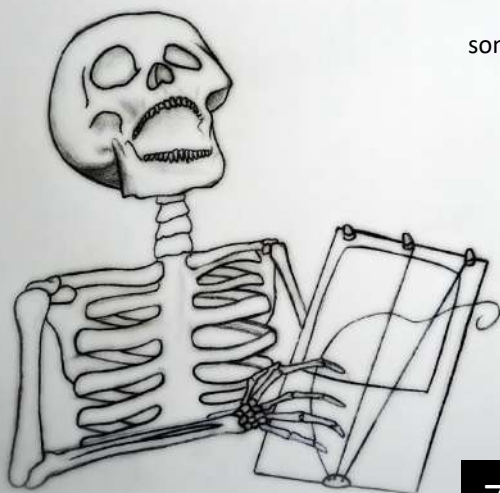
:Afdød Skjald:

Du nærmer dig skelettet som klamrer sig til en ødelagt talharpe (+2skjald).

Gå tilbage til side 73

Undersøg skelettet: kast 1 gang

- 1: Du finder 1 lille trekantet stykke træ.
- 2: Du finder en helvedes masse knogler.
- 3: Du finder 1 bronze mønt ved dens fod.
- 4: Du finder 1 jern mønt som den holder.
- 5: Du finder 1 sølv mønt som den holder.
- 6: Du finder 1 guldmønt som den holder.



:Eiselnur Den Gamle:

Du træder ind i den tredje hytte og ser et dusin sorte indskrumpede fisk som hænger til tørre. Længere inde findes et køkken hvor en sten hænger over et ildsted. En skikkelse sidder i hjørnet på en stol. *Gå tilbage ud af hytten: side 69*

Det er en ældre kvinde som sidder foroverbøjet med munden åben. Hendes øjne er sorte som kul og hendes hud er som aske. "Velkommen hid barnlille, hvad skylder vi æren?"

"En tung dis har lagt sig, krybende ædende død.
En magister har jeg set mig, fra øen stammer al vor nød"
Old kvindens hud drysset langsomt af som støv i vinden...



Giv 10 giftige svampe: og få tilbage en lille flaske gift som du kan dryppe på dit våben. Det løber først ud når kampen er ovre: Giftbryg (+20skade)

Hvis du har Forberedning som en kundskab: lærer du nu hvordan Eiselnur udvinder og forstærker giften fra svampene: det kan du nu også selv. For hvert forberednings point har den svamp du udvinder yderligere: +1skade.

:Ladstrav Jarls Langhal:

Du træder ind i en kold og klam hal.
Stille skikkelser sidder tæt sammen i den anden ende
Rør sig ikke ud af flækken. Forkullede huder og algebefængt tøj
sidder de med dukkede hoveder og udmagrede maver.

Et råddent lig sidder i midten, den gamle jarl, som griber fast om et spyd
og sit skjold med hajkæber om rammen. Hans ansigt er som slidt op af havet.

Rustne Jern Atgeir: +4skade
Hajtands Skjold: +9 undvigelse / 1 skade gives ved undvigelse

Tag Jarlens våben: skriv en note:
Forbandelse: gå til side 397 om 3 dage

Lig mjødgaven foran Jarlen: side 74

Gå tilbage ud af hytten: side 69

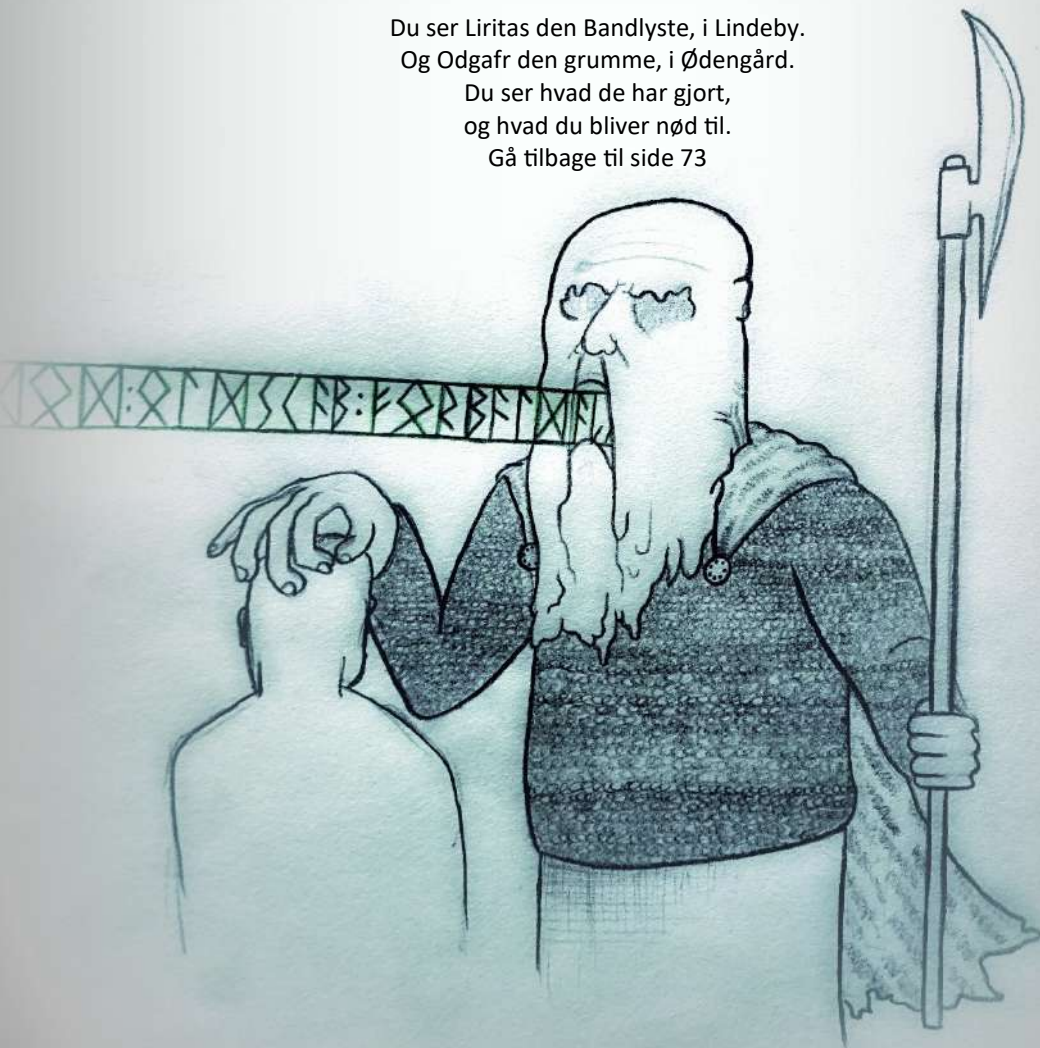


:Forbyrdet Viden:

Du ligger mjøden gaven foran Jarlen som sidder, et rådnende lig på en trone.
Ladstravs Jarls ånd ser lige igennem dig og du og dens udøde øjne.

Den viser dig syner, tunge byrder af viden.
Ting som er sket og ting som snart bliver.
Du ser Midgårds mennesker - fordærvede og forandrede.
Du ser Udgårds jætter - forførte og udnyttede.
Du ser et øje som svæver, en sol gennem tomhed.
Raser afsted, flyver verdener forbi, ser alt.

Du ser Liritas den Bandlyste, i Lindeby.
Og Odgafr den grumme, i Ødengård.
Du ser hvad de har gjort,
og hvad du bliver nødt til.
Gå tilbage til side 73



:Natte ved Havet:

Solen går ned, som en ildkugle over havet.
Mørke og kulde ligger sig over kyst og land. *kast 1 gang:*

1: Vinden blæser natten lang, rusker i de tynde træer: *3 frost*

2: Regn pisker ned hele natten,
som et døvende tæppe der sletter alle spor: *2 frost*

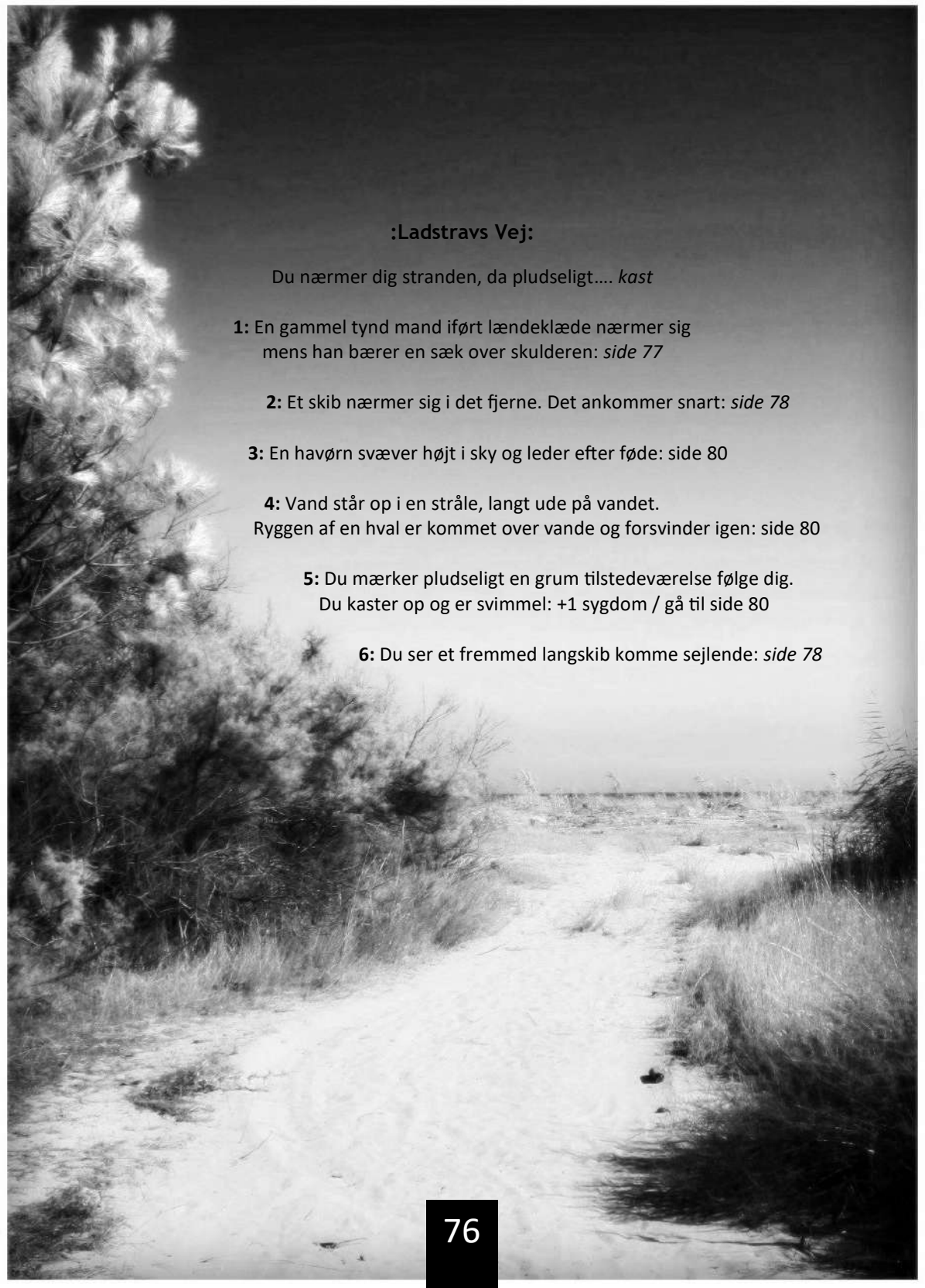
3: En klar stjerne himmel skinner højt over jer natten ud.
Nogle stjerne skinner mere end andre: *5 frost*

4: Stjernerne over dig, fjernt i Ginnungagap, dækkes af sorte skyer: *1 frost*

5: Et grumt uvejr trækker op over natten. Tidevandet hæver sig mens bølgerne brager henover kysten og tager med sig alt hvad der lå på stranden:
Hvis du er på stranden: *gå til side 86*

6: Natten falder over havet. En dyb lyd kommer fra havets dyb, mens store bobler kommer op af vandet overalt. Pludseligt begynder øen at sænke sig ned i dybet: *Hvis du er på naghølmene: gå til side 86*

Solen stiger op på ny og spreder lys over land: *+1 vækst / -1 sygdom.*
Vend nu tilbage til den side hvorfra du kom.



:Ladstravs Vej:

Du nærmer dig stranden, da pludseligt.... *kast*

1: En gammel tynd mand iført lændeklæde nærmer sig mens han bærer en sæk over skulderen: *side 77*

2: Et skib nærmer sig i det fjerne. Det ankommer snart: *side 78*

3: En havørn svæver højt i sky og leder efter føde: *side 80*

4: Vand står op i en stråle, langt ude på vandet.
Ryggen af en hval er kommet over vande og forsvinder igen: *side 80*

5: Du mærker pludseligt en grum tilstedeværelse følge dig.
Du kaster op og er svimmel: +1 sygdom / gå til *side 80*

6: Du ser et fremmed langskib komme sejlene: *side 78*

:Gamle Mand Viggo:

Han har et forvirret og mærkeligt blik i hans øjne.
"Hej børn! Mit navn er Krabbefanger Viggo! Kan jeg friste med en lækker krabbe? Vi kan bytte hvis I har noget tøj tilovers. Der er herrer koldt".

Viggo følger efter jer herfra, ligegodt hvad man gør.

Krabbefanger Viggo: 8hp. Special angreb: krabbekast: -4skade

Han har en mystisk tendens til at gå og fange krabber:

*Når man slår lejr i et kyst område,
har han en krabbe til hver karakter i dit følge: +1hp hver*

Gå mod stranden: side 80

Eller mod Ladstrav: side 69



:Skibet fra Nord:

Du venter på skibet som langsomt og sikkert finder sin vej til kysten hvor du står: kast

1/3: I land træder en flok rejsende fra fjerne egne: gå til side 79

4/6: Jarl Agsir og Jølsøs mænd træder i land: åben side 156



:Skibet fra Syd:

Skibet går i land og ned stiger to svært udrustede krigere og tre mænd i hvide klæder. Den yngste bærer en stor gylden stav med en lille gylden stav på tværs.

"Vær hilset! Vi er rejst fra landet mod syd og agter at etablere venskab med jeres kongerige og bygge et kloster for de rejsende. Vil I venligst pege os i retning af jeres nærmeste adel? Og måske lade jer døbe som tegn på ægtheden af vores venskab?"

Lad dig døbe: "In nomine patris, et filli, et spiritus sancti.", +1 hellig rustning

Afvis: "Nuvel, på gensyn du stakkel hedning"

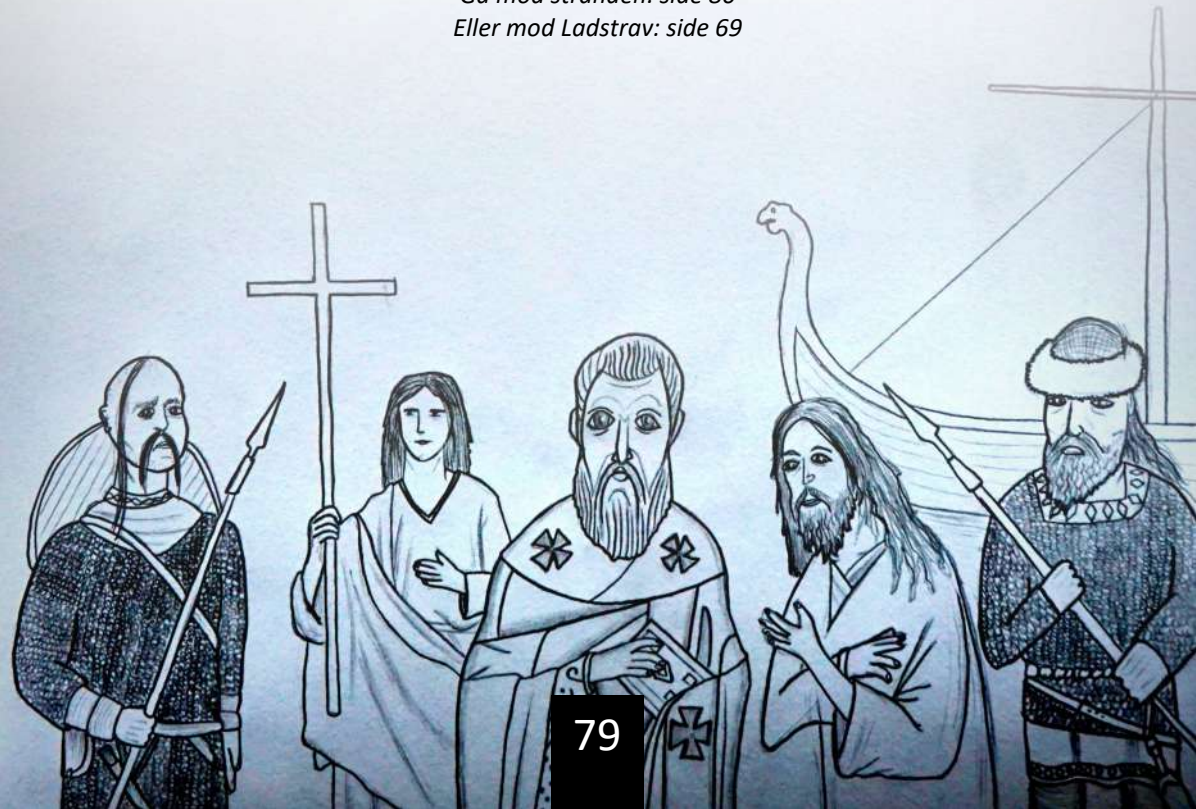
:Kamp mod De Kristne:

3 monke / 17hp hver : 2 Kossaker / 21 hp hver / 6 rustning

- 1: Munkene synger mens lys bølger sig over dem: +3hp til alle
- 2: Munkene folder deres hænder, lukker deres øjne, beder: +3skade til kossakerne
- 3: Den forreste munk træder frem og råber: "hvorfors må det være således?"
- 4: Munken taler: "Sandeligt er det sagt at dette land er fortabt"
- 5: Den ene kossak kaster sit spyd mod (*ugunst*). Spyddet åbner op dit bryst: -5hp
- 6: Kossakerne farer mod (*ugunst*), spidder dig med deres spydspidser to: -12hp

Gå mod stranden: side 80

Eller mod Ladstrav: side 69



:Ladstrav Kyst:

Du går på stranden hvor bølgerne ruller ind over kystens sand.
En landsby ligger på den anden side af klitterne, tyst og forladt.
Havets vinde rusker endeløst i tynde siv: *4frost*

En klynge af øer findes langt ude på havet mod vest.
Stranden strækker sig mod nord og syd

Gå langs stranden mod nord: side 82

Gå langs stranden mod syd: side 83

Forlad stranden og gå mod landsbyen: side 69

*eller tag en båd og åre fra Ladstrav
og begiv dig til havs: side 88*

:Kalk Klint Høj:

Du vandrer ved vandet under en hvid klint, ti mand høj.

Vandkanten buer sig rundt om klinten før den atter møder en bred strand på den anden side. Kampesten ligger omkring i vandkanten og ude i det lave vand, hvor bølger ruller og skummer ind over bredden: *kast 3 gange for at gå frem*

1: Du vandrer langs kystens bred under den høje klint. Da kommer et stenskred rasende ned af klinten.

De store rullende sten smadrer ind i (ugunst) og brækker mange knogler: *-8hp*
En skikkelse kigger på dig oppe fra klintens top, men forsvinder straks væk.

2: Du vandrer langs klintens bund. Hvide skyer åbner for pletter af blå himmel.

3: Du vandrer langs klintens fod som tårner sig over jer. Ude i havet kommer en hval til overfladen og skyder vand op og ud før den dykker igen og lader det stille havblik ligge sig på ny.

4: Du vandrer langs våde sten og vandsprøjt, under den høje hvide klint. Måger flokkes i skyerne over dig.

5: Du vandrer under klintens højder på våde glatte alge sten. Havet trækker sig tilbage og lader en stor bølge skylle ned over dig. *kast for at stå imod: 1/2: Du mister fodfæste og bliver skyllet med ud på dybt vand: side 87*

3/4: Du mister fodfæste og slår hovedet ned i en sten og bløder: -1hp. 5/6: Du står ihærdigt imod bølgen

6: Du træder langs de store våde sten som ligger under den høje hvide klint, da fire lange mærkelige arme strækker sig ud af havet og snor sig efter jer: *side 88*

Du passerer klinten og når frem til stranden på den anden side:

mod øst: side 83

eller mod vest: side 82

:Vester Strand:

Du følger stranden lang mens bølgerne skummer ved din side, ruller ind over sandet og gang på gang og trækker sig tilbage. Havets vinde slår inde over landet og rammer din pande: *4frost* Krabber vandrer frem og tilbage mens måger skråler højt til himmels Du travet igennem sandet blankt og når frem til et udløb fra en flod som bruser af strøm og snor sig ind i landet blandt høje træer og dale.

Følg floden ind i landet: gå til side 102

Følg stranden mod syd: gå til side 81

eller passer flodens udløb mod nord: kast

1/3: du bliver revet med af strømmen og bliver slæbt med til havs: gå til side 86

4/6: Du vader igennem flodens stædige udløb, når frem til den anden side. Side 85

:Sydvestre strand:

Du går i kystens blide sand med rullende bølger ved din side

Vinden er frisk fra havet, måger flokkes og skråler.

:Kast tre gange for at nå til strandens ende:

1: Du vandrer på stranden, ser en havtorns busk med *35 bær / +0,5hp per styk*

2: Du vandrer langs det store hav, hvor et stenkast fra, ligger store sten omkring. Du finder fjorten blåmuslinger som klæber sig til stenens fæste. *(+1hp)*

3: Du vandrer på stranden lang, hvor grønt stikker op: *20 blade / +0,5hp hver*

4: Du vandrer langs vandet med de rullende bølger og ser et blegt lig, skyllet op. Det er en mand som ligger, halvt fortæret af havets sultne væsner, og blotter hans knogler til solens bagende lys. *Kast for inventar: 1/2: 3/4: 5/6:*

5: Du vandrer langs kystens bred, ved skrålende mågers flokken, og ser et skib langt ude i horisonten... *Skibet går ikke i land, men skulle man forvilde sig efter det da åben side 78*

6: Du vandrer langs stranden og ser en skikkelse længere fremme som stille sidder foran vandet: gå til side 84

Strandens ende: Du når til strandens ende hvor sandet giver plads for en hvid klint som tårner sig over vandet og forsætter frem før den atter buer ned i en birkskov ude i horisonten. *Gå til side 42*

:Mødet med Jarl Vilir af Rimhøj:

Du nærmer dig skikkelsen ved vandkanten.

Det er en voksen mand med et roligt ansigt og en tårer på hans kind.

Han er iført tykke bjørneskind og har en vandrestav liggende ved sin side.

Han rører sig ikke ud af flækken, har lukkede øjne og ænser ikke din nærmen.

"Jeg er Vilir Agantirsson, jarl af Rimhøj. Og hvor kommer du fra barnlille?"

"Jeg sørger mine døtres manglen. De forsvandt begge to for en måned siden."

Tilbyd din hjælp:

Din vilje er stærkt, men din arm er svag. Om du lykkedes eller ej vil jeg hjælpe dig på vej. Jeg kan tilbyde dig en kampens kundskab, om du det vil?

Kundskab: Bersærk: angrib endnu en gang på din tur (giver ikke point)

"Det er på tide

jeg vender tilbage til Rimhøj.

Følg mig om du vil.

Så skal vi spise sammen."

Forsæt langs

stranden: side 83

:Floden Syd for Rimhøj:

Du står nord for den brusende flod.
Kysten strækker sig i vest. Skov dækker sig i øst
En sti går fra flodens gamle bro mod det lave bjergpas i nord

Gå vest ud til kysten: gå til side 54

Gå øst ind i løvskov: gå til side 104

Gå nord mod bjergpasset: gå til side 102:

:Slugt af det Umættelige Hav:

Du driver rundt i havet som omringer dig som et dødsens mareridt.

Du kæmper for at holde dig oven vande: kast

1/2: Lige godt hvor hårdt du kæmper, bliver du trukket ned i havets sorte afgrund. Dine lunger fyldes smerteligt med saltvand mens dit kranie mærker presset fra dybet. Du lider den sorte druknedød: *du er død*

3/4: Du kæmper forgæves mod havets store kræfter. Stærke undersøiske strømme bærer dig mod din vilje. Dit blik sortner. Du vågner op på stranden og føler dig som en nedtrampet vandmand: +9 sygdom / gå til side: 94

5: Du slås mod havets magter men bliver trukket dybt, dybt ned af en strøm: gå til side 336

6: Du sætter dine evner på prøve og svømmer modigt til hvor du ønsker:

Landets kyst: side 81

Sønder Nagholm: side 93

Nordre Nagholm: side 94

Vestre Nagholm: side 96

:Kamp mod Armene fra Dybet:

8 arme / 7 helbred hver / sejr når 3 arme er afhugget

En arm hugges over: Uhyret ryster og slipper alle sine arme.
Griber dig på ny fra næste runde

Første runde: Armene griber stramt om jer
og trækker jer med ned under havets blå overflade: -2hp

Anden runde: Armene trækker jer hårdt igennem vandet
til I kan ane dens store krop under havets mørke slør: -3hp

Tredje runde: Armene trækker jer helt tæt. Du bliver bidt over i to
af uhyrets store næb: -27hp

Nederlag: Vandet farves rødt. Uhyret vender tilbage til dybet.
Resterne af dine lemmer flyder langsomt tilbage op på stranden
og tiltrækker måger og krabber: *du er død*

Sejr: Uhyret hviner og forsvinder tilbage ned i dybet fra hvor det kom
Forsæt langs stranden: mod øst: side 43 / mod vest: side 62



:Sejlads mod Nagholmene:

Du slæber båden med ned til kysten, skubber den ud og sætter afsted
For hver overfart mellem holmene, vend til denne side og kast for et udbytte

2/3/4/5 = Måger skråler højt i sky.

Gopler passere jer i hobetal, mens du sejler afsted, uforstyrret...

1/6 = En lang skygge snor sig i vandet under båden.

Ryggen af en lindorm slår cirkler rundt om båden: *Gå til side 91*

Du ankommer langt om længe ved den fjerne Nagholms kyst. Høje klipper skyder op omkring, skaller og rester ligger som et tæppe over stranden.

En tæt birkeskov slår sit bryn ikke langt fra hvor du står

Sønder holm: side 92 / Nordre holm: side 93
Vestre holm: side 95 / Sejl forbi øerne: gå til side 89
Tilbage til fastland: side 80

:Sejlads mod åbent hav:

Du er på vej mod åbent hav.
Fastlandet og øgruppen bliver mindre bag dig.
En bølgende tomhed strækker sig fladt
foran dig ud i det ukendte.
Der er havblik og intet levende er til at se.
Her sidder du i din båd og
genovervejer om dette er en god ide.
Båden gynger vildt til bølgenes rullen

Vend tilbage mod den kendte verden: side 81
Fortsæt mod det ukendte: kast

1/2/3: Du driver i timevis ud i det åbne havs intethed.
Tusmørket lægger sig sammen med en bidende kulde: *13frost*
Pludseligt rejser der sig en bjergkæde fra havets bund.
Båden slynges gennem luften og bliver knust: gå til side 336

4/5: Du driver i timevis ud i det åbne havs intethed.
Bølger, skum, sprøjt ser du i 3 dage der går: 3 dage senere
Hvem ved hvor du er på vej hen: *kast igen*

6: *Du ser land i horisonten: gå til side 82*

:Urgup den Seende:

"Bøj dig, menneske snavs! Jeg er Urgup den Seende!
Underlegen som du end er, vil jeg tilgive dig din overtrædelse af min ø
og skænke dig en stund fred. Jeg kan nemlig bruge dig, sådan er nemlig
virkeligheden jeg skaber. Strid ikke imod du skrøbelig ting.

"Jeg har ord fra Retsmelt, hvør en sidste overlevende holder ud.
Et nyttigt fjols jeg har sparet, for endnu et fjols at narre.
Bring ham nys og noget at spise, og det sig godt vil lønne."

"To veje at finde, kan bringe dig til Retsmelt.
En på bunden af østens afgrund.
En anden igennem bjergets rod."

"Og nu, hvis blot du har plads i dit lille hoved,
Vil jeg bære dig med en kundskab.
Har du plads til det, lille menneske?"

Kundskab: Afkald: giv afkald på din fysiske form.
Ved enden af hver din tur får du muligheden for
at kaste 6, som vil obskure din form
og gøre du uskadelig indtil din
næste tur. (giver ikke point)

Forlad øen: side 88

:Sønder Nagholm:

Du går i land på den sydligste holm. En mellemstor ø med strand og cedertræs skov, og mærker en let ringen for dine øre. Måger flokkes i himlen over dig.

:Kast, for at begiv dig blindt rundt på øen:

1: Du vandrer gennem Nagholm skov og finder en lille svamp som skinner et forunderligt gyldent skær. (når den spises: gå til side 252)

2: Du finder et lille vandhul dækket af løv, hvor haletudser myldrer: *+1hp / +1sygdom ved indtagelse*

3: Du finder en runesten med en afbildning af alfaderen der holder et kranie i øjenhulene. (*Gør en menneske ofring foran stenen og få vedkommendes vækst point til dig selv*)

4: Du går frem, finder imellem cedertræerne, en lund hvor store kampesten ligger.

5: Du vandrer gennem holmens cederskov og finder 3 røde svampe: +2hp

6: Du vandrer mellem cedertræer, finder et gammelt hus. Stråtaget væk, kalken udvasket, men stadigt står det.

Indenfor: gror mos som et tæppe.

Cedertræer skyder op af gulvet, ud gennem taget.

Under mosset er en lem. Under lemmen er et hulrum. I hulrummet findes en kiste. I kisten er 9 guldmønter og en nøgle af sten: Sten nøgle

Forlad øen: gå til side 88

:Nordre Nagholm:

Du går i land på den nordligste holm. En lille ø af sand og granit.
Små lyng og fyr vokser hist...

1: Du går rundt på øen. Du mærker en angst og fornemmelsen af at noget leder efter dig.

2: En krabbe vandrer over stranden og søger ly, mens en sulten måge jagter den.

3: Du vandrer på den golde holm. Solen dukker frem fra skyernes tætte lag: +1hp

4: Skaller knækker under dine fødder.

Fluer stimler om sten dækket af gammel tang.

5: Du bevæger dig rundt på øen, men ligger da mærke til at fast landet ikke længere kan ses i horisonten. Øerne bevæger sig: *brug side 91 for at nå tilbage til fastlandet*

6: I træder frem og finder en grotte åbning i vandets overflade: *side 94*

Forlad øen: gå til side 88

:En Grotten I Havets Overflade:

Du træder ind i grotten hvor der stinker klamt af rådden hav. Vandet står højt om dine ben.
Tang klynges sammen i bunker mens alger kravler vokser op af hulens sten: *kast 1 gang*

1: Du vader igennem vand og tang.
En krabbe skynder sig væk. Her slutter grotten blindt.

2: Du når til grottens ende. Runer af størknet blod er gjort på klippens væg....



3: Du vader frem igennem vandet og når til grottens ende,
og skuer nogle enorme knogler blandt rådnende tang.

4: Du forsætter ind i grotten og ser bobler som fosser op af vandet.
Pludseligt bliver (ugunst) trukket ned under vandet: gå til side 335 *nederst nr. 6*

5: Du går igennem den klamme grotte, på grønne klatte sten med alger og tang som stin-
ker, og finder et gigantisk skelet, så langt som tre mand, som i sine hænder knuger til et
gigantisk sværd af irret bronze: *Irret bronze sværd: +8skade*

6: I går igennem grotten den klamme, blandt knogler, alger og rådden tang. Her finder du
en besynderlig gammel rustning, som holder på et skelet og læner sig op af grottens væg.
Rustningen er af tykke plader rustent jern og irret bronze.

Rustent og Irret Harnisk: +3rustning

En nøgle afsløres om skelettets knogle hals: Gæmnens Nøgle

:Vestre Nagholm:

Du går i land på den tredje holm. En større ø, tæt dækket af cedertræer.

Det ringer mystisk i dine ører. De tynde cedertræer svajer i vinden.

Forlad øen: gå til side 88

1: Du når frem til en lund, 9 blå svampe gror hist: +1hp / Effekt: du ser forvredne ansigter, sno sig for dine øjne. Du kan ikke tænke: -9skade det næste døgn

2: Du går frem på øen og finder et bredt hul som er fyldt op med knogler, kranier og ribben. Under knoglerne: 5 guldmønter / 1 rusten økse: +3skade

3: Du vandrer igennem cederskoven og støder på en vaklende skikkelse iført en læderkåbe, og i hånd en vandrestav med en lysende flamme i top. Skikkelsens ansigt, under den mørke hætte, er blot en frygtindgydende cirkel: gå til side 96

4: Du vandrer mens en brise stryger øen. Du føler pludseligt en pine i dit hoved: -1hp til alle. Brisen bringer med sin høj og skærende ringen som du ikke ved hvad er...

5: Du vandrer over øen. Du fod synker pludseligt ned i et lille mudder hul hvor kun dit hoved er fri. Kræver hjælp af en anden til at komme fri: ingen hjælper: du synker videre ned og drukner i mudder: -30hp per tur

6: Du vandrer mellem tynde cedertræer og finder et lille kalket rundhus med stråtag

Indenfor: Du finder en hyggelig lille hybel. Et stort bjørneskind ligger over gulvet. En snavset pibe ligger foran trækullet fra et bål engang.

Under skindet: finder du 9 guldmønter

Undersøg piben: ved siden af piben ser du nu: åben side 391

:Kamp mod Nagholmenes Troldmand:

33hp / 4 magisk rustning / al magisk skade / 4 undvigelse

Gør fred: kræver lvl 10 i en runestav for at få respekt:

Han griner af dig / gå til side 91

1/2: Oldingen ser dig og griner, mens støv og røg oser fra hans ansigt: +4hp

3. Magisteren rister en glødende rune i jorden med sin stav. Mørke skygger trækker op bag ham. En storm af aske og sod rammer jer som et slag: -3hp

4. Oldingen knipser: (*ugunst*) Dit syn bliver formørket og kan ingen ting se:

-50% skade fremover, da du ikke længere kan se: *du er forbandet*

5. Månen farer over himlen et hundrede gange. Skoven vokser i ét med dig mens du ældes af tid, som han skynder frem med trolddom: -5 vækst til alle

6. Oldingen svinger sin stav. (*ugunst*)

Dit hoved fyldes med forkrøblede skrig der tvinger dig i knæ: -7hp

Nederlag: Du falder om og ser med dit svindende syn, at magisteren

nærmer sig og kører sine håndflader mod hinanden, med et lumsk smil: gå til side 98

Sejr: Magisteren smuldrer som støv og blæser væk i en brise: gå til side 95

Inventar: Søagers Vandrestav (+3værn til alle) / Kåbe af menneske hud (+5værn / x2 sejd)



:Flugten fra det Rådne:

Du formår at rive dig fri fra væksternes klistrede greb.
Svækket, svimmel og panisk kravler du frem
Igennem mugne snævre tunneler som bevæger sig:
kast for flugt

1/2: Du hører noget kravle
imod dig: gå til side 99

3/4: Du kravler frem og finder
et halv spist råddent lig som
Klamrer sig til et algebefængt skjold
(3undvigelse / -3hp til angriberen)

5/6: Igennem slim og svampe
kravler du mens hvæse skrig
lyder fra mørket: kast for flugt

1/2: Du kravler igennem en klase æg
som knækkes. Orme spræller, bidder sig
igennem din hud og borer sig ind i dit kød:
-3hp hver nat fremover indtil de er fjernet.

3/4: Du hører noget kravle
imod dig: gå til side 99

5/6: Du kravler igennem et hul
og falder ud på den anden side: 324

:Det Underjordiske Fængsel:

Du vågner i smerte, presset ind i en snæver tunnel.

Dine arme og ben sidder fast.

Groet ind i svampemasse som er væggene

Til denne snævre tunnel som du er fængslet i.

Du ser med dit slørede blik;

Svampe gror alle vegne.

Kranier og knogle groet fast i væggen.

Hvæs høres fjernt igennem: kast for flugt

1/3: gå til side 99

4/6: Den giftige luft af svampe spore.

Gør at du mister bevidstheden: kast

1/3: Skriv note: (karakters navn) er fanget på side 351

4/6: Du kæmper for at beholde bevidstheden: side 97

En skikkelse kravler hastigt mod dig.
Et ansigt med svamp i stedet for kød,
og tomme sorte øjenhuller hvorfra svampe gror.
Den mæsker sig i dit kød : Du er død



:Den Forkullede Skov:

Du vandrer mellem sorte træer og aske som daler stille ned.
Du hoster så tåre triller ned og våder dine kinder: +1sygdom
Tårene blander sig med soden som samler sig på din hud: *kast*

Hvis det er nat:

Du hører en skramlen og vrissen nærme sig fra den dalende askes tætte slør. Tre hæslige skikkelser nærmer sig: *åben side 105 og vend tilbage hertil bagefter*

Gå mod nord: Du vandrer imellem de afbrændte træer og støder på en stor forhøjning af aske. Dybe åndedræt kommer fra asken. Forhøjning rører på sig, falder sammen, og ud kravler noget langt og fælt: *gå til side 101*

Gå mod syd: Du vandrer igennem den afbrændte forkullede skov. Skikkelser og listende fødder anes svagt længere bag dig: *gå til side 48*

Gå mod øst: Du vandrer imellem de forkullede stammer mens hvisken tisker i det fjerne: *side 292*

Gå mod vest: Du vandrer igennem det afbrændte landskab, mens dit hjerte banker hårdt af angst: *side 292*

GLEANTE: BERGGE

:Demoen slutter:

Tak for at spille

Kontakt mig for at købe resten af spillet. 400 sider i alt

Spidsrod@outlook.dk

www.facebook.com/spidsrod

